

Fernanda da Costa Portugal Duarte

Maria Teresa Tavares Costa

OPTION=PROCESS”

INTERATIVIDADE E NET. ART

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
na disciplina de Projeto Experimental III, do
curso de Publicidade e Propaganda da
faculdade de Comunicação e Artes da Pontifícia
Universidade Católica de Minas Gerais.

Orientador: André Brasil

Supervisora: Maria Elisabeth Miranda

Belo Horizonte
2003

Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais

Faculdade de Comunicação e Artes

Laboratório de Projetos Experimentais

Habilitação: Publicidade e Propaganda

Disciplina: Projeto Experimental III

Supervisora: Beth Miranda

Orientador: André Brasil

Modalidade: Experimentação

?OPTION=PROCESS”

INTERATIVIDADE E NET. ART

Fernanda da Costa Portugal Duarte	0204038	9633 3588 3373 9624	Fernandaduarte@hotmail.com
Maria Teresa Tavares Costa	0204050	9685 7717 3378 9607	Tetetavares@hotmail.com

Belo Horizonte

Outubro / 2003

Sinopse

Este projeto experimental tem como objetivo a exploração das possibilidades interativas das experiências em net.art. Através da elaboração de ensaios pretendeu-se articular conceitos como rede, mediação, processo e autoria, entre outros, para traçar as interrelações construídas no ambiente virtual, espaço de criação e legitimação da net.art. O produto de projeto constitui-se de experimentações que questionam a noção tradicional de autoria, o copyright e o estatuto da arte enquanto objeto acabado.

Palavras chave:

1. Net.art
2. Interação
3. Mediação

Sumário

1. Introdução	p. 5
2. Rede	p. 12
2.1 Dos conceitos às tecnologias	p. 18
2.2 Arte em rede	p. 23
3. Mediação	p. 37
3.1 A mediação pela técnica	p. 41
3.2 A mediação pela interface do computador	p. 46
3.3 O mito da interatividade	p. 52
4. Processo	p. 65
4.1 O processo na arte	p. 68
4.2 Processo e tecnologia	p. 71
4.3 Espaço processual	p. 76
4.4 Arte e comunicação	p. 78
5. Proposta de Experimentação	p. 85
5.1 Esfera	p. 85
5.2 Clones	p. 89
5.2.1 <i>Fufme.memelab.org</i>	p. 93
5.2.2 <i>Anybody/Everybody</i>	p. 96
6. Conclusão	p. 98
7. Bibliografia	p. 102
8. Anexos	p. 108

8.1 Programação <www.fu-fme.memelab.org> _____	p. 108
8.2 Weblog “Presente Contínuo” _____	p. 111
Lista de discussão “Imersos” _____	p. 123

1. Introdução:

A pesquisa sobre arte em rede é mesmo como o rizoma, se desdobra sobre tantas possibilidades quanto as que seu conceito explicita. A rede oferece à arte sua fluidez e instabilidade tornando-a como um jogo onde é impossível prever cada lance, porque está sujeita e aberta a múltiplas intervenções. Cada jogada é potencialmente capaz de reconfigurar sentidos e materialidades e cada autor se torna assim responsável por uma atualização, um resultado parcial, sem saber nunca qual será o final da partida, ou o que sua ação poderá gerar para outras subjetividades. Pesquisar um campo que se posiciona como um campo de possibilidades¹ é participar desta instabilidade. A arte em rede não pode ser completamente definida. Está também sujeita a atualizações, é um objeto em movimento e que por isso oferece uma multiplicidade de caminhos a percorrer. As diversas escolhas ao longo do processo de investigação o tornaram cada vez mais interessante, proporcionando também o caráter experimental que a pesquisa apresenta. Quanto mais conexões são realizadas, mais os pontos de fuga se tornam possíveis.

Para a criação de um experimento em net.art que explorasse suas possibilidades de interação, nos propusemos a investigar o conceito de interatividade e como ele se aplica à este tipo de experiência, juntamente com os processos de mediação entre obra e receptor neste contexto. A possibilidade de tal experimento se esboçava no caráter

¹ Umberto Eco utiliza-se da expressão “campo de possibilidades” para dizer de uma proposição que apresenta uma gama de possibilidades interpretativas, como “estímulos dotados de uma substancial indeterminação” de forma que aquele que interpreta é capaz de produzir leituras sempre variáveis, como uma estrutura que se apresente como uma “constelação de elementos que se prestem a diversas relações recíprocas”.

híbrido da internet que, por aglutinar diferentes formas de expressão, sempre demonstrou uma linguagem indefinida (apesar de seus condicionamentos tecnológicos, políticos e econômicos), em movimento e, por isto, aberta a novas intercessões. A pesquisa científica que acompanhou a experimentação objetivava examinar o conceito de mediação, tendo como base metodológica, mesmo que implícita, a midiologia de Régis Debray. Objetivava também investigar como se estabelecem as linguagens da arte no suporte internet e conjuntamente situar historicamente o surgimento e o desenvolvimento da net.art, explicitando suas heranças e influências. O último objetivo se realizaria após a conclusão dos dois primeiros e consistia em investigar especificamente como acontece o processo de mediação na net.art.

A net.art é um objeto instável, como são também instáveis suas heranças. Por utilizar-se de um meio de comunicação como suporte e ambiência artísticos, carrega consigo as qualidades e rupturas características das vanguardas e de todo o movimento de mídia arte. Estas experiências vêm se consolidando desde a década de vinte, e com mais intensidade, desde os anos cinqüenta. Carrega também as características de seu suporte: um contamina o outro. O computador pessoal foi difundido através de um movimento de contracultura, assim como a internet; desde então a cultura que se desenvolveu ao redor ou dentro desta mídia, a cibercultura, abriga diferentes experiências e formas de resistência: da guerrilha eletrônica ao hacktivismo. Outra influência do suporte é o dialogismo, condicionante do objeto de maior questionamento neste projeto, a interatividade. Considera-se que uma obra de arte em rede deve ativar seus contatos e dialogar com os vários pontos, deve estar aberta a interferências e intervenções, e, principalmente aberta aos sujeitos. O ciberespaço é uma rede que interliga, não só os computadores, mas as pessoas que os

utilizam. E é o modo como os usuários fazem uso dessa tecnologia que diz sobre o potencial criativo da rede.

A interatividade é proposta pelo meio, dialógico, mas também pelas escolhas daqueles que desenham as diversas interfaces e também dos que interagem com elas. É tanto política quanto técnica. Para entender esta dualidade, a midiologia de Régis Debray se mostra eficiente, pois o autor trata das mediações sociais aliadas às mediações técnicas, nunca qualquer uma delas isoladamente: "a midiologia gostaria de estudar as relações de dependência e interação entre os seres vivos e o meio não vivo, a midiologia gostaria de estudar as relações de interação que unem os fatos simbólicos e um meio natural técnico." (DEBRAY, 1997, p.248)

Para o estudo da linguagem da mídia arte e da net.art se fez uso da Estética Digital de Cláudia Giannetti (2002). Para a autora, comunicação é o mesmo que interação e neste sentido ela propõe um novo padrão de análise estética, dentro do processo comunicativo. Arte vista como comunicação é também a arte que participa do cotidiano, e que por isso tem a capacidade de modificá-lo. Mais que isso: ao estabelecer uma relação com uma comunidade, inicia um processo de co-evolução, através do qual os signos transitam de um ao outro, contribuindo para o processo cognitivo e transformação estética. Além de experiência, a arte como comunicação contribui para o domínio do conhecimento.

Ao investigar a linguagem da net.art e os processos de mediação e interação que lhe são específicos, é questionado como a interatividade ali pode se mostrar mais aberta à intervenção dos usuários, mais instável, fluida e imprevisível como a própria rede.

O modelo utilizado para coleta e análise de dados nesta pesquisa é qualitativo já que para investigar o problema apresentado é necessária uma análise profunda do objeto escolhido, assim como dos vários conceitos que o acompanham. Esta análise foi realizada através de pesquisa bibliográfica e da observação de várias formas de experiência estética que são encontradas na rede. A pesquisa bibliográfica segue como modelo teórico a Midiologia de Régis Debray e a Estética Digital de Cláudia Giannetti. Além disso, conta com apoio conceitual de vários outros autores, entre eles, Deleuze e Guattari, Serres, Beiguelman, Vaz, Popper, Ascott, Eco, Lévy, Machado, Manovich e Miège.

Realizou-se ainda uma observação sistemática de obras de net.art, “clássicas” e recentes, disponíveis na rede, acompanhadas de análises sobre suas formas de interatividade. Para isto, foi utilizada a ferramenta *weblog* de publicação na internet, através da qual cada participante do grupo pôde postar suas análises, acompanhar e discutir as análises de outros membros do grupo. Este processo foi importante para o compartilhamento de informações e idéias surgidas a partir da exploração e podem ser encontradas em <www.presentecontinuo.blogspot.com>>. Conjuntamente com o blog, as experiências trocadas em rede também tiveram como ferramenta uma lista de discussão, aberta exclusivamente para o grupo com o nome “Imersos”².

Para completar o processo, decidiu-se experimentar não somente quanto ao resultado da pesquisa científica, mas também em sua redação. Cada capítulo foi construído ao redor de um conceito chave, do qual surgem e são amarradas as demais discussões e desdobramentos. Estes conceitos são transversais a toda estrutura do

² Imersos. <<http://egroups.com/group/imersos>>>. Acesso apenas para membros do grupo. O conteúdo da lista está disponibilizado nos anexos da pesquisa.

texto, nenhum conceito é exclusivo de nenhum capítulo. Servem como propositores iniciais e referenciais para o desenrolar da argumentação, com o objetivo de abranger as singularidades próprias do objeto. Por isso mesmo, o formato do ensaio foi o escolhido. Por ser mais livre e deixar transparecer o caráter inquieto e instigante do objeto, o ensaio possui uma suspeita natural condizente com a abordagem hesitante da pesquisa. Além disso, permitiria trabalhar com o volume de conceitos que foi lido. O ensaio situa-se entre a ambigüidade da literatura e a objetividade da ciência e por isso é um texto de fronteira, o que permitiria uma maior experimentação na abordagem destes conceitos. Uma investigação sobre abertura e inter-relação não poderia deixar de dialogar com diversas referências. Optou-se também por um texto mais autoral, que mais do que investigar o objeto proporcionasse pensar sobre ele, e deixar as marcas pessoais deste processo. São estas, em linhas gerais, as intenções do texto que pode ser encontrado nos capítulos que se seguem.

O primeiro capítulo articula a discussão em torno do conceito de rede. Retomam-se as várias aplicações do conceito nas mais diversas áreas: matemática, biologia, sociologia, literatura etc. Isso para dizer do caráter transdisciplinar do conceito/objeto e de como uma mesma visão é compartilhada independentemente do campo de pesquisa. À esta abordagem também se aplica a produção artística contemporânea. Discute-se como a organização em rede altera o fazer artístico; como se reposiciona a institucionalização da arte a partir da proposição de uma produção coletiva. Neste primeiro capítulo é apresentada também uma definição (ou anti-definição) de net. art, considerando os limites apresentados por sua estrutura rizomática e inconstante – o que impossibilita uma conceituação estática, definitiva.

O segundo ensaio lida com as implicações do conceito de mediação. É apresentada a teoria midiológica e como a complexa rede de mediações sócio-técnicas constrói a relação entre autor, obra e receptor e influencia a constituição de uma experiência estética. Analisa-se o modo com o desenvolvimento e a apropriação dos aparelhos de comunicação objetivaram a produção artística, no pólo da produção e da recepção – já não percebidos de forma tão antípoda. Examinam-se as proposições sugeridas nas mediações por suportes artísticos tradicionais e pela interface do computador. É feita uma retomada da evolução das teorias estéticas e da comunicação para perceber como a interação entre os agentes se transforma em favor de uma abertura cada vez maior. A partir deste ponto, é proposta uma análise crítica da interatividade, vista muitas vezes como uma característica inerente a todo o conteúdo disponibilizado na internet.

O terceiro capítulo lida com a noção de processo e o modo como a produção em net. art está edificada nesta condição. Aí, percebe-se como este tipo de experiência tende a se preocupar mais com a relação que propõe entre os agentes do que com o produto em si, acabado. Descreve-se um breve histórico de como a concepção de processo está presente na história da arte, com o objetivo de identificar heranças e influências da produção que lidamos hoje. Por fim, analisa-se como a articulação entre a arte e as tecnologias comunicacionais contribuíram para a constituição de territórios nômades onde as trocas entre os agentes permitem a realização de trabalhos em processo contínuo, submetidos ao fluxo da rede.

O último tópico trata da proposta de experimentação em net.art, uma condensação das questões levantadas durante toda a pesquisa. Foram realizadas três

experimentações diferentes: cada uma trata de uma questão específica, mas que se interrelacionam no conteúdo da pesquisa.

“Esfera-escolher nome” põe em discussão a produção coletiva de um *work in progress* indefinidamente. Propõe-se uma obra inicial que desencadeia uma produção que toma vida própria, independente da atuação do proposito inicial. No clone *FuckUFuckMe* é demonstrada a questão da apropriação e recombinação de conteúdo, proposição tão defendida por alguns net. artistas. Os trabalhos em net. art podem ser reutilizados como matéria prima para outras experiências. Para isso foi criado um clone desta obra de Alexei Shulgin e teve seu código aberto para a intervenção de qualquer interessado. Neste trabalho, o imprevisível também está presente, pois se pretende tornar a obra *FuckUFuckMe* aberta a qualquer tipo de intervenção, brincar com suas noções de rede. Finalmente, a intervenção sobre a obra *The Fileroom*, de Antonio Muntadas, levanta a questão sobre a autoria em net.art. Discute até que ponto os artistas de net. art concretizam a proposição de um trabalho coletivo. Mais que isso, leva a interatividade a um outro sentido: o não proposto pelo autor na concepção da obra.

Todas essas discussões estão permeadas por uma pergunta inicial a respeito da possibilidade interativa na produção em net. art. Ao investigar a forma como se articulam as relações entre obra, autor(es) e receptor(es), pretendeu-se perceber como se constitui o potencial interativo dessas experiências e os modos pelos quais a net. art pode apresentar outras formas interacionais.

2. Rede

Tudo é processo. Todo o conhecimento produzido desde as primeiras civilizações se transforma e reconfigura os modos de perceber o mundo. Por isso mesmo nada está completamente acabado, tudo pode ser revisto e recriado. Tudo faz parte de um sistema cuja menor partícula reflete uma condição do todo. Articuladas em uma rede descentralizada, autopoietica¹, as partículas alteram suas qualidades e reconfiguram suas estruturas.

Quando é feita uma comparação entre os três estados físicos da matéria é possível visualizar o modo como percebemos esta rede. Tomamos como exemplo a água em sua forma sólida. Várias partes de gelo juntas são facilmente distintas em suas unidades; ao borifar um corante sobre uma das partes ele não se espalha para as outras com tanta facilidade. Mesmo após algum tempo podemos determinar onde ele foi aplicado.

O processo é diferente em sua forma líquida: há uma noção de unidade, não há como distinguir as partes. Ao borifar o corante percebe-se uma lenta equalização da cor em sua superfície. O corante se espalha por um tempo até alcançar a totalidade do líquido. Porém, não consegue romper com o limite da área que o líquido ocupa.

E finalmente a forma gasosa. Se tal corante for aromatizado, assim que borrifado no ar se espalha rapidamente e logo não há como distinguir o local aplicado. Não

¹ Este termo se origina da “Biologia da Cognição”, área delimitada segundo as observações do cientista Humberto Maturana. *Autopoiesis*, ou auto criação, é uma axiomática para compreender os processos cognitivos humanos como oriundos do conceito de ser humano como sistema vivo, em constante redefinição. O princípio de autopoiesis determina que a rede cresce a partir dela mesma, o seu produto é sua própria matéria prima, que a estimula circularmente.

existem limites externos para seu alcance. A cor do corante perde seu motivo, uma vez que não há como perceber sua materialidade.

A estrutura em rede pode assumir a analogia do estado líquido, podendo tomar para si as potencialidades do estado gasoso. Da mesma forma, possibilita uma interação horizontal entre pontos móveis. Como simultâneas condensações e vaporizações, esta interação não se dá apenas na forma de fluxos e refluxos; como não há uma hierarquia entre os pontos, as associações não se limitam a ações/reações lineares. Esses pontos estão imersos em um sistema de tamanha complexidade que não há como definir sentidos, origem ou destino dos componentes. Tal sistema é tão intrínseco à sociedade que sequer percebemos sua presença, como também nos esquecemos da presença do ar ao nosso redor.

Sabemos que as relações sociais, desde sempre, se estabelecem em rede. Conforme nos mostra a microssociologia de Simmel, o estudo das relações no cenário urbano se organiza em uma espécie de malha de compromissos anônimos. Firmada a partir da emergência do indivíduo autônomo, sintetiza a possibilidade de liberdade de movimento dentro do sistema de rede. Há uma independência que permite que pertença a vários grupos simultaneamente ou que opte pela solidão, pelo niilismo.

Os relacionamentos e afazeres do metropolitano típico são habitualmente tão variados e complexos que, sem a mais estrita pontualidade nos compromissos e serviços, toda a estrutura se romperia e cairia num caos inextricável. Acima de tudo, esta necessidade é criada pela agregação de tantas pessoas com interesses tão diferenciados, que devem integrar suas relações e atividades em um organismo altamente complexo. (SIMMEL, 1987, p.14)

O comportamento dos sistemas encontra uma bela analogia no conto “O Aleph” de Jorge Luís Borges. Nele, o autor retrata a possibilidade da concentração de todo o

universo em um único ponto, o Aleph é uma esfera de mais ou menos dois centímetros que continha todo o espaço cósmico, sem diminuição de tamanho.

O diâmetro do aleph seria de dois ou três centímetros. Mas o espaço cósmico estava aí, sem diminuição de tamanho. Cada coisa era infinitas coisas. Porque eu via claramente de todos os pontos do universo. (BORGES, 1990, p. 170)

O Aleph representa a possibilidade de conhecer todas as dimensões do universo incluídas em um só ponto. Não quer dizer que as possibilidades são esgotáveis e que o conhecimento total é possível, mas que o universo é um desdobramento das virtualidades que estão contidas em cada elemento dele. Em contato com este universo, não se tem noção de onde termina e onde começa, ou quais são seus limites e fronteiras. Sua denominação como infinito é consequência de sua magnitude e da sua capacidade autopoietica, ou seja, de se transformar continuamente.

Na matemática, a teoria do caos e os fractais simulam a complexidade dos diversos sistemas e subsistemas em ação. Da biologia, Deleuze e Guattari (1995) retiram o conceito de rizoma para explicitar uma noção filosófica de rede. Assim como os tubérculos e os bulbos, o rizoma é uma haste subterrânea que se apresenta de diversas formas. Constituído de elementos intercambiáveis, configuram sistemas descentralizados que não são determinados por unidades isoladas, mas por dimensões transversais em movimento. Sempre em expansão, ele cresce e transborda em todos os eixos direcionais – diferentemente do sistema arborescente que cresce somente no eixo y.

(...) diferentemente das árvores ou de suas raízes, o rizoma conecta um ponto qualquer com outro ponto qualquer e cada um de seus traços não remete necessariamente a traços de mesma natureza; ele põe em jogo regimes de signos muito diferentes, inclusive estados de não-signos. (DELEUZE e GUATARRI, 1995, p.32)

Para descrever o rizoma, fazem uso da analogia com os platôs, que se sobrepõem para constituir uma forma de relevo do mesmo modo como ocorre com os dados na rede na composição de uma topografia informacional. "Um platô está sempre no meio, não tem nem início nem fim. Um rizoma é feito de platôs." (DELEUZE e GUATARRI, 1995, p.33)

O rizoma é associado a cadeias semióticas, conectadas a "modos de codificação muito diversos" (DELEUZE e GUATARRI, 1995, p.15). Encontram-se nele cadeias biológicas, gestuais, políticas e econômicas, representando o espaço social. Representa também, filosoficamente, a própria vida, que se constitui de ações que reconfiguram o presente a todo instante: "ele não tem começo nem fim, mas sempre um meio pelo qual ele cresce e transborda." (DELEUZE e GUATARRI, 1995, p.32)

Deleuze e Guatarri enumeram vários princípios para o conceito de rizoma. Tais conceitos vêm sendo aplicados freqüentemente para explicar os fundamentos da rede. Tanto o rizoma quanto a rede possuem pontos que devem ser interconectados formando uma cadeia de agenciamentos que deve ser tratada como múltipla. Essa multiplicidade é capaz de explicar a não existência de um centro e a expansão desta cadeia em diversas dimensões. São os agenciamentos os responsáveis pelo crescimento da cadeia, um crescimento não pré-determinado, mas sim atualizado de acordo com o número de conexões que se estabelecem através dele. Tal configuração rizomática não necessita de uma direção de fluxo, os caminhos são vários e possuem, além das linhas territorializadas, organizadas e estratificadas, "outras linhas de desterritorialização pelas quais ele foge sem parar." (DELEUZE e GUATARRI, 1995, p.18)

Da mesma forma se consolida a noção de rede adotada pelo ciberespaço. Por ciberespaço, entende-se “o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e da memória dos computadores” (LÉVY, 2000, p.92). O ciberespaço não inclui somente a infra-estrutura técnica, mas todo o universo informacional que ele abriga e todas as pessoas que estão imersas nele e que ajudam a transformá-lo. O conceito de ciberespaço de Pierre Lévy (1999) surge da análise das ecologias cognitivas. O autor afirma que nenhum pensamento se constitui de forma individual. Através da interação com outros e de grupos institucionalizados se constitui uma estrutura, um suporte que sustentará a base para cada argumento formulado. Portanto, o pensamento é organizado coletivamente e este espaço de organização será em breve também o ciberespaço.

Computadores e mentes interligadas expandem o acesso e a capacidade de circulação e armazenamento das informações. A fusão de meios de comunicação com a informática, que a cada dia evolui tecnicamente, acarreta uma multiplicação dos nós da rede. No ciberespaço, as comunidades edificam seus valores e assumem posturas baseadas em uma identidade coletiva. Forma-se uma cultura própria, a cibercultura, consolidada a partir de uma universalidade, uma única comunidade mundial. Cabe lembrar que ao pregar a universalidade, Lévy não quer dizer massificação. Como no ciberespaço todos são potencialmente emissores e receptores, o ponto chave que une seus elementos é a interação e não a homogeneização. É por este caráter virtual que ele se configura como rede auto criadora.

Michel Sérres (1964) apresenta uma noção de comunicação contrária à perspectiva positivista e à dialética. Para isso, cria uma imagem de um diagrama em rede formado por pontos ligados entre si por múltiplos caminhos, realizando uma

analogia com o tabuleiro de xadrez. Segundo sua descrição, o movimento dialético é linear e unidirecional, enquanto o modelo tabular, reticular, é mais rico, pois permite diversas entradas e conexões. Não existe um único caminho a ser percorrido, mas uma pluralidade de mediações que torna todo o processo mais flexível. Por estar aberto a diversas interferências parciais e circunstanciais, assim como no jogo de xadrez, a rede está sempre se modificando a cada novo lance.

Tudo se passa, pois, como se a minha rede fosse um conjunto complicado e em constante evolução, representando uma situação instável de poder, distribuindo perfeitamente as suas armas ou argumentos num espaço de trama irregular. (SÉRRES, 1964, p.10)

Cada movimento das peças reconfigura todas as possibilidades do jogo fazendo com que este esteja sempre em transformação. Desta forma, o resultado de uma partida não pode ser atribuído a um movimento único, em uma relação² de causalidade; muito menos ao conjunto de ações do adversário, uma vez que a estrutura do jogo permite que as relações estabelecidas não sejam somente lineares ou reativas.

Essa discussão trazida por Sérres se apresenta como uma matriz epistemológica bem mais rica e complexa, abrindo-se para as ambivalências, para o móvel, para a diferença. As pistas que oferece podem nos ajudar na superação definitiva do modelo redutor pelo qual sempre pensamos a comunicação e a ultrapassar o pensamento simplificador. Ela abre caminhos e nos incita a novas buscas. (FRANÇA, p.71, 2001)

Vera França (2001) apresenta uma outra perspectiva sobre esta noção de rede. Ao ouvir a definição de rede como “um monte de buracos costurados juntos” propõe

² É bom deixar claro que essa noção de resultado que está ligada ao fim de um jogo somente se aplica no caso do jogo em seu sentido lúdico. Ao nos referirmos ao jogo em seu sentido sociológico não há como determinar um resultado final de um sistema de ações uma vez que este é extremamente complexo. A noção de rizoma abordada anteriormente pode ser utilizada com a mesma conotação neste caso.

uma inversão do olhar ao se considerar como estrutura o espaço e não os próprios fios.

Pode ser rico pensá-la desta maneira, brincar com a inversão – tomando os buracos não como vazios, mas potencialidades que se realizam (ou não) nessa costura transformadora, que é a relação com o outro, o viver em sociedade. (FRANÇA, p.73, 2001)

Pensar a estrutura em rede na esfera social é uma idéia transgressora, pois pode ir contra a hierarquia. Na verdade, é contra a própria história que elege heróis, mártires e réus como responsáveis pelos acontecimentos e transformações sociais. A mudança deste paradigma é marcada pela apropriação civil das redes de informação, o que faz aparente os agenciamentos multipolarizados:

O termo rede, portanto, ou não tinha aplicação social ou, se o tinha, indicava o contrário de público: organizações secretas e opostas ao bem comum. Assim, o conceito era usado de modo diametralmente oposto ao sentido atual, onde a rede aparece como exemplo do que é aberto, rompe hierarquias, transgride fronteiras, impede o segredo e pode ser produzido e apropriado por qualquer um. (VAZ, 2001, p.7)

2.1 Dos conceitos às tecnologias

Simultaneamente à definição de Sérres, J.C.R LickLider dá um novo rumo para as pesquisas desenvolvidas na ARPA – Advanced Research Project Agency nos Estados Unidos. A formação deste centro foi, inicialmente, uma reação às pesquisas soviéticas que acabaram lançando o satélite Sputnik ao espaço, e teve um cunho exclusivamente militar. Mas, a associação de projetos de pesquisa em computação com centros acadêmicos deslocou o enfoque para o desenvolvimento de novas tecnologias em computação. Desde o surgimento da cibernetica e das técnicas de retroalimentação

vinha-se tentando criar mecanismos que conseguissem quebrar o modelo linear de entrada e saída de dados. Ao invés de pesquisar formas de otimizar a tecnologia de processamento de dados através do sistema de cartões furados, LickLider pretendia evoluir rumo aos sistemas interativos. Passou a atuar sob a licença de um escritório nomeado Information Processing Techniques (IPT) com ênfase no desenvolvimento da computação como mediador entre as pessoas.

Neste momento, deixa clara uma abertura no horizonte de pesquisa da computação ao considerar a relação entre o usuário/máquina/usuário e não somente entre máquina e sistema interno.

Em 1969, entra em funcionamento a ARPANET, a primeira rede de computadores no mundo. Aplicado a uma ciência exata, o conceito de rede assumia um desafio. Criada sobre a linguagem matemática, naturalmente fechada e arbitrária, a rede de computadores tem como objetivo ampliar as entradas e negar o modelo cartesiano, linear, unideterminado. Aparentemente condenada em sua promessa por sua própria natureza, é preciso lembrar que a rede de computadores não interliga somente as máquinas, mas principalmente as pessoas à sua frente. “The great success of the internet is not technical, but in human impact”³. Com a Arpanet foi possível dinamizar a troca de informações e disponibilizar para a comunidade acadêmica hipóteses e resultados de pesquisas. Nesta rede estavam conectados à ARPA três centros das universidades de Santa Barbara (UCSB), da California (UCLA) e de Utah e o seu diferencial era que o processamento de informação não era feito através de

³ “ O grande êxito da internet não está na técnica, mas no impacto humano “. Tradução livre de “ A Brief history of internet “, disponível em <http://www.isoc.org/internet/history/brief.shtml> Acesso em 28 de abril de 2003.

circuitos, mas por pacotes. Até então, este primeiro método era o único possível e acarretava uma transmissão ponta a ponta entre duas localidades; ou seja, como em um circuito em série, uma acaba por ser componente da outra, e qualquer dano que prejudique uma delas determina a interrupção do processo de transmissão. Já no sistema de troca por pacotes estes podem ser disponibilizados em uma região entre os pontos, não precisando estar o emissor da mensagem conectado no momento em que esta é recebida.

Paralela à Arpanet, outras redes foram surgindo isoladamente. Essas primeiras redes foram construídas para atender pequenas comunidades acadêmicas e não mantinham contato externo, mesmo porque o seu protocolo de processamento de dados (NCP) não o permitia. Em 1983 foi feita uma transição para o protocolo TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol); “Enquanto NCP agia como um driver de equipamento, o novo protocolo seria mais um protocolo de comunicações”. O TCP/IP permitiu uma ligação entre essas redes isoladas e possibilitou a conexão de qualquer pessoa através do acesso discado por computador. A partir daí a internet assumiu proporções nunca imaginadas pelos idealizadores da ARPANET.

O crescimento da internet na sociedade foi propiciado pelos experimentos de jovens californianos que se situavam à margem do sistema e tinham como objetivo “instituir novas bases para a informática e, ao mesmo tempo, revolucionar a sociedade” (LEVY, 1998, p. 43) Tais jovens organizaram-se nas décadas de setenta a noventa em verdadeiros movimentos de contracultura que disponibilizaram para a sociedade os conhecimentos tecnológicos restritos antes aos especialistas, abalando o monopólio das grandes corporações; construíram coletivamente o primeiro computador pessoal e interligaram as pequenas redes universitárias aos PCs, constituindo o que hoje

conhecemos como Internet. Desta forma, percebemos como o uso civil da rede se contrapõe, muitas vezes, a sua dimensão de controle. Ao caráter contracultural das manifestações que surgem nos meios digitais, percebe-se uma forte tendência à democratização da informação a partir de agenciamentos coletivos e sociais, resultando em uma constante experimentação, seja com objetivo artístico ou comunicacional.

A internet incorpora um conceito chave de rede de arquitetura aberta. Por sua organização em nós a rede pode funcionar através da comutação por pacotes, onde a informação não segue uma trajetória única e definida. Neste mecanismo complexo de transporte de dados, a velocidade é equivalente à da luz. Através deste funcionamento, a rede consegue aproximar todos os usuários, já que tudo o que estiver contido na rede está contido virtualmente em cada nó, e por consequência obtém-se a comunicação em tempo (quase) real.

(...) derivada da comutação por pacote, é a possibilidade de os nós serem também emissores de informação. A Internet como meio de comunicação rompe com a distribuição hierárquica entre emissores e receptores ao possibilitar que cada nó possa produzir e distribuir mensagens. (VAZ, 2001, p. 10)

Em todas as metáforas da estrutura em rede para explicar a estrutura social multipolarizada e analisando os desdobramentos das redes digitais, podemos identificar princípios equivalentes, teorizados por vários autores. Tais princípios se mostram essenciais para o entendimento das manifestações geradas na internet, assim como a sua história e sua apropriação pelos diferentes grupos sociais.

O princípio da *multiplicidade* marca a inexistência de um único sujeito ou de um único objeto. Uma estrutura múltipla é capaz de adaptar-se aos agenciamentos, mudando de natureza a medida em que aumentam suas conexões:

As multiplicidades se definem pelo fora: pela linha abstrata, linha de fuga ou desterritorialização segundo o qual elas mudam de natureza ao se conectar à outras. (DELEUZE e GUATARRI, 1995, p.17)

Através dos princípios de *conexão* e *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 da *topologia* fala sobre a capacidade expansiva da rede. De estrutura plana e rasa, cresce e se transforma como os platôs. A rede transborda em dimensões transversais e não por sobreposições acumulativas verticalmente.

O princípio de *ruptura a-significante* explica como a rede rizomática é contrária a uma ordem dialética, abrigando a existência de poderes móveis. Pode ser rompida, desconectada em qualquer um de seus pontos, mas retoma segundo “uma ou outra de suas linhas e segundo outras linhas” (DELEUZE e GUATARRI, 1995, p.18). Isto significa que não existe somente um caminho em um ambiente como este, mas sim várias saídas, quase infinitas, várias linhas de fuga. Através desta configuração, os poderes se organizam de formas mais complexas, pois não existem estruturas fixas. As resistências se articulam de forma descentralizada e, mesmo reprimidas, podem se reorganizar através de outros caminhos.

O princípio de *cartografia*, *decalcomania* e *metamorfose* definem o caráter aberto, instável, mutável da rede. Como mapas abertos, ela não se constitui por nenhuma estrutura profundamente e ontologicamente enraizada. Está em constante

construção, tanto no surgimento de outros conteúdos quanto na releitura dos já existentes.

O mapa é aberto, é conectável em todas as suas dimensões, desmontável, reversível, suscetível de receber modificações constantemente. Ele pode ser rasgado, revertido, adaptar-se a montagens de qualquer natureza, ser preparado por um indivíduo, um grupo, uma formação social. Pode-se desenhá-lo na parede, concebê-lo como obra de arte, construí-lo como uma ação política ou como uma meditação. (DELLEUZE e GUATARRI, 1995, p.22)

2.2 Arte em rede

À maneira de Michel Sérres, que se vale da metáfora do jogo de xadrez para dizer dos processos em rede, podemos nos apropriar de uma antiga metáfora para refletir sobre a arte e seus processos em rede. Os antigos japoneses consideravam o tabuleiro de Go uma metáfora do universo. Quando está vazio, parece simples e ordenado, mas, na verdade, as possibilidades de um jogo são infinitas. Dizem que nunca dois jogos de Go podem ser iguais, representando a complexidade e o caos do universo. O jogo se estabelece com o preenchimento do tabuleiro por pedras brancas e pretas, como que acrescentando pontos a uma rede. São as escolhas de cada jogador que determinam o caminho possível, pois a cada lance, é configurada a unicidade deste jogo.

Da mesma forma, as artes em rede estão sujeitas ao acaso. Cada participante atua como um jogador e tem em suas mãos a possibilidade de reconfiguração da obra. Cria-se uma instabilidade e o resultado não cabe mais exclusivamente ao artista, está

potencialmente em cada ponto, em cada participante.

Como nas *copies* do *0100101110101101.org*⁵. Durante um ano clonaram e duplicaram três websites: *Hell.com*, *Art.Teleportacia.org* e *Jodi.org*. O primeiro, uma comunidade restrita, composta por net artistas e designers, foi considerado pela organização como um anti-website já que não possuía acesso público ao seu conteúdo. O segundo, a primeira galeria de web art, foi republicada exibindo, no lugar das obras originais, híbridos compostos por obras de net.art e lixo da rede. Já o terceiro foi clonado e publicado sem nenhuma alteração, apenas trocaram uma página de lugar, o índice que antes ficava escondido. Essas ações colocam em prática o potencial de atualização das redes, criando experiências para além do previsto na idéia original da própria obra. A possibilidade de clonagem de uma obra de arte só é viável por sua presença na rede, por sua natureza numérica, digital. A sua republicação, a alteração estranha à obra, define uma ruptura extrema. A rede oferece possibilidades além das propostas de interação e diálogo pré-estabelecidas. A subversão vai muito além das propostas originais.

We're talking about 0100101110101101.ORG, come into the limelight for having hacked hell.com. In fact, 0100101110101101.ORG is trying to show that art in the web can really become "interactive": the public must use it interactively, we must use an artwork in an unpredictable way, one that the author didn't foresee, to rescue it from its normal routine (studio/gallery/museum or homepage/hell.com/Moma) and re-use it in a different and novel way. When this happens in "real life" people are sent to prison or to madhouses. Even the web is going towards such a situation, all the paradigms of traditional art are imposing themselves again.⁶" (Luther Blissett⁷ em mensagem enviada a Rhizome em 26 de junho de 1999)⁸

⁵ Disponível em <http://www.0100101110101101.org/copies/index.html>, acessado em abril de 2003

⁶ Disponível em http://www.0100101110101101.org/meta/press/rhizome_copy-en.html

"Estamos falando sobre 0100101110101101.ORG ter obtido atenção por ter invadido o hell.com. Na verdade, 0100101110101101.ORG está tentando mostrar que a arte na rede pode realmente se tornar 'interativa': o público deve usá-la interativamente, devemos usar um trabalho artístico de forma imprevista, que o autor não tenha pensado, resgatá-lo da sua rotina normal (estúdio/galeria/ museu ou homepage/hell.com/Moma) e reutilizá-lo em uma maneira nova e diferente. Quando isso acontece na "vida real" pessoas são mandadas para a prisão ou para manicômios. Até mesmo a web está indo para esta direção, todos os paradigmas da arte tradicional estão se impondo novamente. " Tradução livre .

As instituições da arte tradicional tentam firmar-se no ciberespaço. Em contraponto, obras como esta trazem à tona novas discussões para o campo. Legitimidade e autenticidade, hibridismo, direitos autorais, institucionalização, comercialização e a própria natureza da arte digital. As discussões acerca da net.art freqüentemente têm sido expressas pelos artistas em suas obras, como no caso das *copies*. Na verdade, a net.art ainda se apresenta como um conceito em constante redefinição. Tanto pela tecnologia que se modifica a todo momento, como pelas possibilidades estéticas que são descobertas incessantemente.

É como o jogo de Go, tanto para os artistas, curadores, público, críticos e pesquisadores, que participam do jogo (a rede), interferindo parcialmente nele. Uma definição da net.art, portanto, será sempre instável, pois possui a capacidade de reconfigurar-se a cada obra.

A obra *N.A.C.O.*⁹ aborda justamente esta questão. Apresentando-se como “*Net.Art Certification Office: The online net.art official recognition provider*”, e convida os net.artistas a preencher um formulário a fim de submeter suas obras para uma avaliação da instituição. O questionário é profundamente irônico e baseia-se na obra/manifesto *introduction to net.art*¹⁰, que será apresentada adiante, retomando as discussões sobre a definição de net.art, da própria arte e sua institucionalização. A discussão não foi restrita ao espaço da obra, mas estendeu-se quando da sua divulgação na lista de discussão *netttime-latin*¹¹. Ao questionar a institucionalização da arte e sua natureza, nada mais instigante do que fomentar uma discussão, como fez o

⁷ Nome múltiplo usado por vários autores, mais informações em www.lutherblissett.net

⁸ Disponível em www.rhizome.org. Acesso em maio de 2003.

⁹ Disponível em <http://www.netartcertificationoffice.net/>. Acesso em julho de 2003.

¹⁰ Disponível em <http://www.easylife.org/netart/>. Acesso em novembro de 2002.

¹¹ Disponível em <http://www.nettime.org>. Acesso em julho de 2003.

artista Mario García Torres. Assim, fez aparente toda a instabilidade da net.art, além de extravasar suas bordas, em um processo que alcança vários espaços, para além de sua materialidade.

ya que todo esto es parte de una obra artística, la de mario, (el sitio, la reunión del bureau, esta discusión en el nettime, la instalación en el centro de la imagen, este mail, las respuestas que genere) lo que habría que preguntarse es si esta obra cumple con los standares que propone la N.A.C.O. y si es ético que se la mida con reglas que ella misma genera.¹²

Nesta mesma discussão, Gustavo Romano, pertencente à comissão da N.A.C.O., afirma não haver mais necessidade de definir a net.art, porque agora o que existe é uma pós-net.art, e esta sim deve ser definida. Dunja Kukovec compartilha da mesma opinião. Para ele, em 1998 foi proclamado o fim da net.art. Já que o mundo virtual não foi capaz de substituir o mundo real, a net.art não poderia mais ser proclamada a arte definitiva, como fizeram Shulgin e Bookchin. O ciberespaço e a net.art tornaram-se profanos. Após este fim, teria continuado a sobreviver, mas apenas de uma maneira poderia reinventar o mundo, através do ativismo. A proximidade da arte e cotidiano dar-se-ia através de ações provocativas e engajadas, rompendo-se os limites do mundo artístico:

Some artists started actively participating in the continuing and necessary process of social change. Since Internet is cheap and easily accessible, simple and adaptable, initial subversive actions of net.artists introduced smaller revolutions of net.activists. The Web enables information to flow freely, and a system of coding and passwords is used to keep sensitive information safe and occluded. Matrix is transparent and physically inoffensive. Real-time web actions

¹² Mensagem enviada por Gustavo Romano para a nettime-latin em 13 de março de 2003: “Uma vez que tudo isto é parte de uma obra artística, a de Mário, (o site, a reunião do bureau, esta discussão na nettime, a instalação no Centro de la Imagen, este e-mail, as respostas que gera), o que se haveria de perguntar é se a obra cumpre com os requisitos que a N.A.C.O propõe e se é ético que ela se meça com regras que ela mesmo gera.” Tradução livre .

present a strategy of physically inoffensive obstruction of power. Through hacking and keeping the information flowing, net.activists destabilise systems belonging to governments or corporations - centres of political and economic power." (KUKOVEC)¹³

Romper os limites do mundo artístico significa também romper com as instituições. Talvez seja este um dos pontos cruciais levantados pela net.art. É também o ponto principal da obra *Introduction to net.art (1994-1999)*.

Publicada de forma pioneira por Alexei Shulgin e Natalie Bookchin, enumera as características deste universo, numa espécie de manifesto. Começam por sua definição: "net.art is a self-defining term created by a malfunctioning piece of software, originally used to describe an art and communications activity on the internet."¹⁴ Esta definição foi publicada por Shulgin em uma mensagem na *netttime*, proclamando que o termo era um ready-made. Segundo ele teria sido descoberto por Vuk Cosic, um artista que procurava denominação para o seu trabalho e que curiosamente a recebeu em um e-mail anônimo: por um erro o e-mail estava totalmente ilegível, exceto pelo trecho "net.art".¹⁵ Josefine Bosma contradiz esta versão em um texto para *Written in Stone*. A

¹³ Dunja Kukovec: *Essay About History and Futurism of the NET.ART Story*, mensagem enviada à rhizome em october, 2001. Disponível em <http://www.t0.or.at/~eyescratch/dunja>, acessado em abril de 2003

"Alguns artistas começaram a participar ativamente do contínuo, e necessário, processo de mudança social. Já que a internet é barata é de fácil acesso, simples e adaptável, ações subversivas iniciais de net.artistas introduziram pequenas revoluções de net.activistas. A web permite que a informação flua livremente, e um sistema de codificações e senhas é usado para manter a informação suscetível segura e oculta. Matrix é transparente e inofensiva. Ações da web em tempo real apresentam uma estratégia de obstrução do poder fisicamente inofensiva. Através da invasão por hackers e da manutenção do fluxo da informação, os net.activistas desestabilizam sistemas de governos ou corporações – centros de poder econômico e político. " Tradução livre

¹⁴ Explicação dada por Vuk Cosic em mensagem enviada à *netttime* em 18 de março de 1997

¹⁵ "net.art é um termo auto-definido criado por um mal funcionamento de um software, originariamente usado para descrever uma atividade de arte e comunicação na internet." Tradução livre

*net.art archaeology*¹⁶ onde conta que a divulgação do termo net.art foi feita por Vuk Cosic, em um pequeno encontro de artistas organizado por ele denominado *net.art.per.se*. Este encontro teria inspirado Andreas Broeckmann e outros críticos a usar o ponto entre as palavras net e art. Mais tarde, em um debate sobre o conceito, Shulgin teria inventado que o termo era um ready-made a fim de manter o ponto entre as palavras:

The mixed feelings about net-dot-art amongst many people however made Alexei Shulgin invent a story about the real origin of net.art, in an attempt to take the seriousness out of the whole debate about net.art. He claimed it was a ready-made, created by the incompatibility of certain email software.¹⁷

Esta denominação tornou-se a mais usual, mas é ainda questionada nos dias de hoje, como foi exemplificado nas opiniões de Gustavo Romano e Dunja Kukovec. Para Bookchin e Shulgin os artistas não devem mais necessitar dos termos arte ou política para legitimar suas atividades, o que tornaria tal discussão irrelevante. Como primeira característica da net.art eles ressaltam a ruptura com as instituições. Para eles, os net.artistas devem:

- 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
- h. Work inside the institution ¹⁸

¹⁶ Disponível em www.easylife.org. Acesso em outubro de 2002

¹⁷ Disponível em <http://rasmus.uib.no/~stud2081/utstilling/index3.htm>

¹⁷ Disponível em <http://rasmus.uib.no/~stud2081/utstilling/bosma.htm>

"As impressões confusas das pessoas sobre a net. art fez com que Alexei Shulgin inventasse uma história a origem real da net. art na tentativa de diminuir a seriedade de todo o debate sobre a net. art. Ele alegou que foi um "ready-made", criado pela incompatibilidade de um certo software de email" Tradução livre

¹⁸ a. Trabalhar fora da instituição
b. Clamar que a instituição é maléfica

Os artistas das novas mídias teriam a oportunidade de ser completamente livres, não necessitando de instituições mediadoras. Na verdade, podem agir como elas: vários net.artistas têm seus sites hospedados no domínio <>.org>, destinado a organizações, instituições. Ao publicarem suas obras na rede, garantem o acesso público, eliminando as mediações antes tão necessárias à divulgação de uma experiência artística. Apesar de vários artistas se desligarem das instituições tradicionais, acabam por se organizar em coletivos que se encarregam da crítica e divulgação de suas obras: relacionam-se com instituições por eles mesmos criadas.

Mas como as grandes instituições ainda têm muito a oferecer no campo da arte e tecnologia devido ao alto custo das pesquisas e projetos, os artistas desta nova forma de arte têm feito uso das instituições, mas buscando não se submeter a elas.

Apesar de certo determinismo dos primeiros criadores em net.art, o que se observa agora é uma grande tentativa de relacionamento com as instituições. A net.art pode romper sim com as instituições, mas uma boa parte dela não quer. Acaba por inserir-se ambiguamente no circuito institucionalizado da arte. Cada vez mais obras são exibidas em museus e cada vez mais se tenta vendê-las. Para Bookchin e Shulgin a net.art deve ser feita sem interesse material e sem objetivar a institucionalização, mas não foi esta a história que se seguiu após os primeiros experimentos, em um momento denominado por alguns como *Período Heróico da Net.art*.

-
- c. Desafiar a instituição
 - d. Subverter a instituição
 - e. Fazer de você mesmo uma instituição
 - f. Atrair a atenção da instituição
 - g. Repensar a instituição
 - h. Trabalhar dentro da instituição

Tradução livre . Disponível em www.easylife.org. Acesso em outubro de 2002.

Apesar desta constante tentativa de inserção em instituições físicas, a net.art ainda apresenta-se como um desafio aos museus e colecionadores. Existe uma grande insegurança sobre como conservar tais obras, já que, com a mudança das tecnologias, tanto de hardware quanto de software, elas podem desaparecer. A incompatibilidade tecnológica acabaria por impedir a tradução da informação contida na obra para sua interface gráfica. A grande dúvida dos museus é se será preciso colecionar também as máquinas que possam expor tais obras.

When Web browsers change unrecognizably, will anyone appreciate Web art built for old versions of Mosaic? Is it too soon to declare works of new media art as "masterpieces" worthy of serious collection? ¹⁹

A potencial independência dos artistas da nova mídia em relação às instituições explica-se em grande parte pela própria natureza da arte em redes digitais. A internet acumula funções, mediando as atividades de produção, publicação, distribuição, promoção, diálogo, consumo e crítica artística. Para Bookchin e Shulgin, é isso o que mais facilmente define a net.art. O meio consegue abrigar todos os processos artísticos, formando uma rede auto-suficiente. Através da organização desta rede, todo o processo de produção artística deve ser repensado. É necessário redefinir os conceitos de autoria, obra e tudo que a ela se conecta, como curadores, público, pesquisadores, colecionadores e instituições que exibem e preservam a arte, como os museus.

¹⁹ “Quando os navegadores da web mudarem irreconhecivelmente, irá alguém apreciar a web arte construída para as antigas versões do Mosaic? Será muito cedo para declarar trabalhos de mídia arte como ‘obras-primas’ válidas para uma coleção séria?”. Tradução livre. Is New Media Art Collectible? Publicado em 24 de março de 1998 na revista Wired. Disponível em <http://www.wired.com/news/culture/0,1284,11161,00.html> acessado em fevereiro de 2003.

Essa rede auto-suficiente organiza-se também através das comunidades virtuais dedicadas à net.art. A *nettime*, por exemplo, desempenhou e ainda desempenha um importante papel para a net.art. Iniciada em 1995, na euforia das novas mídias, abrigou as primeiras discussões, assim como os primeiros artistas e críticos. Hoje se apresenta como uma grande comunidade de interessados em net.art, críticos, pesquisadores e artistas, fomentando discussões e divulgando trabalhos.

Outra comunidade expoente é a *Rhizome.org*, que acabou por estabelecer-se como uma organização de incentivo à net.art: organiza exposições e premiações, incentiva artistas etc. Ainda funciona como uma plataforma para a discussão e crítica, talvez a mais visível nos dias de hoje.

A centralização no meio explica uma outra ruptura, talvez definitiva: "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." (SHULGIN E BOOKCHIN, 1999)²⁰. A possibilidade de experienciar uma obra de arte no computador do quarto ou do trabalho traz uma perspectiva absolutamente nova. A obra de arte chega realmente ao cotidiano. Não é mais uma obra que leva o cotidiano à galeria, ela está em uma mídia que agora faz parte da maioria das práticas diárias, e ainda pode ser acessada a qualquer instante. Enfim, pode ser experienciada ao acaso, como algumas obras que são enviadas por e-mail na forma de spams. Um exemplo é a obra *Fuck You Fuck Me*²¹ de Alexei Shulgin. Por simular um site de vendas de um drive para sexo pela internet, foi amplamente divulgada pela rede. A intenção do artista era

²⁰ " O objetivo utópico de diminuir o abismo crescente entre arte e o dia-a-dia, talvez, pela primeira vez, tenha sido alcançado e tornado uma prática real, diária e até rotineira. " Tradução livre . Disponível em www.easylife.org

²¹ Disponível em <http://www.fu-fme.com/>

mesmo atingir aqueles que procuram por sexo e pornografia na internet e isso foi possível já que muitos usuários quando experienciam uma obra não sabem que o estão fazendo.

A noção de autoria talvez seja a mais instável após as práticas em artes digitais. Marcada pelas experiências em obras em processo, tais experiências ampliam o conceito de co-autoria, muito difundido na teoria da literatura. Umberto Eco inicia esta discussão com as obras em movimento, obras abertas, em fluxo, que se reconfiguram a partir da intervenção do público ou através de sua interpretação (no caso das artes performáticas). A perspectiva que se tinha até então era a de que o público autorava apenas quando interpretava uma obra, não tinha intervenção física sobre ela. Claudia Giannetti, sobre as artes interativas, afirma que o receptor, ao encontrar a abertura da obra, assume uma função criadora. Ao modificar a materialidade da obra, assume a função de co-criador.

Uma 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 um canal de intercambio de información entre obra espectador y entorno que llegue a configurar uma red dialógica lo suficientemente abierta, por la qual no sólo circulen los datos, sino mediante la cual se logre la comunicación. Por conseguinte, consideramos que no procede la proclamación hiperbólica de muerte del autor, sustituido por um receptor que asume la función de creador; de lo que se trata es uma nova comprensión del concepto de autoría. (GIANNETTI, 2002, p. 107)²²

A possibilidade de reconfiguração de uma obra digital vem de sua natureza imaterial. Uma obra de net.art é composta na verdade e principalmente de informação

²² “Uma obra permeável, que torne possível a integração do público, tem que alcançar necessariamente uma estrutura aberta, que permita este acesso. (...) Trata-se afinal 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.

binária, e por isso pode circular livremente, estar disponível a várias experiências ao mesmo tempo. Por não existir fisicamente, está mais apta a mudanças, mais aberta para outras intervenções, para a interação. “A web.work is thus an evanescent visualization of the creators and user's ideas, a reflection of their minds' impulses and a reaction to sensual irritations, always remaining immaterial, intangible and predominantly mental.”²³ Talvez aí esteja o grande trunfo, por sua não fisicalidade, por sua alta capacidade de reconfiguração, torna-se capaz de oferecer uma narrativa para cada um, uma experiência única. A construção da narrativa é também imaterial e se dá desde a primeira conexão, cada link acessado, cada experiência.

Para Andrej Tisma a arte digital seria a realização de algumas utopias antecipadas pelas vanguardas da década de sessenta. A desmaterialização do objeto de arte e sua transposição para a esfera mental era o ideal da arte conceitual, caracterizada pela multimidialidade, pelo processo, interação e telecomunicação.

Tisma considera a net.art como uma atualização da *mail art*. O movimento que chegou a ter milhares de participantes integrados em comunidade prenunciou a troca de obras em diversas mídias, além de ter atualizado fisicamente uma grande comunidade interconectada em rede. Mas talvez a grande herança que a net.art carrega da *mail art* seja o caráter político e contracultural:

A natureza democrática da rede de Mail Art claramente a situa em oposição ao elitismo da arte (se arte estiver definida como a cultura da arte dominante). O grande número de pessoas envolvidas com Mail Art impede que o movimento seja reconhecido ‘oficialmente’ como uma manifestação da alta cultura, pelo menos enquanto continuar a ser praticada em escala tão ampla. A maior parte dos movimentos artísticos (Pré-Rafaelitas, Impressionistas, Cubistas, etc.)

²³ “Um trabalho na web é uma visualização evanescente das idéias do criador e do usuário, o reflexo dos impulsos e reações das suas mentes a provocações sensoriais, sempre se mantendo imaterial, intangível e predominantemente mental.” Tradução livre. Andrej Tisma. Web.art's nature disponível em <http://www.vorticeargentina.com.ar/escritos/web_art_nature.htm>

parece ter um número de membros variando entre cinco e cinqüenta; a Mail Art, em oposição, tem milhares de membros. (HOME, 1999, p. 116)

Para Popper (1993), a arte tecnológica tem pelo menos sete fontes de inspiração. Como a net.art insere-se neste campo, podemos perceber, através desta análise, seu histórico de influências. Em primeiro lugar encontramos a fotografia e o cinema, através dos quais, encontra-se, de forma fundamental, o diálogo entre os aspectos técnicos e estéticos. A arte conceitual agrega valores intelectuais e informacionais no que concerne à concepção artística, assim como a Land Art em sua dimensão ambiental. A Light Art traz primeiramente as características elétricas e, posteriormente, eletrônicas. A quinta fonte é fundada sobre o movimento, e traz uma importante união entre máquinas e movimentos físicos: Kinetic Art. Também as *Calculated Programmed Arts* tiveram uma significante importância para o estabelecimento da arte eletrônica, assim como a Cybernetic Art.

A maior concentração de interesses nesta área atualmente encontra-se no campo das artes interativas. O objetivo é utilizar a capacidade dialógica dos meios para a elaboração de novas poéticas capazes de construir uma relação única com cada indivíduo. Os experimentos em net.art cada vez mais intencionam este relacionamento. A capacidade dialógica das redes digitais oferece vários caminhos neste sentido. A internet é um híbrido de todas as mídias e por isso é um meio potencial para novas experiências.

A característica mais explorada da net.art é a interatividade. É esse o objetivo da maioria das obras. Mas ainda mostra-se como uma interatividade incipiente, que poucas vezes consegue alcançar a narrativa individual. Mas algumas conseguem

aproveitar do dialogismo para agregar um envolvimento ao redor da obra, como é o caso de *The Fileroom*²⁴, de Antonio Muntadas, publicada em 1994 quando a internet ainda se esboçava. A obra funciona como um banco de dados de casos de censura. Aqui, a interatividade já cria laços com o público que, ao acrescentar outros casos, torna-se responsável pela obra. Para alcançar tais resultados, o processo artístico se mostra aberto a desafios impostos pela imprevisibilidade da participação: "The interactive technology is being utilized to add new points of view, complete missing information, challenge notions of authorship, and to reflect direct voices and opinions wherever possible."²⁵

O uso das mídias para explorar o potencial interativo e dialógico nas artes traz também novos elementos para a análise estética. A arte além de fazer uso das comunicações pode também ser pensada através da comunicação. Para Domingues²⁶, a junção entre arte e tecnologia "trata-se de um processo de comunicação que se faz representar mais por um sistema ou uma estrutura do que num motivo ou objeto". Por isso a autora percebe a arte de forma processual: o sentido da obra está em construção em "diálogos e partilhas mediadas por tecnologias em detrimento da arte como um objeto fechado."

Pensar a arte como comunicação é a abordagem de Cláudia Giannetti (2002) para a Estética Digital. Ao criticar as Estéticas Informacionais, propõe um novo padrão de análise estética, dentro do contexto comunicativo. Suas críticas ao modelo anterior partem do princípio de que a informação encontra-se dentro da comunicação e este não

²⁴ Disponível em <<http://www.thefileroom.org>>

²⁵ "A tecnologia interativa está sendo utilizada para acrescentar novos pontos de vista, completar a informação, desafiar as noções de autoria e refletir vozes e opiniões diretas sempre que possível. " Tradução livre .

²⁶ Diana Domingues, disponível em <http://www.ucs.br> . Acesso em outubro de 2002.

considera a significação, mas somente a transmissão da mensagem.

Através desta perspectiva, a comunicação nas obras de mídia arte ganha novas abordagens. Giannetti analisa a mídia arte como sistema e processo intercomunicativo e propõe uma relação de comunicação dialógica, que abriga processos de expansão para todas as partes envolvidas.

Se a comunicação é a principal característica das artes das novas mídias, é natural que este tipo de arte utilize-se recorrentemente da interação. Ou melhor, a interação passa a ser, entendida como comunicação, uma das mais importantes características dos experimentos em novas mídias.

3. Mediação

No limite, a comunicação é impossível. Pelo menos no sentido como geralmente a percebemos: alguém comunica algo, outro alguém responde e assim se estabelecem trocas herméticas entre pontos. A transmissão fluida da mensagem através de canais é completamente utópica ainda que se considere a existência de algum ruído. Em uma ampla rede de agentes, onde não há distinção ou exclusividade de papéis emissores e receptores, a complexidade e o volume de informações são tamanhos que não se pode distinguir exatamente a originalidade e/ou a origem das mensagens.

Nenhum indivíduo comunica, todos estamos imersos e fazemos parte de um sistema constituído por interfaces de profundidades e categorias distintas. Ninguém origina ou inicia uma comunicação, mas faz parte de uma rede de mediações que molda os códigos com os quais traduzimos a realidade. Se capturarmos um momento desta rede e selecionarmos um conteúdo semântico específico, por mais denotativo que seja, entre ele e um interpretante coexistem inúmeras camadas que agregam possibilidades associativas e expandem uma virtualidade de significações. Para Debray a mensagem, até então tida como um pacote de informações a ser transferido, se dissolve e desaparece entre as mediações pelas quais circula.

A mediação determina a natureza da mensagem, existe a primazia da relação sobre o ser. Por outras palavras, são os corpos que pensam e não os espíritos. (DEBRAY, 1995, p.14)

Para compreender as vias e meios da eficácia simbólica, Régis Debray sugere substituir o conceito de comunicação por mediação: "A comunicação é fluida, enquanto a mediação é pesada." (DEBRAY, 1995,14) Pretende averiguar como as formas simbólicas tornam-se materiais, "o processo pelo qual os signos tornam-se mundo" (DEBRAY, 1995, p.17) através de uma nova disciplina, a "midiologia". Desta forma, ao conjugar análises de como interagem as interfaces socio-técnicas torna-se possível analisar o modo de percepção de cada momento histórico.

A área de atuação da midiologia não pode ser definida, pois para Debray o médium não existe. Neste contexto abstrato podem ser incluídos desde instrumentos para comunicação e suportes físicos até as instituições e códigos sociais. O que o midiólogo procura saber não se define pelo discurso da história e muito menos pelo discurso da técnica; mas pelo espaço de interseção dentre essas áreas. Na midiologia, "mídio" não designa mídia nem meio, mas o

(...) conjunto dinâmico dos procedimentos e corpos intermédios que se interpõem em uma produção de signos e uma produção de acontecimentos. Esses entremesos assemelham-se a 'híbridos' (Bruno Latour), ou seja, mediações, simultaneamente técnicas, culturais e sociais. (DEBRAY, 1995, p.29)

A importância da midiologia encontra-se na análise conjunta da técnica e da percepção humana. Reaproxima conteúdo e forma, processos sociais e processos maquinicos. Analisa as singularidades de cada dispositivo técnico assim como as esferas de mediação em que se encontram, permeadas pelas relações sociais. Para Debray, as mediações não podem jamais ser entendidas apenas segundo os mídios,

mas também a partir de todas as relações que o envolvem, assim como suas histórias. Trata-se, portanto, desse ponto de vista, de uma teoria ligada ao conceito de rede e suas implicações para a sociedade e para o pensamento.

Didaticamente, Debray divide a história da civilização cristã em três midiasferas, ou seja, três “meios de transporte e transmissão de mensagens e dos homens” (DEBRAY, 1995, p.40). Em cada uma delas, as diferentes mediações transformam o processo de perceber, traduzir e recriar o mundo. As midiasferas evoluem ao mesmo tempo em que as técnicas sem nunca se desvencilharem das antecessoras, porque são cada vez mais “emaranhadas” com elas.

Nas comunidades pré-modernas, antes mesmo da escrita, os valores e ensinamentos eram passados de pai para filho através da oralidade. Lendas e mitos construídos através de narrativas fantasiosas estimulavam a consolidação das tradições através de uma memória sensorial. De grande carga emocional, há um compartilhamento da experiência uma vez que tanto emissor quanto receptor vivem no mesmo local. O conhecimento surge de uma cultura encarnada, é mediado pela presença física, pela linguagem gestual.

Os efeitos do signo foram, antes de tudo, efeitos da voz. Do peito, do ventre, do corpo inteiro já que o gesto vocal – mais do que a boca e o rosto – envolve o balanceamento do busto, a batida do pé e o movimento dos braços. (DEBRAY, 1995, p.52)

A noção de tempo é circular; as narrativas se mantêm as mesmas (com mínimas transformações ao longo das gerações) com o objetivo de se manter as tradições. Segundo Debray, este seria o período relativo à *mnemosfera*¹. Nesta era, onde predomina a oralidade, o papel da memória é essencial para dar continuidade ao processo de institucionalização social.

Com o surgimento da escrita, a *logosfera* é inaugurada. Mesmo significando um passo adiante no processo de racionalização do conhecimento, a possibilidade de registro manuscrito dos textos sagrados não elimina a transmissão oral do conteúdo. A mediação do orador e a sua presença física ainda se mostram essenciais para a credibilidade da mensagem.

Durante mais de um milênio, “escrever” era ditar (segundo parece, na França, não há qualquer manuscrito autografado) e o escrito valioso era o *transcrito*. A sacralização da escrita terá sido, talvez, um refluxo da voz, por empréstimo e impregnada dessa primitiva proferição, ¹simultaneamente, interior a cada criatura de Deus e coextensiva à criação. (DEBRAY, 1995, p.53-54)

É somente com a *grafosfera* que o conhecimento desprende-se do corpo e distende sua permanência no tempo e no espaço. Através da tipografia o texto proclama sua autonomia em relação ao autor e ao contexto (a aura). Por isso mesmo passa a ser teórico-argumentativo: é necessário tornar o texto auto-sustentável, auto-explicativo, já que não há um orador para mediá-lo. Inaugura-se a noção de história progressiva e conhecimento acumulativo. Uma teoria armazenada em um livro, por exemplo, pode ser desenvolvida fora do contexto em que foi produzida. Ela foi registrada e não pode ser desconsiderada. Por introduzir o argumento racional ao conhecimento, a escrita contribui para a objetivação dos acontecimentos, que passam a ter cunho científico. Com a possibilidade de serem deslocados no espaço/tempo, o objeto de estudo passa a ser externo ao pesquisador, que não necessariamente compartilha o mesmo contexto. É necessário capturar o conteúdo, que lhe é estranho. O conhecimento é segmentado, dividido em ciências de diferentes aplicações.

¹ Embora Debray tome como marco cronológico de sua análise o surgimento da escrita (*logosfera*), considera-se relevante a inclusão da *mnemosfera* (também apresentada por ele) para se compreender a transição da tradição oral para a escrita e do conhecimento mítico ao racional.

(...) se nos lembrarmos que a logosfera imaginava a felicidade eterna como um concentrado de alegrias auditivas – coros dos anjos, cânticos, harpas, fontes cristalinas e canto de pássaros – a grafosfera tinha se afastado do paraíso. (DEBRAY, 1995, p.55-56)

Já a *videosfera* introduz os suportes audiovisuais aos meios de compartilhamento e armazenamento das mensagens. Predomina a noção de conhecimento em construção por redes interligadas. O conhecimento é fragmentado e instável, modificando-se na era veloz das tecnologias visuais e digitais. Possibilita-se a desmaterialização e a dissociação entre mensagem e suporte. O signo deixa de ser, prioritariamente, inscrição e passa a ser fluxo. A imagem perde parte de sua indicialidade e não precisa ter uma referência direta com o real (infografia).

Com efeito, a digitalização das memórias pulveriza a distinção de Pierce entre ícone e signo. A codificação binária regista tão depressa e bem os ideogramas quanto as letras porque trata o texto como imagem. (DEBRAY, 1995, p.56)

Cada uma das midiasferas se difere quanto aos meios de produção e circulação de conhecimento. Em cada período irrompe uma rede de mediações socio-técnicas que é responsável pela estruturação dos produtos culturais. Deste modo, o fazer artístico e a articulação autor-obra-receptor se transformam e são condicionados – mas não determinados - por essas mediações.

3.1 A mediação pela técnica

A arte tradicional, típica da era pré-fotográfica, tem uma produção totalmente artesanal, expressa a visão de mundo do artista, que por sua vez constitui um contínuo com a própria obra. Autor e obra não se dissociam. A obra de arte deste período se distingue por sua unicidade. Cada pintura é uma obra única; avalia-se a sua originalidade e seu valor é definido pelo peso da assinatura do pintor. O processo de criação é visto como algo demiúrgico, quase divino: o artista é tomado pela inspiração e, em um surto de genialidade, cria algo que só ele é capaz de criar. A obra se sustenta em sua materialidade, só existe enquanto registrada em seu suporte. Sua constituição física é extremamente perecível; as pinturas se desgastam com o tempo e a obra se acaba a medida em que perde seu suporte.

A obra constitui uma relação meramente contemplativa com o receptor. Contemplar compreende um sentido de compreensão mental, um esquema interacional entre mente e olho. Ao espectador cabe o papel de abstrair o significado da obra, de retirar daquele conjunto o que o autor quis dizer. Ela obedece a uma estrutura que indica qual caminho deve ser percorrido pelo receptor para decifrá-la. No caso da pintura, o espaço da tela ordena a contemplação.

Como já explorado por Panofsky em seu célebre livro *A Perspectiva como Forma Simbólica*, a tela funciona como uma janela, um enquadramento de um instante. Isto implica a presença de um sujeito que contempla (um ponto de vista) de um lado desta janela e de um objeto/cena contemplado do outro. (GROSSMAN, 1996, p.30)

A arte contemplativa se funda em um princípio representativo da realidade. Daí se justifica todo o desenvolvimento da perspectiva como tentativa de aproximar o figurativo do real. Segundo Grossman (1996), há uma “compatibilidade entre a

representação e a visualidade, pois ambos *enxergam* e entendem o mundo bidimensionalmente.”²

Com a chegada da fotografia, repensa-se a arte como representação. Nos casos cujo objetivo é somente o de registro, a pintura mostra-se em desvantagem: por que demorar meses pintando uma paisagem quando o filme pode ser sensibilizado e em poucas horas pode-se ter a reprodução do cenário em mãos?³ Por esse e outros motivos, esta produção também toma outro rumo; ao invés de copiar a realidade passa a ter como desafio interpretá-la. Mas o que realmente rompe com a criação tradicional é a possibilidade reprodutiva do original. Cada tela de Velázquez é única e, ainda que se tente reproduzi-la, não mantém fielmente suas características. O negativo permite que a mesma foto seja reproduzida inúmeras vezes sem comprometer a deturpação das características originais. Esta capacidade de reprodução da obra de arte acelerou um processo de aproximação entre obra e receptor, uma vez que o acesso aos meios de produção se tornou mais disseminado com o desenvolvimento dos aparelhos ópticos.

A produção imagética foi assim automatizada. Ao invés de tornar visível um sentimento interior na pintura, agora o artista captura da realidade o sentimento que ele quer transmitir. Como o *flaneur* nas cidades, o artista vaga à procura da sua imagem. Com a máquina, o artista se torna ser movente a medida em que busca e raptá o significado. Na pintura, o artista, fixo, se deixa levar pelo próprio gesto que conformava a obra.

² GROSSMAN, Martin. Do Ponto de vista à Dimensionalidade. Revista item-3. Rio de Janeiro, nº3, p. 29 a 37, fev. 1996.

³ Ao valorizar a característica reprodutiva da fotografia em comparação à pintura, não estamos desvalorizando sua contribuição estética à história da arte. O que acontece é que neste primeiro momento de seu surgimento ela atua mais como forma de registro.

O receptor, que antes contemplava o resultado de uma criação superior inspirada, passa a observar os processos de uma criação em construção. O desenvolvimento técnico articulado com as manifestações culturais condicionam a formação de uma interface entre o fazer artístico e a fruição. Na pintura, o artista retrata a sua visão de mundo e não há nenhuma fissão entre ele e a imagem que produz. Já na fotografia a imagem é capturada da realidade, passa-se a se estabelecer uma dicotomia entre o artista, sua ferramenta e a imagem que ele produz. A partir do momento em que a máquina passa a mediar o processo de criação artística se estabelece essa dicotomia entre arte e técnica. Para Santaella (1997) o paradigma fotográfico é sempre dualístico devido ao processo de produção que ele inaugura.

Enquanto o suporte no paradigma pré-fotográfico é uma matéria ainda viva e passiva, uma tela, por exemplo, à espera da mão do artista para lhe dar vida; no paradigma fotográfico o suporte é um fenômeno químico ou eletromagnético preparado para o impacto, pronto para reagir ao menor estímulo da luz. (SANTAELLA, 1997, p.165)

A dicotomia está justamente na visão da arte “pré-fotográfica” como aquela puramente intuitiva, verdadeiramente humana, e a “pós-fotográfica” como uma produção essencialmente técnica, como algo externo ao social, como se não fosse produto de um investimento também humano. São tratados como se fossem incompatíveis e de natureza distintas.

Ao incorporar máquinas – e máquinas de comunicar - em sua produção, a legitimidade do trabalho artístico é questionada. Segundo Machado (1997), as imagens técnicas produzidas através dessas apropriações não podem ser percebidas como uma “duplicação inocente do mundo”, uma vez que a produção está mediada por conceitos formais que ditam o modo de funcionamento das máquinas. Existem alguns princípios

que dizem respeito a uma programação prévia da máquina e que conduzem, de certa forma, o resultado final da imagem. Ao repensar a análise de Flusser sobre a “Filosofia da Caixa Preta”, Machado adverte sobre o grau de atuação do artista que lida com aparelhos de automatização.

Na era da automação, o artista, não sendo capaz ele próprio de inventar o equipamento de que necessita ou de (des) programá-lo, queda-se reduzido a um operador de aparelhos, isto é, a um funcionário do sistema produtivo, que não faz outra coisa senão cumprir possibilidades já previstas no programa, sem poder, todavia, no limite desse jogo programado, instaurar novas categorias. (MACHADO, 1997, p. 4)

Flusser discrimina aquele usuário que não sabe lidar com a estrutura interna do aparelho como funcionário, mero operador de inputs e outputs da máquina. Não percebe aí uma potencialidade artística uma vez que se está preso a um sistema sobre o qual ele não tem poder. Apenas identifica como criação artística relevante àquela que é fruto de uma ação sobre o posicionamento interno do aparelho.

Com relação à legitimação, a questão é que as produções originais e aquelas que simplesmente fazem uso de efeitos, filtros ou elementos já disponibilizados pelo software são muito semelhantes, o que torna a distinção difícil de ser feita. Como não há um domínio total – e de todo o público – sobre o funcionamento interno desses aparelhos, não há como distinguir a ação de um *plug in* de uma estratégia criada para aquela ocasião específica.

E é justamente por lidar com códigos desenvolvidos através de operações matemáticas e algoritmos, que essas apropriações trazem objetividade para a produção artística. Assim, contradizem toda uma tradição romântica que vê a arte através da percepção do sublime. Por isso mesmo, ao se lidar com experiências que, ao invés de tocarem o receptor pelo sentimentalismo o provocam através das possibilidades lógicas

de intervenção, presencia-se uma fruição estética diferenciada, própria dessas manifestações. As infinitas possibilidades de exploração e navegação dessas obras compõem uma experiência diferente daquelas que possuem uma estrutura linear justamente porque não induzem a um caminho de leitura a ser seguido.

Arte nunca foi arte sem técnica⁴. Os estudos de perspectiva, ótica e geometria no Renascimento, por exemplo, possibilitaram o aprimoramento do fazer artístico. Não são, e nem passam a ser, extrínsecos e autônomos. São constituintes e em conjunto definem a complexidade da obra. Por mais subjetivo que seja o processo de criação, a sua materialização exige um aparato técnico. Este pode ser desde a tinta a óleo, que permite que os pintores levassem mais tempo para realizar as obras, à interface eletrônica.

3.2 A mediação pela interface do computador

As associações entre arte e técnica sempre foram abordadas como associações artificiais. Como dois elementos heterogêneos, sua relação é sempre descrita como uma apropriação de um sobre o outro. De naturezas opostas, a sua convergência em unidade contamina cada universo até que seja impossível separá-los.

Assim é percebida a interface humano-computador. Aquele familiarizado com a máquina não percebe um antagonismo entre circuitos e artérias. A máquina não é

⁴ A separação entre arte e técnica também está ligada à definição dos campos dos saberes após a Revolução Industrial. Segmentou-se o racionalismo como base fundamental para os estudos científicos, o pragmatismo para a técnica (dos instrumentos e máquinas) e o humanismo para a arte.

percebida 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)

Para Cláudia Giannetti (2002), a interface entre pessoas e sistemas eletrônicos seria somente um intermediário necessário para a comunicação já que ainda não existem sistemas de conexão direta entre mentes e máquinas. As HCI (Human Computer Interfaces) desempenhariam um papel semelhante ao que as mídias desempenham na comunicação humana, pretendendo sempre a redução da distância e tempo de comunicação, assim como uma otimização do tempo de reação e flexibilidade de interação. Este processo, segundo a autora, tem por resultado uma redefinição das posições assumidas por cada sistema, homem e máquina, que atuam no processo de comunicação:

el sujeto deja de ser el operador que controla conscientemente e íntegramente una ferramenta; y la máquina experimenta um incremento progressivo en el grado de independencia de su funcionamiento, es decir, ya no es una 'simple' herramienta 'inerte' en el sentido tradicional. (GIANNETTI, 2002, p. 112)

De acordo com Lev Manovich (2002), a identidade do computador mudou nos anos 90. No começo da década, o computador ainda era visto como uma evolução da máquina de escrever, do pincel, etc; ou seja, uma ferramenta capaz de produzir cultura que seria devidamente disseminada em outros meios. Mas a medida em que a internet se tornou comum, o computador se tornou uma mídia universal. “In short we are no

longer interfacing to a computer but to culture encoded in digital form”⁵⁵ (MANOVICH, 2002, p.70).

Já que o computador não se limita às funções de uma supercalculadora, ele se propõe como um portal de entrada para um ambiente coabitado por vários usuários. Segundo Johnson (2001), a ruptura tecnológica que o computador apresenta reside no fato de que ele lida com sistemas simbólicos e não com sistemas simplesmente mecânicos, caso de outras ferramentas. A articulação de zeros e uns não é compreendida como instrução matemática apenas, mas representa imagens, ações e palavras. “Para que a mágica da revolução digital ocorra, um computador deve também representar-se a si mesmo ao usuário, numa linguagem que este compreenda” (JOHNSON, 2001, p.17). A sua diferença em relação a tecnologias anteriores, como a prensa e o cinemascope, se dá pela categoria sínica com que estes meios lidam. Estes últimos só se demonstram como meios representacionais no momento em que alguém os utiliza como forma de registro de palavras ou imagens, sendo que este processo se dá de forma mecânica. Já o computador atua simbolicamente em qualquer tipo de relação, seja com o usuário ou internamente com seu sistema. Por sua capacidade de auto-representação consegue-se transformar os zeros e uns em uma interface amigável o suficiente para que se torne inteligível para o maior número de pessoas.

Entretanto, o tipo interface atualmente utilizado em todo o mundo, assim como a configuração e organização da rede de computadores, ainda é considerado como um estágio de transição no desenvolvimento da HCI. Ainda não foi encontrada uma

⁵⁵ “Em resumo não estamos mais em contato com o computador mas com a cultura decodificada digitalmente.” Tradução livre. MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge:MIT Press,

organização, nomenclaturas e linguagem realmente adequadas ao uso do computador e das redes.

Por simular outras mídias o computador converge em sua interface características e modos de lidar de outras formas culturais, como o impresso e o cinema. Apesar de produzir e manipular vídeo, imagem, áudio e texto o computador não pode ser considerado imediatamente uma mídia híbrida. Sua natureza é composta por impulsos elétricos, sim e não, zero e um: dígitos que ao serem programados materializam-se nestes formatos já conhecidos. Configura-se como um ambiente gerador de signos, uma máquina semiótica, o que não é o mesmo que um ambiente que apenas contém outros formatos culturais. Por isso sua linguagem não pode ser analisada segundo os padrões destas outras mídias, mas deve ser analisada por suas características próprias, sua maneira de gerar e manipular os signos. O todo não se define pela simples junção das partes, mas pela maneira em que estas se interrelacionam.

De certa forma, a página escrita foi redefinida através da web page em um espaço virtual cuja superfície transpõe a superfície da tela do computador. Mesmo além do espaço de uma página física, perceber-se pelo uso da nomenclatura que a leitura on-line vem sendo pautada pela leitura do livro impresso. Para Beiguelman, o livro se conforma como um formato tão estável e tão paradigmático que ainda não se conseguiu inventar um vocabulário próprio para a leitura e escritura on-line. Este fenômeno “não nos remete a um mero problema de erro de termos, mas a um problema epistemológico. A identificação do conteúdo on line com a página reitera a linearidade

de uma história sobre o mesmo que se faz pelo apaziguamento das instabilidades."

(BEIGUELMAN, 2003, p.11)

O que acontece é uma negação das potencialidades do meio nesta constante comparação das estruturas analógicas com as digitais, estagnando o desenvolvimento da linguagem e limitando a própria utilização de seus recursos. A visão da rede como uma versão expandida do livro impresso recorre a um hábito já antigo de nossa civilização, associar sempre uma coisa a outra, "mais ou menos como lembra Janet H. Murray, nos termos em que o cinema do início do século 20 era descrito como 'fotografia animada', evidenciando a ignorância das especificidades da linguagem da então nova mídia." (BEIGUELMAN, 1999, p. 12)

A aplicação de outras linguagens em mídias digitais vem sendo realizada desde as primeiras interfaces gráficas, que tentaram simular um ambiente familiar para o usuário. A Graphical User Interface (GUI), desenvolvida pela Macintosh foi a primeira tentativa de adequação da interface ao meio por explorar sua capacidade de inter-relação entre os vários signos. Conjuntamente, melhorava a relação homem-máquina: valorizava a funcionalidade e o acesso fácil, desviando-se de uma linguagem de máquina, ou linguagem de programação. Porém, ao encaixar tudo em linhas e caixas, limitou a interação com o usuário a um sistema que ainda apresenta um pensamento analógico: o computador é assimilado como uma grande biblioteca que arquiva seus documentos em diferentes pastas, facilmente encontradas por uma busca baseada no critério bibliotecário. O mesmo tipo de analogia é aplicada à rede, organizada como uma encyclopédia, alimenta uma idéia impossível de que todo o conteúdo estaria ligado por uma infinita rede de índices remissivos. (BEIGUELMAM, 2003) Sites como o *Google*

ou *Yahoo* são exemplos claros deste pensamento. O problema não está somente em como organizar os dados, mas na própria espacialidade da rede:

Talvez a metáfora do site (sítio), para designar a situação de não-localidade que estrutura o ciberespaço, esteja na raiz desse fenômeno de equívocos terminológicos que não são inconvenientes por serem errôneos, mas por mascararem a situação inédita de uma espacialidade independente da localização em um espaço tridimensional. (BEIGUELMAN, 1999, p.12)

Conseqüentemente, a maioria dos documentos disponibilizada na web ainda apresenta uma característica linear, tão oposta ao potencial da rede, "podendo-se dizer que a maior parte do conteúdo hipertextual disponível não passe ainda de uma massa de textos e imagens clicáveis." (BEIGUELMAN, 1999, p.13) O que Gisele Beiguelman reivindica, é a possibilidade de uma *cultura cíbrida*, baseada na interpenetração das redes on e off line, que recicle os padrões de leitura já instituídos apontando para novas formas de cognição, promovidos pelo diálogo entre as mídias. O desenvolvimento desta cultura impõe que se repense o que se quer dos textos e das próprias tecnologias da comunicação e trará como consequência um remodelamento das práticas semióticas sociais que "se interpõem e se associam à leitura e à escritura." (BEIGUELMAN, 1999, p.17) Pois agora lidamos com um meio dialógico que é ao mesmo tempo o meio onde se lê, se escreve e se publica, transformando o leitor em um potencial produtor ou editor, confundindo a escritura com a leitura. É necessário então pensar em escritura e leitura líquidas, que se misturam no contínuo fluxo de dados em uma configuração que não corresponde ao enquadramento do monitor ou da página.

O desenvolvimento desta nova linguagem pode ser acompanhado através do trabalho de artistas que repensam o próprio meio e suas intersecções. Interessados em encontrar as novas possibilidades que o meio oferece experimentam em uma

diversidade de interfaces necessárias à complexidade do processo criativo neste momento. Nesse sentido, Gisele Beiguelman apresenta o metabrowser netomat <<http://www.netomat.net>> como uma proposta de "romper essa cadeia de relações desestruturando o sistema de consultas baseado na lógica do 'point-and-click' que condiciona a leitura nos limites da navegação." O *netomat*, ao contrário dos browsers tradicionais, não possui uma interface metafórica, não lida com páginas, mas sim com os próprios dados que fluem livremente pela tela. O próprio trabalho da artista tenta encontrar uma linguagem própria da rede, distanciando-se das analogias com o livro impresso.

O

trabalho

paisagemzero

<<http://www.sescsp.org.br/sesc/hotsites/paisagem0>> é construído sob uma interface randômica, que tenta ao máximo ser não organizada. Apesar de existirem subdivisões ou temas, estes não seguem qualquer critério, uma subversão dos critérios bibliográficos.

3.3 O mito da interatividade

Para José Barros de Fiorin (1998), a interface sensível e visível acrescenta uma certa exterioridade à obra de arte. Distancia e ilude o espectador. Para ele, é necessário que o homem se funda com a máquina, deixando os sentidos e percepções corporais como última interface. O cérebro seria o único capaz de criar realidades interativas.

As interfaces são ainda formas de mediação, implicando uma distância. Este é o 'mal' absoluto da nova mimesis. Zielinski reconhece o problema - é preciso

existir uma linha, uma fronteira, que nos relate com a técnica, cuja tendência mais evidente é a invisibilização da interface. (FIORIN in MIRANDA, 1998, p. 199)

Mas na arte digital, é a interface a responsável por sua materialidade, que proporciona a experiência. Não é possível separar conteúdo e interface, já que a interface é parte integrante da obra. "To change the interface even slightly is to change the work dramatically."⁶ (Manovich, 2002, p.67) Nela está contida a filosofia da obra, sua expressão. É a partir dos critérios de construção da interface que é construída a identidade da obra.

O real problema que José Fiorin tenta solucionar é um grande dilema da arte interativa, proporcionada por esta interface: o mito da interatividade. Com a criação e popularização das interfaces gráficas que facilitou o acesso do usuário comum ao computador e às redes através do mouse, acabou-se por superestimar as funções deste acessório. Qualquer reação ao click do mouse é considerada como interatividade, fundamentando-se "na imediaticidade de um existir, técnico."(FIORIN in Giannetti, 1998, p. 190)

A característica reativa da interface criou uma ilusão de atividade para o usuário que na maioria das vezes só pode decidir sobre alguns caminhos disponíveis. Reproduz o espectador passivo ao passar uma ilusão de controle, "o simulacro de atividade deve-se afinal ao encurtamento do espaço entre ativo e passivo." (FIORIN in Giannetti, 1998, p. 207)

⁶ "Modificar a interface, ainda que levemente, significa modificar o trabalho drasticamente". Tradução livre. MANOVICH, Lev. The Language of New Media. Cambridge:MIT Press, 2002.

Por se tratar de uma estrutura em rede, logo se atribui um selo de interativo a tudo que está na internet. Constituída em um meio hipermidiático, potencialmente tem mais possibilidades de estabelecer trocas de mensagens de forma mais dinâmica e em pé de igualdade entre os agentes. Mas isso não é regra para todas as mensagens disponíveis na rede. O grau de interatividade não se define pela simples inserção em um meio, muito menos pela possibilidade de obter uma resposta quando se clica em um link.

É imprescindível deixar claro do que realmente estamos falando quando dizemos “interatividade”. Este conceito está carregado de sentidos que não correspondem a uma visão crítica das possibilidades interacionais, que acabam endeusando as relações mediadas por computador.

São inúmeras as sistematizações acerca dos sistemas interacionais e das classificações dos graus de interação. Mas antes de demarcá-los, deixemos claro a diferença entre os conceitos de “interação” e “interatividade”. Segundo Bettetini (1996), interação designa “una forma particular de acción social de los sujetos en sus relaciones con otros sujetos (...) Se puede hablar de interacción comunicativa también en los casos de las relaciones de uno o más sujetos con un texto y de las relaciones de uno o más sujetos con una máquina”. Percebe-se, então, que toda obra é interativa; diferenciando-se o grau de imersão física e mental, as possibilidades de inserção de inputs e processamento de outputs programados ou não. Cabe relevar que o autor considera “interação” qualquer relação comunicativa que parta de um sujeito, inclusive o relacionamento entre sujeito-máquina. Primo (1998), faz uma subdivisão em “interação reativa e mútua”. Esta primeira se encaixa na relação entre sujeito e máquina, uma vez que a máquina não tem capacidade de gerar outputs não

programados anteriormente. Ou seja, apenas reage a uma entrada gerada pelo usuário, e por isso não interage completamente. Já a interação mútua prevê uma igualdade de capacidade de geração de conteúdos imprevistos, e o sistema se adapta e se modifica a cada instante da relação comunicativa.

Por “interatividade”, Bettetini (1996) entende “la imitación de la *interacción* por parte de um sistema mecánico o electrónico, que contemple como su objetivo principal o colateral también la función de comunicación de com um usuário (o entre vários usuarios)”. Conclui-se então que toda forma interativa inclui uma forma interacional. Que a interatividade não está definida por um aparato técnico, um botão de flash que muda de cor ao toque do cursor ou uma programação em web na linguagem mais complexa, por exemplo; mas na capacidade de se manter relações comunicacionais recíprocas para os agentes.

José Bragança de Miranda (1998) detecta nas artes interativas a utilização da técnica como gesto último da realização artística. Considerando essas experiências uma continuação das vanguardas de 20, aponta seu esgotamento criativo quando alguns artistas adotam a noção de interatividade como essencialmente reativa. Ao invés de se basearem em um conceito e trabalharem alternativas de torná-lo visível, ou material, partem do sentido inverso, limitando a obra pelas possibilidades técnicas ou até reduzindo-as à elas. A ênfase no esquema estrutural da obra acaba por criar obras que são meros bancos de dados onde a interação não passa de uma atualização da informação.

(...) embora boa parte dos apologistas da interactividade tenha superado a visão instrumentalista, isso é feito à custa da atribuição de capacidades salvíficas à técnica, que as teria por natureza ou essência. É nessa essência salvífica que se funda a interatividade, verdadeira poção mágica, de que tudo depende. (MIRANDA, 1998, p. 197)

Ele não quer com isso anular a necessidade da técnica, mas chama a atenção para sua valorização em excesso. Ao associar as experiências das vanguardas de 20 às experiências contemporâneas, detecta a morte de um heroísmo “utópico” que essas primeiras encarnavam.

Também por isso, Miranda possui uma visão exatamente inversa à visão geral sobre o potencial interativo das novas tecnologias da comunicação. Considera que a interação sempre existiu, mas de forma descontrolada. Com a tecnologização da interação, passa-se a se exercer um controle sobre as relações e perde-se em complexidade estrutural e em entropia. A novidade consiste na possibilidade de visualização dessas estruturas comunicacionais. Embora siga uma linha de coerência, esta afirmação desconsidera a noção de linguagem intrínseca a qualquer meio, suporte ou mediação. Nenhuma relação comunicacional está livre de um esquema de códigos, signos e valores e, portanto, não está livre de uma matriz inicial pela qual será norteado o andamento da relação. Esta matriz de signos, definidos semântica e sinteticamente, é presente em todos os meios – sejam eles de tecnologia recente ou primitiva.

Esta visão da comunicação como controle fundamenta-se nas Teorias da Informação, como a teoria matemática, formulada pelos engenheiros Claude Shannon e Warren Weaver⁷, e a cibernetica de Norbert Wiener⁸. De acordo com Giannetti (2002), estas teorias seriam resultado de uma crise de controle originária da Revolução Industrial no século XIX. Vêm da necessidade de se criar mecanismos de controle do

⁷ SHANNON, Claude e WEAVER, Warren. Teoria Matemática da Informação. *The mathematical theory of communication*. Urbana : The University of Illinois, 1949.

⁸ WIENER, Norbert. Cibernetica e Sociedade. Ed. Sudamericana, 1958.

processamento de informação diante do progressivo aumento da velocidade de produção simbólica e material. Por isso quantificam as trocas simbólicas em unidades informativas e concentram seus esforços no desenvolvimento de linguagens que permitam trocas entre sistemas diferentes. Ora, a linguagem universal desenvolvida pelo homem que possibilita uma mensuração e limitação de um conteúdo é a matemática. Assim, ao final da década de 1940, conviviam correntes teóricas que sustentavam uma hierarquização e quantificação da transmissão da informação.

O modelo shannoniano identifica-se com uma estrutura linear, de via única, onde o emissor envia uma mensagem por um canal, que por sua vez é decifrada por um receptor – e está sujeita à ação de algum ruído. Quer tratar do problema da *técnica* da comunicação: reproduzir exatamente em um outro ponto uma mensagem selecionada em um ponto qualquer. Uma relação comunicativa eficaz deve saber equilibrar o grau de entropia. A eficácia é medida pela diferença entre o volume informacional gerado e aquele percebido pelo receptor. A entropia deve ser controlada para que a mensagem não possua um grau de inovação excessivamente elevado que possa comprometer a recepção. Para que uma comunicação seja efetiva, o fundamental não é a quantidade de informação que passa a circular, mas a proporção que ela possa entrar e formar parte da comunicação. A informação significativa é a que consegue passar pelos filtros, e não a totalidade da informação transmitida. Abraham Moles define este modelo como *modelo canônico da comunicação*:

É esse esquema emissor-canal-receptor que simboliza a ligação espaço-temporal e a transferência das formas, pela utilização de um universo de ‘repertórios’ ou de ‘códigos’ comuns, e permite desta forma analisar os diferentes tipos possíveis de

comunicação, para estabelecer uma classificação dos atos de comunicação. (MOLES in MIÈGE, 2000, p. 25)

Eco (1976) faz uma revisão crítica sobre este modelo e afirma que a unidade informativa é supervalorizada em detrimento do conteúdo; ou seja, acaba-se por se analisar a estrutura e ignora-se o que realmente está em fluxo. Esta abordagem, de caráter mecanicista, engessa o processo comunicacional e atribui ao receptor uma postura essencialmente passiva. A ele não cabe participar como agente criativo, apenas reagir e gerar um feedback relativamente previsível.

Os estudos da cibernetica de Wiener e Turing surgem da familiarização e aproximação dos sistemas biológicos e maquinicos. De acordo com Miége (2000), a cibernetica se constitui em um campo da teoria do comando, através da simulação de sistemas semialeatórios baseados em possibilidades retroativas e complexas. Ao estabelecer um sistema de contato entre máquinas e seres humanos visa alcançar um sistema formal complexo o suficiente para abranger quaisquer relações, independentemente dos conteúdos. Desta forma, seria possível simular um sistema de aprendizagem nas máquinas através do acúmulo de dados inseridos ou processados pela programação, ou seja, inteligência artificial. Tanto na cibernetica quanto nas teorias seguintes, percebemos uma tentativa de se estabelecer uma analogia entre o processo cognitivo humano e o processamento lógico das máquinas. Ainda que esta abordagem seja reducionista, não podemos deixar de perceber um avanço no modelo canônico. Mesmo que o feedback seja reativo, percebe-se uma possibilidade mais concreta de inversão do fluxo comunicacional. A interação entre os agentes ainda é percebida de forma estrutural e controlada.

Este conceito matemático de comunicação se estendeu à constituição de outras disciplinas e sedimentou teorias estéticas que vinham reduzindo o grau de subjetividade da percepção da arte. Através da formalização se busca uma contraposição às tendências subjetivistas, transcendentais ou existências das teorias de tradição kantiana-hegeliana. A informação passa a ser ponto chave para se compreender os processos estéticos, que favorecem a análise do próprio sistema da obra (ordenação dos significados dos elementos e dos signos empregados) em detrimento de um juízo de valor (a noção subjetiva do belo).

À teoria informacional, o filósofo Max Bense acrescentou a semiótica peirceana⁹ em uma tentativa de sistematizar uma teoria estética baseada na análise estatística da obra. Relega em segundo plano o receptor ao definir regras de análise de conteúdo com o objetivo de substituir os valores tradicionais baseados em uma compreensão metafísica da arte por um estudo objetivo sobre a informação estética da obra. Para isso distingue dois momentos na criação da obra: o material (o pigmento, a tela etc.) e a situação (a composição, a luz etc.). Assim estrutura sua análise ao compreender a obra como um sistema metalinguístico, capaz de carregar um valor estético proporcional à complexidade da mensagem que transmite.

A omissão do papel do receptor e do potencial interativo da obra na teoria estética de Bense foi retificada por Helmar Frank e Hebert Franke com a Estética Cibernética. Franke recorre à Psicologia da Informação para destacar a importância dos processos de percepção na prática da informação estética. Conclui que não há como

⁹ Charles Sanders Peirce (1839-1914) foi o precursor dos estudos no campo da semiótica (a "gramática especulativa") e marco fundador do pragmatismo. Elaborou uma teoria dos signos baseada nos aspectos fenomenológicos da lógica das relações, na qual o signo – ou representação- comprehende qualquer coisa que esteja em relação a outra.

mensurar o valor estético da obra uma vez que a experiência estética é única para cada pessoa e se constitui de fatores não quantificáveis. Frank acrescenta ainda ao afirmar que a percepção da obra está sujeita à experiência de vida do receptor, ou seja, o conteúdo se configura de acordo com o contexto em que está inserido o leitor. Essa conclusão sugere que o receptor exerce um potencial interativo maior porque não só reage a estímulos, mas concebe argumentos conscientemente.

Para Miranda (1998), a noção do receptor como produtor de sentido avança passo a passo com a sua internação ao processo. Ou seja, a capacidade interativa depende da capacidade imersiva da obra, quanto mais camufladas as mediações e a percepção da interface, melhor simulada a ilusão de que uma comunicação em rede por computador se equivale à comunicação face a face. Apostando em uma consciência telemática mediada por uma interface neural aos modos do conceito de cibercepção desenvolvido por Roy Ascott (2001), Miranda cogita a hipótese de abolição de uma dicotomia entre mundo real e mundo virtual.

O que se percebe na evolução dessas teorias estéticas é que elas acompanham a evolução do pensamento comunicacional. Há uma tendência que privilegia a inclusão do receptor no processo criativo a medida em que há uma maior abertura semântica para a significação e uma flexibilidade na estrutura do próprio meio. A percepção do objeto também se modifica, da visão unidirecional dos meios de comunicação de massa às metáforas de rede; da contemplação subjetiva e passiva à interatividade, a relação de fruição entre obra e interator também passa a estabelecer uma relação comunicacional. O deslocamento da visão subjetiva e intuitiva da obra de arte para uma concepção de obra aberta e dialógica associa-se à compreensão da noção de processo, presente na constituição do campo das ciências da comunicação.

É neste sentido que substituímos o conceito de comunicação como controle por comunicação como **interação**, que é “(...) parte integrante del sistema autopoético y, como proceso cognoscitivo, no se refiere a uma realidad independiente, sino es una operación de coordinación de comportamientos entre observadores, a través de los cuales los seres humanos producimos um mundo de acciones acceptables.” (GIANNETTI, 2002, p.63). Do mesmo modo como a comunicação se estrutura em um sistema autopoético, para Giannetti (2002), a obra de arte simula essa mesma natureza auto criadora ao evidenciar a interdependência dos sujeitos no processo de significação e na formação do contexto de significados.

Partindo do pressuposto de que a fruição estética está arraigada no contexto da obra e do fruidor, conclui-se que esta relação só se estabelece através de um consenso, e por isso mesmo é naturalmente dialógica.

Nota-se que as teorias brevemente apresentadas transitam entre pólos extremos na tentativa de explicar os fenômenos de cada época. Ao se perceber que o discurso não mais alcançava todas as facetas do objeto, transferia-se para uma abordagem antípoda, que aos poucos se mostrava tão ineficaz quanto a primeira. De uma visão subjetiva a uma visão essencialmente racional, cabe atentar que a fruição não pode ser definida como só razão, ou somente emoção. O processo artístico deve ser percebido como fluxo e refluxo dessas duas interfaces.

Do mesmo modo, a interatividade deve ser analisada em seu caráter estrutural e semântico. Não pode ser definida pelo suporte na hipótese de que, por exemplo, um conto literário disponibilizado na internet é necessariamente mais “interativo” do que o mesmo conto impresso em um livro. Na tentativa de se estabelecer uma sistematização das possibilidades interativas dos meios alguns conceitos surgiram. Roy Ascott (1995)

distingue duas interatividades, a trivial e a não trivial. Esta primeira caracteriza um sistema fechado com um número finito de elementos no qual o receptor apenas atualiza as escolhas já previstas na obra. O autor detém o controle do processo uma vez que o receptor lida com opções que ele (o autor) definiu. A segunda trata exatamente o inverso, o receptor pode incluir e transformar a informação que está disponível. Este é um sistema próprio de mediações em rede ou de algoritmos evolutivos onde o controle está nas mãos do próprio usuário. De acordo com Mônica Tavares (2001), estas sistematizações equivalem às dicotomias de interatividade de seleção e conteúdo (Holtz-Bonneau), e de interatividade simulada (fraca ou forte) e real (Marie-Hélène Tramus). Primo (1998) define também opções de interação em sistemas fechados e abertos, onde atuariam interações reativas e mútuas, respectivamente.

Ainda assim, o potencial interativo está definido apenas pela capacidade e dinamicidade das trocas entre os agentes. As sistematizações aqui descritas acabam por potencializar a noção de feedback da cibernetica ao invés de preverem uma interação verdadeiramente imprevista. Pièerre Levy (1999) percebe como um ponto de avaliação sobre o grau de interatividade da obra, as possibilidades de apropriação e recombinação da mensagem, que têm a estrutura do meio como uma das variáveis.

Considerando então o aspecto dialógico das dimensões sócio-técnicas, o conceito de autopoyese de Maturana que preza por uma noção estrutural de organismo vivo, dinâmico, não bilateral; podemos concluir que o grau de interatividade não se define exclusivamente pela tecnologia do suporte.

Nesta perspectiva, negamos duas opções para se alcançar um maior grau de interatividade apontadas por alguns autores. A primeira trata da interatividade como essencialmente estrutural. Aí se encaixam as obras que defendem uma dissolução da

interface como solução para aproximação dos usuários. Desta forma, a mediação por computador simularia uma conversação humana face a face, considerada como um modo de interação mútua e aberta, uma vez que os signos não estão finitamente definidos e o sistema se reconfigura a cada ação. Ocorre a mutação da noção do computador de ferramenta para um portal a um ciberespaço; a própria ampliação da consciência e formação da *cibercepção* tão defendida por Roy Ascott.

A segunda aposta na eficácia simbólica da mensagem. Neste caso cogita-se a hipótese de que alguns conteúdos sejam mais interativos e provocativos do que outros, e que por isso possam retirar o receptor do seu estado passivo e instigá-lo a alterar a obra. É claro que nesta segunda opção temos que nos perguntar a respeito desta eficácia diante da saturação imagética, da imersão dos sujeitos em uma era que privilegia o fluxo sobre a memória.

Seguramente esta sistematização atende a fins didáticos e se aplica a casos; não se pretende engessar o universo e contrariar a natureza dinâmica do conceito de processo com que estamos lidando. Como já foi discutido anteriormente, a primeira opção trata a questão da interação por um viés sintático. A interação se define pela estrutura na qual os sujeitos e conteúdos estão definidos. Já a segunda vai pelo caminho contrário, aposta no viés semântico. O conteúdo da mensagem é que diz e incita a postura do fruidor. Esta divisão entre conteúdo e forma parte da teoria da formatividade, que diz que o conteúdo (a inspiração) é subjetivo, e que a expressão material é consequência exclusiva deste trabalho mental. Estabelece uma relação causa-efeito (vinda do raciocínio aristotélico de potência-ato), em que a concepção da obra é vista de forma linear, da mente para as mãos. Manovich (2002), em "Language of the New Media", afirma que assumir essa dicotomia de conteúdo-forma e conteúdo-

meio seria o mesmo que dividir o conteúdo da interface. Ao assumir esta separação, assume-se também que o conteúdo da obra é independente do seu meio ou do seu código. Explica que os artistas modernos assumem que conteúdo e forma não podem ser separados. Muitos trabalhos de arte contemporânea, além de possuir uma dimensão estética, possuem uma dimensão informacional que faz com que a experiência estética inclua observar, manipular e repensar dados.

Daí se torna perceptível a saída mais adequada para explorar as formas de interatividade: a possibilidade de intervir e atualizar o conteúdo da obra. Nesta perspectiva as duas dimensões (semântica e sintática) se convergem na articulação que o receptor, ou melhor, interator, estrutura na fruição estética.

Nicolás A. Bang, María Noel Correbo y Natalia Matewecki¹⁰, encontram nas obras que propõem uma participação do espectador na modificação do conteúdo, esta outra possibilidade de interatividade e a denominam **intervenção**. Certamente existem diferentes graus de intervenção; pode ser possível atualizar ou alterar variáveis de algumas estruturas internas, incluir inputs que se acumulam e constituem a totalidade da obra ou, em um nível mais avançado, modificar o estado da obra a cada atuação de um interator. Mas o que é realmente relevante nesta abordagem é que a possibilidade de intervenção potencializa a noção de autoria coletiva e da obra entendida como processo contínuo.

¹⁰ BANG, Nicolás A., CORREBO, María Noel e MATEWECKI, Natalia. Nuevos Espectadores para nuevos comportamientos artísticos. El Net-art em 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 10 de setembro de 2003.

A partir deste conceito, algumas obras artísticas geram novas perguntas, como é o caso das copies feitas pelo coletivo *0100101110101101.org*¹¹. Intervêm e modificam as estruturas internas de uma obra, mas não no sentido previsto pelos autores, usam-nas como matéria prima para suas próprias criações artísticas. Ao contrário de Duchamp que trabalhava com reproduções, utilizam-se da própria obra, pois na rede a cópia é exatamente o mesmo que o original. Nas inúmeras discussões geradas por seu trabalho, proclamam que outros artistas façam o mesmo, inclusive com suas próprias criações, buscando uma maior interatividade com as obras de arte, pois acreditam que “Interaction is when you use something in a way that has not been predicted by its author.”¹²

¹¹ Entrevista com o coletivo *0100101110101101.ORG* publicada na lista de discussão *nettime* (*nettime.org*) publicada em <<http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9912/msg00064.html>> Acesso em setembro de 2003.

¹² “Interação é quando você usa algo de uma forma não prevista pelo autor”. Tradução livre.

4. Processo

A net.art pressupõe uma arte em fluxo. Em detrimento dos objetos artísticos fechados, as experimentações na rede se fundam sobre dispositivos informacionais em estado contínuo de modificação, disponíveis para a ação do interator. A linearidade da concepção e recriação artística dá lugar à irrupção de sentidos que se sobrepõem e enriquecem o processo de significação. Entendida como sistema aberto e quase infinito, essas manifestações transcendem a noção mecânica de feedback das tecnologias eletrônicas e formam uma rede hipermidiática onde a relação interessa mais no processo de criação do que o produto em si.

Uma explicação que justifica a infinitude deste processo está descrita no axioma da incompletude, teorema de Gödel descrito por Régis Debray (1993)¹ para elucidar a transmissão das vias simbólicas na história das sociedades. Nele, diz que um sistema

¹ DEBRAY, Régis. "Curso de Midiologia Geral". Petrópolis, RJ. Editora Vozes, 1993, p.8

não pode ser tido como completo considerando apenas a composição de seus elementos internos. Fosse assim, não existiriam as utopias, a necessidade de transcendência ou de transgressão. Fosse assim, a sociedade se constituiria de um sistema estático, definido através de si mesmo. A definição do eu só se dá pela diferenciação em relação ao outro; mas uma prova de que nenhum conjunto de relações pode ser relativo a si mesmo. Quando Godel chega ao princípio de que todos os sistemas são incompletos, conclui que a apreensão de um campo de conhecimento só pode ser alcançada através da abertura deste campo a um elemento externo. Embora pareça contraditória a necessidade de se abrir o horizonte para se delimitar um campo, ele necessariamente será sempre incompleto e deverá buscar elementos externos que supram as formas simbólicas lacunares para que se constitua como tal. É esse vazio fundador e último que nos permite analisar a formação da linguagem como algo contínuo.

Por isso mesmo a net.art se sustenta enquanto experiência; não se pode dizer que seja uma escola ou corrente – uma vez que não há um formalismo estético a ser obedecido, mas configura com cada fruidor uma relação específica articulada entre obra, autor e outros interatores.

A arte não pode ser entendida senão através dos contatos que estabelece. Constituída por um campo de possibilidades², só se realiza através da conexão. É a partir do relacionamento com o mundo que a obra vive, que assume uma forma perante sua infinitude. Iser (1993) observa na arte um caráter virtual: é vista como potencialidade, necessitando, portanto, de uma atualização para existir. Essa atualização só pode ser feita através do diálogo que a obra estabelece com o entorno.

Tudo está em constante comunicação, podemos ver o mundo como uma imensa rede de comunicação que envolve todos os seres. É através dos relacionamentos que se estabelece a própria vida, desde as interações sociais até os micro-processos biológicos. Mesmo a percepção da realidade está fundada na comunicação, é a partir do relacionamento com o mundo que realizamos semiose³, construímos nossa percepção sobre o mundo, criamos significado. É na linguagem que encontramos nossa própria identidade. Ao estabelecer redes de contatos, a comunicação determina a própria existência. Neste sentido, a arte reflete e reproduz a própria vida, em um modelo interativo e interconectado. Para Mikhail Bakhtin, “Ser significa comunicar-se dialogicamente. Quando o diálogo termina, tudo termina” (Clark e Holquist, 1998, p.108). O mesmo acontece na arte, sua identidade só é encontrada sob o olhar do outro, é só a partir do relacionamento que pode existir.

4.1 O processo na arte

Mallarmé desenvolveu, no século XVII, um projeto que só poderia existir a partir do relacionamento com o fruidor. Eram as contribuições e intervenções das pessoas que atualizariam e realizariam a obra. O *Livrè* consistia em um livro que deveria sofrer intervenções de cada indivíduo que com ele tivesse contato, seria uma experiência diferente para cada um: tanto cada pessoa receberia uma obra diferente, como teria

² ECO, Umberto. Obra aberta. São Paulo : Perspectiva, 1968.

³ Por semiose entendemos a estruturação de relações triádicas entre objetos, representâmens e interpretantes. Este processo, segundo Peirce, através da articulação das cadeias semióticas, é a síntese da construção do pensamento mediado por uma consciência.

uma experiência única ao atualizar a obra. Apesar de não ter sido concretizado, já que Mallarmé não dispunha dos meios materiais para tal, este projeto ainda inspira várias criações contemporâneas e, principalmente, a construção de um outro pensamento, que privilegia uma obra não acabada, sempre em processo, que atualize o potencial de sua virtualidade.

Apesar desta ser uma idéia antiga, sua presença nas obras de arte só começa a se mostrar mais intensamente a partir do início do século passado, quando vários experimentos convergem para este pensamento e são realizadas experiências que necessitam de intervenções externas e por isso conformam-se como únicas a cada atualização.

Do Livre de Mallarmé até certas composições musicais examinadas notamos a tendência a fazer com que cada execução da obra nunca coincida com uma definição última desta obra; cada execução a explica mas não a esgota, cada execução realiza a obra mas todas são complementares entre si, enfim, cada execução nos dá a obra de maneira completa e satisfatória mas ao mesmo tempo no-la dá incompleta pois não nos oferece simultaneamente todos os demais resultados com que a obra poderia identificar-se. (ECO, 1968, p.57)

As composições musicais a que Umberto Eco se refere são as experiências com música aleatória, realizadas na década de cinqüenta do século passado. Tais obras eram compostas segundo critérios de aleatoriedade, portanto sujeitas ao acaso. Utilizavam-se de proporções numéricas e cálculos de probabilidades, retirando do autor o controle total sobre o resultado da obra. Stockhausen compôs, em 1957, *Klavierstück XI*, uma obra na qual o intérprete era convidado a dividir com o autor a responsabilidade pelo seu resultado. Era composta por 19 sessões, entre as quais o intérprete deveria escolher a ordem de sua execução randomicamente, e terminaria quando alguma

sessão se repetisse pela terceira vez. Neste tipo de obra, o autor aparece como uma espécie de instrutor, apenas propõe algumas estratégias que o intérprete deve seguir.

Outros exemplos deste tipo de obra são os *Móbiles* de Pousseur, inspiradas nas esculturas de Alexander Calder. As partituras eram compostas com as notas ligadas umas às outras como as peças dos móbiles, e o intérprete deveria reescrevê-la, baseando-se em um suposto vento que reorganizaria toda a estrutura.

As experiências mais marcantes na música aleatória, entretanto, estão nas obras de John Cage. Ele que tinha como objetivo desconstruir a manipulação consciente do som, levando o acaso ao extremo. Seus experimentos rompem com o sentido tradicional de obra e de autoria. Cage pensa uma criação livre como forma de relacionar público e executor, como é o caso de *4'33"*. Consiste em quatro minutos e trinta e três segundos de observação ao ambiente, tudo o que acontecer durante este tempo fará parte da obra. Sua apresentação mais marcante foi quando o autor, ao promover um recital, deixou o piano aberto por quatro minutos e trinta e três segundos, fechou o piano e deixou o palco. Mais tarde, Cage apresenta *Imaginary Landscape*, um recital para doze rádios ligados simultaneamente. A obra consiste de ruídos tomados ao acaso sem qualquer tipo de combinação, sendo aleatórios, inclusive, os métodos de escolha para as estações.

As experiências de Cage suscitam discussões sobre a própria natureza da arte, os conceitos de obra e autoria. É considerada expoente máximo da poética da Obra Aberta, desenvolvida por Umberto Eco. As obras abertas, segundo Eco, se caracterizam pelo convite que fazem ao fruidor para compor a obra junto com o autor. Mesmo quando não abertas à intervenção física, estão sempre abertas a uma série de leituras infinitas, nas quais cada relacionamento reviverá a obra segundo uma

perspectiva individual. A variedade de execuções de cada obra está na relação complexa entre os infinitos pontos de vista do intérprete e os infinitos aspectos da obra, que ao dialogarem, encontram uma perspectiva particular da obra “que a desvende inteira sob uma nova luz”.⁴

A poética da obra 'aberta' tende, como diz Pousseur, a promover no intérprete 'atos de liberdade consciente', pô-lo como centro ativo de uma rede de relações inesgotáveis, entre as quais ele instaura sua própria forma, sem ser determinado por uma necessidade que lhe prescrevera os modos definidos de organização da obra fruída. (ECO, 1968, p.40)

O mais importante nessas obras não está em nenhum dos resultados alcançados, mas sim no processo que se realiza. A fruição não se dá quando o objeto se define, mas sim enquanto experiência. Uma iniciativa pioneira neste sentido foi processo de execução da série *Telephonebuilder* de Moholy-Nagy (1922). O artista encomendou por telefone a execução de cinco pinturas de porcelana esmaltada. Para isso, ele tinha em mãos a tabela de cores da fábrica e o desenho em um papel quadriculado, por onde ditava as coordenadas para um operário que então executava a obra. “Moholy transmitiu a informação pictórica fazendo com que o processo de transmissão fosse parte imprescindível da experiência como um todo. A transmissão dramatizou a idéia de que o artista moderno pode estar subjetivamente distante, removido do trabalho.”⁵ Mais uma vez, o autor aparece como proposito, abrindo espaço para que outras pessoas participassem do processo de execução da obra. Moholy-Nagy acreditava que a motivação intelectual era tão válida quanto o impulso emotivo no processo de criação.

⁴ Pousser in ECO, Umberto. Obra aberta. São Paulo: Perspectiva, 1968.

⁵ Disponível em <<http://www.ekac.org/telecomport.html>>

4.2 Processo e tecnologia

Os experimentos de Moholy-Nagy servem de inspiração para os que se seguem, a partir da década de cinqüenta, quando os artistas começam a se apropriar intensamente das tecnologias de comunicação, modificando a relação e a organização dos espaços artísticos e comunicacionais. As articulações entre arte, comunicação e tecnologia passam a ser denominadas Mídia Arte e subvertem os padrões de interação, com novas maneiras de intervenção pelo público, que pode cada vez mais reconfigurar a materialidade das obras, ou promovendo um maior intercâmbio entre os próprios artistas. A constituição técnica dos trabalhos também favorece este intercâmbio. A manipulação convencional dos aparelhos de comunicação pode levar a um domínio da tecnologia, uma condição facilitadora para a subversão da máquina, a favor de uma produção artística. Por isso mesmo, em um certo grau, estas manifestações podem estar mais próximas do cotidiano. Ela não só reflete os modelos de interação da vida cotidiana, mas insere-se nela. Ao invés de produzir objetos e formas, o campo de experiência se concentra nas redes telemáticas, no espaço-tempo dilatado, por sinal não exclusivo da internet.

Essas associações tomaram força com o desenvolvimento das linguagens dos meios de comunicação de massa, como revela Lev Manovich (1999), quando discute a atual vanguarda da mídia arte através de uma analogia com as vanguardas dos anos vinte:

But why the 1920s as opposed to some other decade? From the point of art, music and literature, earlier decades were probably as crucial. For example,

painting goes abstract between 1910 and 1914. But from the point of view of mass communication, the key decade was the 1920s. Between the second part of the 1910s and the end of 1920s, all key modern visual communication techniques were developed: photo and film montage, collage, classical film language, surrealism, the use of sex appeal in advertisement, modern graphic design, modern typography.⁶ (MANOVICH, 1999,p.1)

As experimentações das linguagens e técnicas em comunicação visual desta época são traduzidas em trabalhos como “*The Man with a Movie Camera*” (1929) , filme de Dziga Vertov; na obra “*Telephonebuilder*” (1922) de Moholy-Nagy, e em “*Weekend*” (1930), filme sem imagens do cineasta Walter Ruttman, entre outros trabalhos. É a partir desta década que se intensificam as experimentações de linguagem nos meios de comunicação, atraindo a atenção de vários artistas para este universo.

Mario Costa⁷, pioneiro do movimento da Estética da Comunicação, faz um mapeamento das associações entre arte e tecnologias da comunicação e aponta as influências para as manifestações artísticas com as quais lidamos hoje. Percebe-se então a poética da obra aberta de Umberto Eco relacionada à questão da interatividade inerente à net. art, a superação do circuito artístico tradicional - já proposto pelos *happenings* - e a exploração do acontecimento, intimamente relacionada com o futurismo, o dadaísmo e o *Fluxus*⁸.

O movimento dada foi um movimento de negação da arte até então vigente, que procurava libertá-la do tradicionalismo e do racionalismo. Com essa visão niilista da produção artística, procurou subverter o processo de criação através da valorização da

⁶ “Mas por que os anos 20 como opostos a alguma outra década ? Do ponto de vista da arte, música e literatura, as décadas anteriores foram provavelmente tão cruciais quanto. Por exemplo, a pintura se torna abstrata entre 1910 e 1914. Mas do ponto de vista da comunicação em massa, a década chave foi a de 1920. Entre a segunda metade dos anos 10 e o fim dos anos 20, todas as técnicas chave para a comunicação visual moderna foram desenvolvidas: montagem de filme e fotografia, colagem, linguagem clássica do filme, surrealismo, o uso do sexo como apelo na propaganda, design gráfico moderno, tipografia moderna.” Tradução livre. Disponível em <<http://www.manovich.net>>. Acesso em 10 de setembro de 2003.

⁷ COSTA, Mario. O sublime tecnológico. Ed. Experimento, São Paulo, 1995.

ironia e do acaso levados ao limite da provocação. Um dos seus maiores expoentes foi Marcel Duchamp com os seus *ready-mades*, objetos escolhidos ao acaso, e que, após leve intervenção e ao receberem um título, adquirem a condição de objeto de arte. Desta forma, Duchamp questiona a noção de autoria e a pretensa sacralidade, o caráter sublime do fazer artístico. Além dos dadaístas, a arte futurista, que proponha um estreito vínculo com a máquina, sugeria a apropriação das tecnologias pelo artista.

O *La Radia*, manifesto futurista de Outubro de 1933, escrito por Marinetti e Pino Masnata, não só mencionava a subversão da máquina pela arte, mas ia além: incitava a sua expansão como máquina de visão da arte.

Para <<ampliar o génio criativo>> os futuristas propunham um aperfeiçoamento da radiofonia que permitisse o <<teletacto, o teleolfacto e o telegosto>>. Isto faria da radio <<um'Arte nuova che comincia dove cessano il teatro il cinematografo e la narrazione>>. (GIANNETTI,1998, p. 11)

Essas primeiras experiências foram o início de um grande movimento que se fortaleceu nas décadas de cinqüenta e sessenta, com a utilização principalmente dos satélites e do vídeo. John Cage e os integrantes do *Fluxus* organizavam performances que poderiam ser executadas por qualquer pessoa e que faziam uso de aparelhos de comunicação. Nam June Paik utilizou aparelhos de televisão para desconstruir a imagem e propor novas apropriações do eletrodoméstico para além da contemplação. Nesse sentido desenvolveu projetos os mais variados que culminam na chamada *Satellite Art* :

Toque em São Francisco a mão esquerda da fuga número 1 (em dó maior) do Wohltemperiertes 1 (J.S. Bach). Comece exatamente às doze horas do dia 3 de Março (Greenwich MEZ) com o metrônomo no tempo I=80. Ambas as partes

⁸ As manifestações do grupo Fluxus incluíam performances, happenings e qualquer tipo de experiência onde o acaso pudesse atuar. Misturavam música com artes visuais em espetáculos onde predominava uma simplicidade estrutural que valorizava a ocorrência do evento natural.

devem ser transmitidas simultaneamente através do oceano chamado <<pacífico>>. (PAIK in GIANNETTI, 1998, p.13)

Percebe-se que a arte renova seu conceito de obra cada vez mais privilegiando o acontecimento, a ação em detrimento de um objeto fechado. Essa desmaterialização está ligada à arte conceitual uma vez que “se desinteressa pelos processos formais e materiais da arte para privilegiar os sistemas lógicos acionados na produção da obra”⁹. Ao invés de se valorizar o produto final, o valor artístico da obra se encontra no conceito, na idéia que o originou. Coexiste ao objeto uma outra forma de consistência da arte que transcende o físico e o material. A força da arte conceitual está no fato de que a obra em si não é imanente ao objeto que cria, mas se constitui na forma como interage com ele e com as idéias que propõe.

O método prima sobre a expressão. Buscam-se os menores elementos manipuláveis de organização para colocar em evidência a organização. Dir-se-ia, em termos cibernéticos: a informação. O aspecto material que reveste o suporte da informação importa pouco. Evita-se toda sentimentalidade. Foge-se de tudo que possa dar a ilusão de uma realidade concreta ou abstrata. (COUCHOT, 2003, p. 118)

O que Couchot diz ser a matéria prima da arte conceitual é a própria linguagem. Ela diz respeito à desconstrução da arte material para uma arte metalingüística, de alto caráter simbólico. Não se trata apenas de fazer desaparecer o objeto, mas de tornar explícito o processo.

Este é um dos aspectos mais relevantes nas obras de net.art. Afinal, elas se constituem sobre um código binário e desenvolvem sua linguagem a partir dele. Exemplo disto é o <www.jodi.org>. A obra se estrutura por procedimentos análogos aos que estruturam o meio, o fruidor se vê imerso em uma ambiente onde a linguagem de

⁹ KAC, Eduardo . Disponível em <<<http://www.ekac.org/telecomport.html>>>. Acesso em outubro de 2003.

programação está explícita. As imagens disponibilizadas na obra se associam diretamente a procedimentos técnicos realizados pela máquina ao simular a ação de um vírus de computador. Certamente essa associação da obra enquanto simulação da ação de um vírus presume uma experiência prévia que possibilite essa identificação. Aí está a efemeridade da arte conceitual: sua instabilidade de sentido se dá por depender enormemente do repertório do fruidor.

4.3 Espaço processual

Costa (1995) identifica também na arte contemporânea a influência da obra de Yves Klein e o espacialismo de Lucio Fontana. Ambos os artistas tomam a noção do espaço como temática de seus trabalhos. Klein, ao produzir seus monocromáticos de seu azul patenteado (IKB – International Klein Blue, em 19 de maio de 1960) tenta romper com os limites da tela de tecido e recriar a sensação de imersão em uma imensidão azul. Klein usa da cor como forma de expressão de energia pura, como se o azul pudesse tragar o espectador para o interior da obra. Em *Anthropométries* (1960), Klein pintou seu corpo de tinta azul e, em contato com a superfície da tela, imprimiu registros do seu corpo. Aqui, ele discute a relação física entre obra e fruidor, ao mesmo tempo em que redimensiona a relação espaço-tempo. O espaço da obra para Klein não é separado do espaço da galeria, muito menos do fruidor. O tempo é tido como uma fração, um momento no qual o corpo está em contato com a obra.

Esta percepção de tempo e espaço é compartilhada pela possibilidade de atualização e imersão nas obras de net.art. Em meio ao ciberespaço, a experiência estética única de um interator corresponde à realização de uma virtualidade da obra.

O trabalho de Fontana lida de forma mais agressiva com o rompimento da noção clássica de espaço. Em sua série *Conceito Espacial* (1960), rasga a superfície da tela para realmente criar um espaço ao invés de simplesmente representá-lo bidimensionalmente na tela. Ao romper com os limites entre a pintura e a escultura propõe uma total transformação dos meios e das formas artísticas com o único objetivo de realizar uma arte que contenha todas as dimensões, fazendo com que a obra se torne um elemento híbrido, articulando simultaneamente o tempo e o espaço. O vazio criado a partir do rasgo na tela rompe com os limites da moldura da mesma forma como o ciberespaço construído pela rede digital rompe com os limites do monitor do computador.

As experimentações em mídia arte ampliaram-se vertiginosamente com o aparecimento das tecnologias digitais, colocando cada vez mais de encontro artistas, técnicos e cientistas. Waldemar Cordeiro, um dos pioneiros da *Computer art*, cria que as telecomunicações ampliariam o acesso do público às obras, tanto pela sua disponibilidade quanto pela sua imaterialidade. Desta forma, qualquer pessoa poderia experimentar a arte e até se aventurar em um processo de criação.

A possibilidade de troca de papéis entre artista e receptor questiona o status do artista como criador “super humano”¹⁰, e é um dos motivos que polemiza a legitimação

¹⁰ “Não se fala mais, sob a influência das análises econômicas marxistas, de *criação* – termo romântico que supõe um poder quase divino ao artista – mas de *produção*.” COUCHOT, Edmound. A tecnologia na arte. Da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre, RS. Editora UFRGS, 2003.

da net.art como experiência artística. Além disso, conforme define Peter Lunenfeld (1998), as experimentações que se articulam com tecnologias de comunicação não formam sistemas que tenham gerado objetos culturais discretos o suficiente para que se destacassem na história da arte.

Ao dizer <<objetos discretos>> o autor refere-se ao facto da História da Arte ser composta de uma série de estudos de obras de arte individuais: pintura, escultura, fotografia etc. Os <<objetos discretos>> opõem-se ao <<sistemas contínuos>>, como a televisão ou o telefone, que se inscrevem no contexto do sistema de comunicação. (LUNENFELD, 1998, p.80)

4.4 Arte e comunicação

As articulações entre arte e comunicação inauguram um outro sistema de valores estéticos, principalmente a partir do advento das tecnologias digitais. As ações artísticas não tratam apenas de subverter o domínio dos meios de comunicação de massa, de performances pontuais construídas em torno do artista contra o sistema. Prefere conectar-se, explorar o espaço e o tempo da rede para construir a sua teia. 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 e desmontar seu poder centralizador. Roy Ascott¹¹ denomina essa forma de socialização como telenóia, uma cultura que rompe com a paranóia que centra a atenção de forma exacerbada no eu individual, como se ele fosse externo à sociedade. A rede possibilita

¹¹ ASCOTT, Roy in COUCHOT, Edmound, p. 246-248. A tecnologia na arte. Da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre, RS. Editora UFRGS, 2003.

para ele uma “consciência planetária” e por isso mesmo a questão da autoria não pode ser mais centrada no eu individual, mas no eu distribuído. 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”.¹²

A postura do artista como reza a tradição romântica cada vez mais cede espaço ao olhar quase científico do artista contemporâneo. Cabe a ele não mais exprimir seus sentimentos sublimes ou seu eu em sua obra, mas eclipsar-se por trás de seu trabalho deixar com que o interator esteja encarregado do processo. Segundo Couchot (2003), o triângulo obra-autor-receptor se deforma e tende a se transformar em um círculo.

Assim, as experiências em net.art não só refletem os modelos de interação da vida cotidiana, mas inserem-se nela. Sob esta perspectiva, Claudia Giannetti desenvolve a Estética Digital, um estudo que reflete sobre a arte inserida em um sistema social de comunicação, propondo uma outra visão da arte, assim como da própria comunicação.

Para a Estética Digital, deve-se entender a comunicação como um processo artificial, baseado em modelos, ferramentas e instrumentos que manipulam os símbolos através de códigos. Neste sentido, a comunicação humana estaria contra a tendência geral da natureza, entendida como um processo intersubjetivo e reativo, não poderia se enquadrar em uma dimensão natural e objetiva. A comunicação só se torna possível quando existem dois ou mais sistemas conectados entre si com a ajuda de um meio pela qual circula a informação em ambas as direções. Neste mecanismo, entretanto, a

¹² *idem*

comunicação não pode ser entendida como transmissão de informação, mas sim como interação. O meio não pode ser visto como transmissor, mas como ponto de conexão. A comunicação baseada na interação é capaz de expandir o domínio cognitivo de seus participantes, pois através do relacionamento existem trocas e ocorre o contato com diferentes visões de mundo.

La comunicación o relación dialógica, en tanto que acto dentro del lenguaje, consiste en una operación en dominios de consensualidad que pueden expandirse, cambiarse, restringirse o desaparecer con o sin la manifestación de otras operaciones nuevas. Como los seres humanos vivimos en comunidades que existen como redes de distintas clases de relaciones que se cruzan y se acoplan unas con otras, participamos, de hecho, en muchas y diferentes ‘conversaciones’ (o dominios) simultánea o sucesivamente. (GIANNETTI, 2002, p.66)

Inserida na sociedade, e consequentemente participando de uma rede de comunicação, uma obra não pode transmitir um conteúdo definido, da mesma forma, não pode ser função da arte refletir uma visão específica do mundo, como algumas teorias estéticas propõem. Este tipo de pensamento espera um fruidor passivo, que receba a mensagem sem relacionar-se com ela, de uma forma já prevista pelo autor. Neste caso, não existiria comunicação, e sim pura transmissão de informação, onde só caberia ao receptor, no máximo, devolver como resposta um sim ou não, zero ou um, uma confirmação de recebimento da mensagem. “Las obras deberian, em efecto, operar como invitaciones a los observadores para acender a su dominio de realidad e interesarse por sua visión de mundo” (GIANNETTI, 2002, p.67).

Somente o diálogo é capaz de acrescentar algo ao mundo ao fruidor, é só a partir dele que é possível a co-evolução de seus participantes. Desta maneira, a arte se inscreve no mundo não mais somente no domínio da criação, mas sim no domínio do

conhecimento, ao ter como função a expansão cognitiva de seus fruidores, ou participar de uma transformação no pensamento de uma comunidade. Neste caso se inscreve, por exemplo, a obra *One for Violin Solo* realizada por Nam June Paik em 1961 no Festival *Neo-Dada in der Musik*. A performance consistia na destruição de um violino, ato que foi considerado primeiramente como uma ameaça, mas que levou a comunidade em torno da arte a um debate sobre o sentido da arte, especificamente da música. Posteriormente e consequentemente, este ato foi acolhido por esta mesma comunidade como uma obra de vanguarda.

Neste sentido, Giannetti propõe uma arte que estabeleça diálogo, pois é a partir do processo comunicativo que a arte pode fazer parte do domínio cognitivo de uma comunidade, é só a partir do diálogo que ela consegue questionar, provocar, participar de um contexto social.

(...) cada realidad parte de las experiencias y las reflexiones tanto del creador como del observador y es, así, um argumento, dentro de uma (posible) explicación. El proceso de diálogo (comunicación) como operación em um domínio de consensualidad puede producir su expansión y la generación de um novo dominio de consensualidad. Esto significa la dilatación de las experiencias, las reflexiones e los argumentos, que puede cambiar el horizonte de enfoque de la realidad. (GIANNETTI, 2002, p.64)

O projeto *Eletronic Café Internacional* (1984), criado pelas artistas Kit Galloway e Sherrie Rabinowitz para o *Summer Olympics Arts Festival* de Los Angeles tinha como objetivo criar um espaço acessível a qualquer pessoa e que comportasse múltiplas intervenções. Criado como uma espécie de resposta ao ano orwelliano de 1984, unia uma produção artística desterritorializada e descentralizada com o objetivo de estimular a co-criação e colaboração em rede e em tempo real. Considerado o primeiro cibercafé, consistia de um organismo que organizava e produzia performances ao vivo e

encontros que eram divididos entre espaços reais e virtuais. A maioria das performances e atividades organizadas pelo *ECI* era de eventos interativos que ocorriam simultaneamente em vários países como, por exemplo, festas onde djs espalhados pelo mundo compunham conjuntamente a música que o público, também descentralizado, dançava.

Em um manifesto¹³ lançado conjuntamente à esta rede, as artistas reivindicavam uma produção que privilegiasse a co-criação não imperialista e multicultural além da contínua reinvenção de redes de comunicação não hierárquicas que permitissem às pessoas ultrapassar as barreiras culturais. 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 practitioners*”, aqueles que produzem os contextos e situações para as experiências, propositores. Este novo artista e esta nova arte iniciariam um processo de resistência ao comércio da arte, levando as questões estéticas para outras direções.

As práticas de cooperação, participação e co-autoria permitem uma redefinição do papel social do artista assim como a possibilidade de integração e diálogo entre as artes e as diversas disciplinas. O projeto *ECI* cria uma nova maneira de se relacionar com a arte, em produções coletivas e deterritorializadas caracterizadas essencialmente pela experiência vivida por seus participantes. Inspira novas organizações artísticas que realmente passam a pensar a arte não mais como produto, mas sim como experiência ou ponto de convergência e disseminação de discussões relevantes tanto ao mundo da arte quanto à própria sociedade.

¹³ Disponível em <http://www.wcafe.com/84manifesto.html> . Acesso em setembro de 2003.

A arte próxima à vida não suporta mais o artista gênio centrado em seu próprio mundo, mas caminha para o relacionamento social e para a experiência coletiva em processo. Um trabalho claramente inspirado pela rede de Galloway e Rabinowitz é o feito pelo grupo *Corpos Informáticos* que realiza performances desterritorializadas que dependem essencialmente da participação do público, em trabalhos como o simples *Hungry@Corpus*, onde o grupo passou um dia inteiro em uma interminável refeição na companhia de convidados virtuais, dividindo este momento, compartilhando. Para eles, “the computer networks may be called a communication network, because there is a sharing act.”¹⁴

Neste compartilhar, os usuários assumem uma função dupla, são espectadores ao mesmo tempo em que são atores. Para que isso seja possível, a obra deve preservar uma certa permeabilidade, que torne possível a interação direta com o público. Isto significa distanciar-se do modelo de obra definida e acabada existente na arte tradicional. A arte interativa subverte o modelo estável construído pelo artista individual, mas ainda mantém uma certa estabilidade, confiada à obediência dos espectadores. Por mais que queria distanciar-se de um formato definido, ainda preserva uma certa estrutura devido às proposições feitas ao interator.

A busca por uma arte mais dialógica “se trata, al fin y al cabo, de instaurar um canal de intercambio de información entre obra espectador y entorno que lleve a configurar uma red dialógica lo suficientemente abierta, por cual no solo circulem los datos, sino mediante la cual se logre la comunciación.” (GIANNETTI, 2002, p. 106) Mas ao considerar a comunicação como base para a fruição estética, a obra deve ser capaz

¹⁴ Disponível em <http://www.corpos.org>. Acesso em outubro de 2003.

de dialogar com as várias reações do fruidor, não somente as já esperadas pelo autor: Só assim serão realizados verdadeiros diálogos e relacionamentos, quando nenhuma informação circule carregando algum tipo de hierarquia.

Hay que destacar que una cuestión central em la que varios artistas e teóricos, como Gene Youngblood o Vilém Flusser, hacen hincapié: transformar los medios de comunicación discursivos em medios participativos significa realmente una revolución. La tecnología necesaria para potenciar esta revolución ya existe – y la World Wide Web es una prueba de ello –; no obstante, la cuestión es que una revolución de las comunicaciones no depende únicamente de la tecnología, sino que resulta sobre todo de la potenciación de la comunicación interpersonal. No depende exclusivamente del flujo o dela masa de información que se pueda circular, sino de la acogida amplia y sin restricciones de la sociedad a estos medios, y de su uso como forma de intercambio real, y no solo como um vehículo más de la era de la información. (GIANNETTI, 2002, p.85)

Pela constituição desses diálogos se configuram territórios nômades através da articulação de agentes de diferentes repertórios. Os mapas desses territórios são sempre atualizados uma vez que a criação em rede lida com um ambiente naturalmente instável. Por fim, acabamos lidando com uma diversidade de *works in progress*, obras em processo contínuo de transformação. Não se pode dizer que está acabada já que sua potencialidade é infinita, está à espera da ação de um interator. Desta forma são alteradas, sobrepostas, submetidas ao fluxo. Submergem e ressurgem de acordo com os agenciamentos encenados, há uma liberdade do aparecer que não deixa que a obra fique retida em uma matriz exclusiva. Pelo contrário, lida-se com vestígios e índices, fragmentos do que a obra foi, é ou pode vir a ser.

5. Proposta de experimentação

5.1 Esfera (Escolher um nome):

A noção de arte interativa se ampliou muito desde as primeiras aparições das tecnologias de comunicação. Das experiências com fax às obras de net. art, essa noção também se modificou juntamente com as novas relações que cada momento propunha. O que se mostra mais perceptível nestas associações é que, independente do discurso da obra, a poética sempre visa uma maior participação do receptor no processo de criação. Seja em ambientes imersivos, vídeoinstalações interativas com sensor de movimento ou qualquer outra manifestação que proponha a intervenção sobre o conteúdo da obra, a conscientização sobre a centralidade do receptor aumentou gradativamente. Em cada momento procura-se novas formas de traduzir um conceito e que realmente possa se efetivar uma criação conjunta, cada vez menos centralizada na figura do autor.

Couchot (1997) relembra que o triângulo formado pela obra, pelo autor e espectador tende a transformar-se em um círculo. Neste novo olhar, não estão definidos lugares ou papéis fixos para nenhum ator. A analogia com a forma do círculo

no cenário da produção artística contemporânea se refere à dinamicidade dos circuitos artísticos, sempre em transformação, sofrendo e disseminando contaminações. E só por isso se torna possível o processo de reconstrução da obra.

Ao tratar a obra como processo contínuo, privilegia-se uma percepção de obra enquanto ação interminável, em cadeia em detrimento do objeto artístico acabado, imortalizado na exposição da galeria.

(...) A obra não é mais fruto somente da autoridade do artista, mas se produz no decorrer de um diálogo, quase instantâneo - "em tempo real" - com o espectador (...) (COUCHOT, 1997, p.141)

O que impele o receptor a interagir com a obra está definido na sua interface. A mediação normativa e formativa, presente na constituição material, visual e lógica da construção da interface é que faz o papel atrativo do trabalho. A eficácia de uma interface que propõe que um ator intervenha sobre uma obra se define por seus atributos semânticos – ao possibilitar o entendimento da linguagem computadorizada com a humana – e sintáticos – ao estabelecer uma associação interna passível de ser compreendida pelo ator.

Tendo em consideração os pontos discutidos aqui e nos capítulos anteriores, propôs-se a realização de um experimento em net.art que refletisse sobre outras possibilidades de interação. Vimos que, por muitas vezes, a interatividade é tida falsamente como algo intrínseco à rede. Outras que o grau de interatividade está determinado pela tecnologia em que a obra é criada; assim programações dinâmicas como Java seriam mais “interativas” do que o html. Para reafirmar a posição de que o potencial interativo não se define pela técnica ou pelo conteúdo semântico

exclusivamente, mas por estes dois aspectos em conjunto, esta proposta se constitui sobre esta idéia para a construção de uma obra em processo.

O grau de interatividade é percebido pela abertura com que o receptor se depara. A abertura, que vai possibilitar que ele realmente se inclua na obra e em seus processos subjacentes, está ligada à capacidade imersiva da interface e às possibilidades de intervenção sobre o conteúdo. Se no histórico das experiências entre arte e tecnologias da comunicação existe essa crescente designação de responsabilidade artística para o receptor e a sua inclusão no espaço da obra, o passo seguinte não é de todo imprevisível. A estratégia proposta ao interator certamente articula a sua intervenção na obra através da sua internação em um trabalho em processo contínuo (um vestígio de sua consciência no ciberespaço).

“Escolher nome”, através da proposição de um experimento-impulso, tem como objetivo principal iniciar um processo como este.

A estrutura da obra está dividida em dois grandes setores: uma página inicial e um banco de dados. Esta página inicial se constitui por uma interface programada em Java, o que resulta em um maior dinamismo da ação do interator. Uma esfera de superfície lisa e tridimensional rotaciona de acordo com o movimento do mouse. São possibilitados movimentos em todos os sentidos em tempo real. Na superfície desta esfera estão programados links para acesso às intervenções dos interatores. Após explorar a superfície da esfera, o interator pode clicar sobre qualquer ponto que está direcionado a uma outra janela, onde está disponível um dos trabalho que foram submetidos.

No primeiro momento em que a obra está no ar, qualquer ponto da superfície que for clicado direciona a uma janela que contém a obra-proposta inicial, que

desencadeia todo o processo. Como escolha para obra-proposta inicial apresentamos “Unendlich ... fast” de Holger Friese. Desde o princípio, a visão compartilhada pelo grupo era de que a obra deveria ser auto-referente, ter a questão da interatividade como mote principal. “Unendlich ... fast” se mostra como uma opção interessante justamente por abordar esta questão por uma ótica inversa: a da não interatividade. Em um ambiente infinitamente azul não há onde clicar, não há um mecanismo técnico de interatividade em tempo real. Justamente uma abordagem que vem reforçar a posição defendida pelo grupo em desmitificar a percepção da interatividade como aquilo em que se pode clicar e obter uma reação. Ocorre sim uma interação entre obra e receptor, mas que se dá em uma ordem contemplativa. O que a obra propõe então é a transformação dessa atitude passiva através da abertura da possibilidade de intervenção. Na mesma janela em que a obra está aberta há dois botões: um para download da obra e outro para submeter o trabalho.

O interator tem a possibilidade de salvar aquela obra inicial e, offline, alterá-la, traduzi-la ou recriá-la totalmente. É nesta parte do processo que se encontra talvez a porção mais relevante. A grande dificuldade em criar obras abertas de net. art – e qualquer outro tipo de experiência – é que chega-se a um ponto em que as possibilidades de intervenção acabam sendo limitadas pelo programação do software, pela possibilidade da rede ou do servidor, ou pela programação do próprio site. Há a possibilidade de se alterar a obra, mas apenas para outras circunstâncias pré-programadas. O diferencial de “Escolher o nome” está justamente no fato de que as potencialidades da obra estão realmente contidas nos sujeitos que a devem manipular, ao invés de estarem na própria obra. Deste modo, não há como prever de que forma esses interatores intervém sobre a obra. O formato, a linguagem e o suporte (ainda que

tenha que ser digitalizado para ser publicado) não podem ser definidos pela obra, apenas pela motivação de cada sujeito.

Uma vez modificada a obra inicial, o interator submete o seu trabalho através de um botão. O arquivo por ele submetido é enviado a um banco de dados no servidor— inicialmente com a capacidade de armazenamento de 10 milhões de arquivos— que constitui o arquivo das intervenções dos interatores. Automaticamente, a cada inserção, é inserido um link na superfície da esfera na página inicial. A própria programação do site recalcula a área da superfície correspondente a cada link. Ou seja, no momento em que houver duas obras disponíveis (a obra inicial e uma intervenção), metade da esfera corresponde a um link e a outra metade a outra. À medida que o número de intervenções aumenta, a área de cada link diminui. Ainda assim, o número de intervenções e o número de links possíveis de serem arquivados não se limita a área da superfície da esfera. Como o acesso às intervenções está disponibilizado através de um sistema de banco de dados, aleatoriamente o sistema organiza um rodízio para disponibilizar todas as intervenções.

Desta forma, a obra não se constitui apenas pela obra inicial, pelas intervenções, ou pela soma delas. Mas pela proposição de um trabalho em processo, que pode ser apenas percebido pelos seus vestígios mas não definido unidimensionalmente.

5.2 Clones

A história da internet é uma história de subversão, reapropriação e democratização da tecnologia e da informação. 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 descentralizada e 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. O movimento zapatista, coordenado pelo Exército Zapatista de Liberação Nacional foi pioneiro ao utilizar a rede para articulações e manifestações políticas, instaurando o ciberativismo. Tinham como objetivo perturbar a ordem de forma não violenta, criticar através dos meios de comunicação, tornando suas ações visíveis e públicas e instaurando uma guerrilha da informação. Mais tarde surge o Electronic Disturbance Theather que operava em Nova York com quatro componentes em ações diretas e não violentas através da Internet com o intuito de pressionar instituições consideradas anti-éticas. Este grupo chegou a interromper o fluxo de informações de vários sites, em uma destas atividades organizou uma operação para tirar do ar o site do presidente mexicano Zedillo, através de ações descentralizadas. A partir destas primeiras organizações, várias outras começaram a atuar na rede, encontrando na guerrilha da informação uma maneira de protestar e dividir suas opiniões.

Não demorou muito para este tipo de atitude entrar em contato com a arte. E não demoraria mesmo, já que arte e vida a cada dia se aproximam mais. Uma ação que chamou muito a atenção da mídia foi a apropriação do nome Etoy.com feita por um grupo de artistas suíços - a Etoy.com era uma gigante da Internet que vendia brinquedos on-line. A empresa logo processou os artistas, mas ativistas espalhados pelo mundo congestionaram o site de compras por doze dias em um final de ano, levando a empresa a desistir do processo e devolver o domínio aos artistas. Mas a

apropriação deste nome tinha sido feita intencionalmente, era um ato de ativismo contra a gigante dos brinquedos, contra o capitalismo e suas mazelas.

O ativismo feito por artistas na rede não ocorreu sempre como uma forma de protesto político e social, acabou por se voltar para a própria arte, como uma forma de questionar a natureza da arte digital em rede. Foi com este propósito que o grupo 0100101110101101.ORG realizou as “Copies”. Este trabalho trouxe várias discussões para o campo da net.art. Em um e-mail intitulado “0100101110101101.ORG – art.hacktivism” enviado à lista de discussão Rhizome, Luther Blisset ou qualquer pessoa a quem este nome possa se referir, levanta vários pontos que também foram nossas questões ao pesquisar as atividades deste grupo. “The web is the paradise of no-copyright, plagiarism, confusion and exchange, why the hell are those people trying, by any means, to create a copy of the real world?”¹ (Luther Blisset, 1999) As tecnologias digitais modificam todas as relações no campo da autoria, como discutimos ao longo dos capítulos anteriores. Neste sentido não faz muito sentido a propriedade intelectual ou copyright em obras publicadas na rede. A partir do momento em que não existe um original, já que sua reprodução não é idêntica, mas exatamente igual à matriz, e as técnicas de reprodução são fáceis e acessíveis a qualquer um, é quase uma utopia pensar em uma propriedade dos códigos. “Culture is only a big, endless plagiarism in which nobody invents nothing, people only rework, and this reworking happens collectively; nobody creates nothing alone. This happens also in ‘real life’, but the web is the best place to show it.” (Luther Blisset, 1999) O plágio já é parte da cibercultura e traz novas percepções estéticas ao trazer ao debate novos questionamentos, além de uma

nova visão sobre o trabalho plagiado. A persistência do plágio na cultura e na arte é mostrada em atividades como a do site textz.com que disponibiliza textos protegidos por copyright. O coletivo Critical Art Ensemble também defende a estética do plágio em seu texto “Plágio Utópico, Hipertextualidade e Produção Cultural Eletrônica”: “Esta é a era do recombinante: corpos recombinantes, gênero recombinante, textos recombinantes, cultura recombinante.” (Critical Art Ensemble, 2001, p.84) Não faz sentido reproduzir na net.art os paradigmas da arte tradicional, se faz necessária a utilização das características da rede, das propriedades da informação digital e um respeito pela cibercultura. Outro ponto levantando por Luther Blisset é a questão da interatividade. É esse a qualidade da net.art que realmente justifica sua disponibilidade em rede. É a partir da intervenção das pessoas conectadas à obra que ela faz rizoma, comunica-se, dialoga com os outros pontos. Escolher por um menu o sentido da fruição realmente não é interatividade, nem justifica uma obra on-line, pois tal mecanismo pode ser feito off-line. Para o autor, as intervenções do grupo 0100101110101101.ORG mostram como a web pode ser realmente interativa:

In fact, 0100101110101101.ORG is trying to show that art in the web can really become "interactive": the public must use it interactively, we must use an artwork in an unpredictable way, one that the author didn't foresee, to rescue it from its normal routine (studio/gallery/museum or homepage/hell.com/Moma) and re-use it in a different and novel way. (BLISSET, 1999)²

¹ “A Cultura é um imenso e infinito plágio no qual ninguém inventa nada, as pessoas apenas reorganizam, e essa reorganização acontece coletivamente; ninguém cria nada sozinho. Isso acontece também na “vida real”, mas a web é o melhor local para mostrá-la.” Tradução livre.

² BLISSET, Luther. 0100101110101101.ORG--art.hacktivism. Disponível em <http://www.rhizome.org/thread.rhiz?thread=463&text=1486#1486>. Acessado em outubro de 2003

O próprio grupo, em uma entrevista publicada na lista de discussão *nettime*, defende que, ao utilizar uma obra de uma forma diferente da prevista pelo autor é torna-la interativa.

No, we use them interactively. We don't think that clicking on a website is interaction. That is just doing what you are supposed to do. It's not the work of art being 'interactive', it's the beholder that can use it interactively. Interaction is when you use something in a way that has not been predicted by its author. (0100101110101101.ORG, 1999)³

Reutilizar uma obra para propor novos debates sobre a interatividade e a autoria na web é a proposta do grupo para dois experimentos que serão discutidos a seguir, que de certa forma respondem ao uma necessidade apontada pela net.art, que em um momento de redefinição, necessita de afastar-se da cultura tradicional e procurar sua própria identidade:

We wish to see hundreds of 0100101110101101.ORG repeating sites of net.artists endlessly, so that nobody realizes which was the "original" one, we would like to see hundreds of Jodi and hell.com, all different, all original, and nobody filing lawsuits for copyright infringement, there would be no more originals to preserve." (BLISSET, 1999)²

5.2.1 FuckU FuckMe: <<<http://www.fu-fme.memelab.org>>>

Este experimento consiste em uma reapropriação de uma obra de net.art não interativa com o intuito de abri-la para a participação do público.

³ BAUMGAETEL, Tilman. Interview with Interview with 0100101110101101.ORG. Mensagem postada à lista de discussão *nettime.org* em nove de dezembro de 1999. Disponível em <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9912/msg00064.html>. Acessado em outubro de 2003

Escolhemos a obra FuckUFuckMe de Alexey Shulgin <<http://www.fu-fme.com>>> para clonar e tornar seu código não só aberto, mas alterável pelos usuários. A escolha desta obra pelo grupo foi feita por vários motivos. A obra é uma ironia, baseia-se em uma fantasia, brincando com a pornografia que circula pela rede através de um produto não existente e por isto nos convida à brincadeira, a lidar com o estatuto de realidade na rede, e consequentemente com as noções de autoria e copyright que remetem ao mundo off-line. A obra não é assinada, somente através de uma pesquisa sabemos que se trata de uma obra de net.art e quem é seu autor. Desta forma a obra já discute a noção de autoria na web e o que fazemos é carregar esta discussão para o nosso experimento, dando continuidade a ele e trazendo novos elementos e perspectivas. A obra foi construída em html que, por não ser uma linguagem dinâmica possibilita a clonagem de todo seu conteúdo. É uma obra de grande visibilidade, o que deve estimular o debate, tornando nossa discussão mais visível e ampla. Alexey Shulgin é considerado como uma estrela da net.art, é um artista muito famoso em um ambiente onde consideramos que não faz sentido o estatuto de gênio, a aura da obra de arte ou mesmo a figuração de um autor único para uma obra. Queremos colocar em debate o star system da net.art ao nos apropriarmos e interferirmos nesta obra. Finalmente, a escolhemos também por ser uma obra que não pretende ser interativa. Criticamos sua não abertura em uma estrutura produz pouco diálogo, que pouco se relaciona com os outros pontos da rede.

A crítica está em abrir seu código-fonte para a atualização dos usuários, uma obra antes fechada agora se mostra totalmente aberta à intervenção. Após cloná-la, a publicamos integralmente em nosso domínio <<http://www.fu-fme.memelab.org>>>. Nesse endereço, abre-se uma outra janela que disponibiliza os links dos arquivos que

constituem a obra; aqui o usuário encontra o código-fonte e uma ferramenta para atualizá-lo, estando livre para fazer qualquer modificação. Os usuários são os verdadeiros autores da obra, são eles que a constróem através de contínuas intervenções, deixando a obra sempre inacabada, à espera de uma próxima intervenção. Uma obra em processo é uma obra que incentiva o diálogo, que realmente se relaciona com os vários nós da rede.

Desta forma lidamos com a questão da interatividade duas vezes. Ao nos reapropriarmos de *FuckU FuckMe*, nos relacionamos com a obra de uma forma não prevista pelo autor, fazendo a nossa interatividade, criando novas perspectivas para uma obra já existente. Ao abrirmos seu código-fonte para a intervenção do usuário queremos proporcionar uma maior liberdade no relacionamento com a obra, diminuir as restrições e não definir um caminho já estabelecido para a fruição. Ao contrário, queremos nos surpreender com as intervenções feitas neste clone e aí sim a consideraremos realmente interativa. Apesar de o usuário ter um único ponto de diálogo com a obra, queremos que ele também se reaproprie dela. A atualização do código-fonte de um site normalmente é feita por alguém que de certa forma é dono dele - ou o próprio dono ou alguém que trabalhe para ele – e por isto, ao concedermos este tipo de acesso à obra, queremos que o usuário aja como se também fosse dono, com toda a liberdade possível.

O experimento foi programado em php, uma linguagem não proprietária, que também possui seu código-fonte aberto para quem dele quiser se apropriar. Esta escolha foi baseada nas próprias características do experimento, pois uma atitude que busca a discussão do copyright não poderia utilizar-se de softwares proprietários, que tanto atrapalham o desenvolvimento da linguagem digital. Entretanto, o código-fonte da

obra *FuckU FuckMe* estará disponível em HTML, a linguagem mais simples de programação que existe e que por isto permitirá o acesso de um maior número de pessoas.

5.2.2 Everybody/Anybody: <<<http://www.thefileroom.org>>>

Este experimento consiste de uma intervenção de hackativismo sobre a obra *The Fileroom* de Antonio Muntadas <<<http://www.thefileroom.org>>>. Objetivo da ação é questionar sua autoria e a autoria das obras em rede digitais.

The Fileroom se constitui de relatos de casos de censura postados por várias pessoas ao longo de vários anos. Neste sentido, acreditamos que Muntadas divide sua autoria com todas as pessoas que participam dela. Ainda assim, na seção de créditos da obra, está disponibilizado o nome de Muntadas e uma relação de colaboradores, devidamente identificados à instituições correspondentes. Tendo estas constatações em vista, questionamos se em uma obra aberta ao público seria adequado o uso de copyright. Além disso, se todos os participantes são autores da obra, cada um poderia também reivindicar sua autoria, seu copyright?

Ao intervir sobre uma obra, colocamos em debate a autoria em obras de net.art. Como foi dito antes, em um ambiente onde a cópia é o mesmo que o original e plagiar é

um ato tão natural que se torna parte da cultura, como deve ser pensada a autoria?

Como ficam os direitos autorais?

Além de intencionar levantar questionamentos, este experimento se constituiu sobre uma atitude interativa. Ao dialogarmos com a obra de uma maneira inusitada, também fazemos nossa própria interatividade.

A escolha pela obra de Muntadas se baseia, além das justificativas apontadas acima, no fato de que *The Fileroom* foi uma das primeiras obras interativas disponíveis na web, em uma época onde poucos recursos estavam disponíveis. Mesmo assim, foi uma obra pensada para a intervenção do público, construída para estar sempre em processo. Este é mais um fator de reflexão. Talvez seja importante mostrar de novo esta obra às pessoas, trazer novas reflexões sobre ela. Então talvez ficará perceptível como a interatividade na net.art foi algo que foi de modelizando ao longo do tempo, constituindo-se sobre modelos repetitivos e pouco abertos, mas que logo em seu início não era assim que as obras eram concebidas, nos primórdios já existiam obras que realmente se preocupavam em ativar nós, dialogar com as pessoas e assim produzir fruição estética.

Este experimento não será aberto à intervenção direta do usuário, a menos que ele queria, a partir de nosso exemplo, também se relacionar com ela de uma forma não prevista e nem um pouco demarcada em sua proposição.

6. Conclusão

Uma condição de existência de um trabalho em net. art é que este nunca seja considerado acabado. Ainda que o site seja fechado a intervenções diretas, está disponível como matéria prima para outras intervenções. Por isso mesmo, não condiz com nosso objeto encerrar a discussão em uma conclusão. Que seja apresentada, então, da forma mais aberta possível, e que não tenha a pretensão de dar o objeto como resolvido. A esta percepção pretende-se fugir, uma vez que é contrária à natureza dinâmica da comunicação e, especificamente, de sua relação com a arte.

Durante todo o processo de pesquisa houve um esforço em tentar demarcar limites em prol de uma sistematização que possibilitasse a construção e a articulação de conceitos, de modo que o objeto não se mantivesse completamente em aberto a ponto de não poder ser investigado. Mas, por outro lado, que ele não fosse engessado e que sua complexidade não fosse reduzida por uma visão determinista de causa e efeito.

A definição de net. art passa justamente por este ponto. Por estar em um campo movente de experimentações, é uma arte em transformação: não há como definir limites seguros e excludentes do que a constitui. Construída em uma rede descentralizada, se apropria e, muitas vezes, subverte características próprias deste meio. Assim, pode reconfigurar questões essenciais do mundo da arte.

A institucionalização da produção artística passa a ser conduzida pelas comunidades virtuais, que se organizam em centros formadores de opinião. Aí convivem estudiosos, artistas e interessados, que compartilham uma produção teórica das manifestações que é irradiada para fora do ciberespaço. Os espaços tradicionais de exibição e comercialização da arte perdem em parte a sua função quando lidam com experiências não materiais. Como poderiam vender obras cuja cópia não apresenta nenhuma distinção estrutural em relação ao original? O que seria de fato esse objeto comercializado uma vez que essas manifestações não se detém a um produto acabado?

A ênfase na arte em processo se desdobra na rearticulação do papel do artista e do receptor. Ao propor uma produção coletiva se desfaz a imobilidade dos papéis exclusivos. Autor e receptor compartilham um universo dialógico, na medida em que o primeiro é o proposito e o segundo se torna responsável pela continuidade da existência da obra. A autoria não deixa de existir. O que deixa de existir é uma certa visão de autor, herdada desde o romantismo. Uma vez que é dada a qualquer agente a possibilidade de se tornar criador, como poderia algum deter um dom especial que o concedesse essa faculdade?

A interação entre os agentes se torna cada vez mais difusa, de um modo que não há como distinguir quem ou o quê acarretou determinada ação. A troca passa a ser

cada vez mais dinâmica devido à multiplicidade de pontos atuantes e à descentralização do sistema. E aqui não se considera apenas o sistema tecnológico, mas todas as suas associações socio-técnicas.

A questão da interatividade também é tratada tendo em vista uma dimensão global no qual o objeto se insere. Ao dizer que a análise do potencial interativo depende de um estudo semântico e sintático da obra, defende-se a posição de que este potencial não está definido exclusivamente pelo conteúdo da obra ou pela estrutura que ela propõe. Se a experiência estética ocorre dentro de um contexto compartilhado pelos agentes, o potencial interativo só pode ser percebido através de um estudo desta relação. Portanto, a interatividade só pode ser percebida por uma análise da rede de mediações que envolve tanto o artista, quanto os interatores, seus repertórios e o conteúdo do trabalho. O potencial está na relação e em suas implicações.

E é por isso que a proposta de experimentação realizada envolve justamente a possibilidade de intervenção dos agentes em um trabalho processual. Desta forma, o autor-propositor dá início a uma obra que, a partir daí, se desenvolve autonomamente, a partir da atuação de outros atores.

Por fim, as conclusões deste trabalho passam na verdade por uma reafirmação da instabilidade dos conceitos trabalhados. A pesquisa sobre arte em rede faz parte da própria rede e acaba por abrir as conexões ao invés de fechá-las. A única certeza neste trabalho é que tais conceitos não podem ser definidos de maneira definitiva, apenas pontuados, sugeridos, esboçados. Uma análise como esta pode apresentar uma certa incompletude, mas na verdade ilumina a maior característica do objeto pesquisado: sua multiplicidade. Um objeto múltiplo é capaz de se desdobrar e, neste movimento, mostrar as diversas facetas de que é constituído. Mas é impossível olhar para todas ao longo de

uma investigação porque, como os platôs e as redes, as multiplicidades sempre escondem uma parte para mostrar outras.

Neste exercício de cartografia, é mais provável encontrar outras perguntas do que as respostas procuradas, e aqui não foi diferente. Ainda tentamos descobrir como a arte em rede pode fazer mais conexões e produzir outros relacionamentos com o entorno. A pergunta inicial do projeto encontrou algumas respostas, mesmo que parciais e precárias. Poderia ter encontrado outras. Não existe uma resposta única para tais problemas, mas são justamente as experiências investigativas constantes que irão pouco a pouco compreendendo suas dimensões.

Neste percurso, ainda queremos descobrir, também, como definir a arte em rede, e mesmo como denominá-la. Net.art ainda parece um nome restrito, ou ao menos fechado a um grupo de experiências. Ao que parece, a arte em rede é muito mais que isso: chamá-la de web.art, web art ou net art ainda não diz muito sobre a experiência, ainda se faz necessário um posicionamento.

Ainda ficam questões ligadas à própria natureza da arte. Em um mundo onde a distinção entre cópia e original se desfaz, como fica a questão do plágio e os problemas ligados ao copyright? Se uma obra é feita por todos que com ela interagem, porque ainda a assinatura é uma necessidade tão presente?

Para que a conclusão se complete, fazemos um convite para uma experiência de inter-relação: o clone *FuckUFuckMe* anseia por ser transformado, revirado ou mesmo destruído: abrimos uma obra “clássica” para atualizações possíveis, aquelas que se queira fazer; “escolher o nome` provoca uma atuação contínua dos interatores não no sentido de completar a obra, mas de explorar ao máximo seu potencial conectivo; *Everybody/Anybody* é mais um convite, a interatividade pode ir além de qualquer

proposta, pode ser escolhida pelo interator, que se torna, na verdade, um subvertor. As experiências, neste caso, tentam iluminar o objeto e propor uma reflexão. Através destas proposições fazemos um convite para que se tente responder conosco as questões que ainda ficam por ser resolvidas. E que daí surjam novas perguntas.

6. Referências Bibliográficas:

0100101110101101.org. Disponível em: <<http://www.0100101110101101.org>>. acessado em abril de 2003.

Art.Teleportacia. Disponível em: <<http://art.teleportacia.org>>. acesso em abril de 2003.

ASCOTT, Roy. The A-Z of interactive arts. *Leonardo Interactive Almanac*, v.3, n.11, Nov. 1995 . Disponível em: <<http://mitpress.mit.edu/ejournals/lea/articles/ascott4.html>> acesso em julho de 2003.

ASCOTT, Roy in COUCHOT, Edmound, p. 246-248. *A tecnologia na arte. Da fotografia à realidade virtual.* Porto Alegre, RS. Editora UFRGS, 2003.

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.

BANG, Nicolás A., CORREBO, María Noel e MATEWECKI, Natalia. *Nuevos Espectadores para nuevos comportamientos artísticos. El Net-art em 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.

BAUMGAETEL, Tilman. Interview with 0100101110101101.ORG. In *netttime.org*, nove de dezembro de 1999. Disponível em <<http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9912/msg00064.html>> . Acesso em outubro de 2003

BEIGUELMAN, Gisele. *O livro depois do livro*. Disponível em: <<http://www.desvirtual.com/thebook/ebook.htm>>. Acesso em agosto de 2003.

BETETTINI, G. Las nuevas tecnologías de la comunicación. Paidós, Bs. As., 1996. Págs. 16-17 in *Nuevos Espectadores para nuevos comportamientos artísticos. El Net-art em 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.

BLISSET, Luther. 0100101110101101.ORG--art.hacktivism. In *Rhizome.org*. Disponível em: <http://www.rhizome.org/thread.rhiz?thread=463&text=1486#1486>. Acesso em outubro de 2003

BOSMA, Josephine. *Written in Stone. A net.art archaeology*. Disponível em: <<http://rasmus.uib.no/~stud2081/utstilling/bosma.htm>>. acesso em agosto de 2003.

CLARK E HOLQUIST. *Mikhail Bakhtin*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1998

CORPOS INFORMÁTICOS . Disponível em <<http://www.corpos.org>>. Acesso em outubro de 2003.

COSTA, Mario. *O sublime tecnológico*. Ed. Experimento, São Paulo, 1995

COUCHOT, Edmond, p. 246-248. *A tecnologia na arte. Da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre, RS. Editora UFRGS, 2003.

COUCHOT, Edmond. A arte pode ainda ser um relógio que adianta? O autor, a obra e o espectador na hora do tempo real. In: DOMINGUES, Diana. *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: UNESP, 1997. p. 135-143.

Critical Art Ensemble. *Distúrbio Eletrônico*. São Paulo: Conrad Editora, 2001.

DEBRAY, Régis. *Curso de Midiologia Geral* . Petrópolis, RJ. Editora Vozes, 1993

_____. *Manifestos Midiológicos*. São Paulo, SP . Ed Vozes, 1995.

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

DOMINGUES, Diana . *Arte Interativa e Ciber Cultura*. Disponível em: <<http://www.ucs.br>>. Acesso em outubro de 2002 .

ECO, Umberto. *Obra aberta*. São Paulo : Perspectiva, 1968

_____. *Tratado geral de semiótica*. São Paulo : Perspectiva, 1991.

Eletronic Café. Disponível em <<http://www.ecafe.com/84manifesto.html>>. Acesso em outubro de 2003.

FIORIN, José Barros in MIRANDA, José Bragança. Da interactividade : crítica da mímese tecnológica. In GIANNETTI, Claudia (org.) *Ars Telematica*. Telecomunicação, Internet e Ciberespaço. Lisboa, Ed. Relógio d'Água, 1998.

FRANÇA, Vera. Do telégrafo à rede. In: PRADO, José Luiz Aidar. *Crítica das Práticas Midiáticas: da sociedade de massa às ciberculturas*. São Paulo: Hacker Editores, 2002.

FuckU FuckMe. Disponível em <<http://www.fu-fme.com>>. acesso em fevereiro de 2003.

GIANNETTI, Claudia (org). *Ars Telematica. Telecomunicação, Internet e Ciberespaço.* Lisboa, Ed. Relógio d'Água, 1998.

_____. *Éstetica Digital - sintopia del arte, la ciencia y la tecnologia.* Barcelona: Ed. Associó de Cultura Contemporanea L' Angelot, 2002.

GROSSMAN, Martin. *Do Ponto de vista à Dimensionalidade.* **Revista item-3.** Rio de Janeiro, nº3, p. 29 a 37, fev. 1996.

Hell.com. Disponível em <<http://www.hell.com>> acesso em abril de 2003.

HOME, Stewart. Assalto à cultura; utopia subversão guerrilha na (anti)arte do século XX. São Paulo: Conrad Ed. do Brasil, 1999.

JOHNSON, Steven. *Cultura da interface.* Como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro : Jorge Zahar Editor, 2001.

Introduction to net.art. Disponível em <<http://www.easylife.org/netart>> Acesso em março de 2003.

ISER, W. *O ato da leitura.* Vol. 1. Trad. Johannes Kretschmer. São Paulo: Editora 34, 1996

Jodi.org. Disponível em www.jodi.org acessado em abril de 2003.

KAC, Eduardo. *Aspectos da Estética das Telecomunicações.* Disponível em <<http://www.ekac.org/telecomport.html>> . Acesso em outubro de 2003.

KUKOVEC, Dunja. *Essay About History and Futurism of the NET.ART Story.* Disponível em: <<http://www.t0.or.at/~eyescratch/dunja>>. acesso em abril de 2003

LEVY, Pièrre. *Cibercultura*. São Paulo – SP, Editora 34.

_____. *As tecnologias da Inteligência*. São Paulo: Ed. 34, 1998.

LUNENFELD, Peter in GIANNETTI, Claudia (org). Em busca da Ópera Telefônica in *Ars Telematica. Telecomunicação, Internet e Ciberespaço*. Lisboa, Ed. Relógio d'Água, 1998.

MACHADO, Arlindo. Repensando Flusser e as imagens técnicas. Ensaio apresentado no evento *Arte en la Era Electrónica - Perspectivas de una nueva estética*, realizado em Barcelona, no Centre de Cultura Contemporânea de Barcelona, de 29.01 a 01.02.97. Disponível em: <<http://www.arteuna.com/CRITICA/flusser.htm>> .Acesso de outubro de 2003.

MANOVICH, Lev. *Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2002.

_____. *Avant-garde as Software*, 1999. Disponível em: <www.manovich.net> Acesso em de fevereiro de 2003.

MARKTOU, Jenny. *Z-Niffing the net: Hacking VS hacktivism*. Disponível em: <http://cristine.org/borders/Marketou_Essay.htm>. Acessado em outubro de 2003

MIÈGE, Bernard. *O pensamento comunicacional*. Ed. Vozes, Petrópolis, 2000.

MIRANDA, José Bragança de. Da interactividade : crítica da mímesis tecnológica in *Ars Telemática, telecomunicação, internet e ciberespaço*. Claudia Giannetti, ed. Relógio D'Água Editores, 1998, p.179.

N.A.C.O. Net.art certification office. Disponível em: <<http://www.netartcertificationoffice.net>>. acesso em março de 2003.

Nettime . Disponível em <<http://www.nettime.org>> acessado em fevereiro de 2003.

Nettime Latin. Disponível em <<http://www.nettime.org>>. acesso em março de 2003.

PARENTE, André. *O Virtual e o Hipertextual*. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.

POPPER, Frank. *Art of the electronic age*. Londres: Thames and Hudson, 1997.

PRIMO, Alex . Interação mútua e interação reativa: uma proposta de estudo. In: *XXI Congresso da Intercom*, 1998, Recife. Anais do GT de Teoria da Comunicação. 1998.

Rhizome. Disponível em <<http://www.rhizome.org>>. acesso em abril de 2003.

SANTAELLA, Lúcia e NOTH, Winfried. *Imagem, cognição e semiótica*. São Paulo, SP. Ed. Iluminuras, 1997.

SERRES, Michel. *A Comunicação*. Trad. Fernando Gomes. Porto: Rés, [s.d.]. P. 7-15: A rede de comunicação: Penélope.

SPYER, Juliano. *Zapatistas. Guerreiros da Informação* – Entrevista com Ricardo Dominguez, um dos fundadores do Movimento Zapatista no ciberespaço. Disponível em: <<http://www.aver.org.br/aleres/averte/novaigorquinas/zapatistas.htm>>. Acessado em outubro de 2003.

TAVARES, Mônica. *Aspectos ontogênicos da interatividade*. In: *XXIV Intercom - Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, 2001, Campo Grande.

The Fileroom. Disponível em: <<http://www.thefileroom.org>>. acesso em março de 2003.

VAZ, Paulo. *Mediação e Tecnologia* . In: *XXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação em Campo Grande, MS, 2001*. Disponível em <<http://www.intercom.org.br/papers/xxiv-ci/np08/art-np08.html>> . Acesso em abril de 2002.

Wired News. Disponível em:
<<http://www.wired.com/news/culture/0,1284,11161,00.html>>. acesso em fevereiro de 2003.

7. Anexos

7.1 Programação www.fu-fme.memelab.org

```
<html>
<body alink="black" vlink="black" link="black">
<br>
<?PHP
//The If and Switch direct people on the choices they make.
if ($option) {
switch ($option) {
case "upload":
//This is your basic form ?
<FORM METHOD=POST ACTION="upload.php?option=process"
ENCTYPE="multipart/form-data">
<table width="100%" border="0" valign="top">
<tr>
<td valign="top">
<font color="#660099" size="5"><B>Download:</B></font><br>
<?PHP
$mydir = $_SERVER['DOCUMENT_ROOT'];
$handle = opendir($mydir);
while (false !== ($entry = readdir ($handle)))
{
if ($entry != "." && $entry != "..")
{
echo "<font color=black>&nbsp;-&nbsp;<a href='$entry'>$entry</a></font><br>\n";
//<a href=upload.php?option=$entry>$entry</a></font><br>\n";
//</small><br>\n";
}
}
closedir ($handle);
?></font>
```

```

</td>
<td valign="top"><font color="#FF9900" size="5">
<B>Upload:</B></font>(Max: 4M)<BR>
<INPUT TYPE="FILE" NAME="userfile" SIZE=30>&nbsp;&nbsp;
<INPUT TYPE="SUBMIT" NAME="SUBMIT" VALUE="Upload">

</td>
</tr>
</table>
<?PHP
break;

case "process":
//This checks to make sure all the required fields are filled out
if ($userfile) {
//This checks to make sure a file was specified to be uploaded
//Checks to make sure the file size is > 0 and < 4 megs
if (($userfile_size == 0) || ($userfile_size > 4096000)) {
echo "Your uploaded file is zero length or exceeds 4096k please use the back button to
choose another file.<BR><BR>\n";
exit;
}
//Copies file to specified location
if (copy($userfile, "$userfile_name")) {
$userfile_location = "projeto/";
//Deletes file in TMP directory
unlink($userfile);

echo "<table><tr><td><font color=black>voltar a página de <A
HREF='upload.php?option=upload'>Download/Upload</A>.</font></td></tr></table><B
R>\n";
} else {
echo "Your file could not be copied.\n";
}
}
break;

case "confirm":
echo "Back <A HREF='upload.php'>Upload</A> page.<BR><BR>\n";
break;

default:
echo "Arquivo:";
```

```
echo $option;
// $file_content = fread(fopen($option, "w+"), filesize($option));

$filename = $option;
$fd = fopen($filename, "r");
$fsiz = filesize($fd);
$contents = fread($fd, $fsiz);
fclose ($fd);

echo $contents;
?>
<form action="" method="POST">
<textarea name="txaDescPagina" cols="55" rows="15"><?=$contents?></text>
</form>
<?PHP
break;
}
}
?>
</FORM>
</body>
</html>
```

7.2 Weblog “presente contínuo” <<http://www.presentecontinuo.blogspot.com>>

Terça-feira, Fevereiro 18, 2003

Posted 10:35 PM by Tetê

vou inaugurar o blog com um link que eu acabei de achar: *Turbulence*, <<http://www.turbulence.org>> um projeto de New Radio and Performing Arts "that has as its core mission the commissioning of net art works by emerging and established artists" e tem links para obras que podem ser visitadas :) Falando em links..tem o *net.art history (open source)* da natalie bookchin que tem varios links quase que obrigatórios nas nossas análises, né?

Quinta-feira, Fevereiro 27, 2003

Posted 6:41 PM by André

Recebi hoje da Rhizome esse inusitado *They Rule* <<http://www.theyrule.net>>. Uma experiência de net art? Um banco de dados? Ativismo político? Difícil definir. O site oferece a possibilidade de se criar mapas das conexões entre as principais corporações transnacionais e seus respectivos executivos. Cruzando informações de uma e de outra empresa, de um e outro executivo, vamos traçando nosso próprio diagrama e descobrindo os fluxos do poder nômade.

Quarta-feira, Fevereiro 26, 2003

Posted 10:34 PM by André

O site Communimage, <<<http://www.communimage.ch>>> como o próprio nome sugere, cria uma comunidade em torno de uma imagem, na verdade, um imenso *patchwork* que se desenvolve, mais ou menos caoticamente, a partir das intervenções dos participantes. Apropriações de imagens da mídia, fotos domésticas, grafismos, desenhos, retratos, composições abstratas, experimentações...um mapa que não pára de crescer e que pode ser visto em escalas diferentes. O interessante é que os participantes podem trocar e-mails, produzir imagens em parceria e recortar cartões postais que são enviados pela rede. Obra em processo, autoria coletiva, vínculo comunitário, mesmo que precário: *Communimage* vale pela obra e por aquilo que a extrapola.

Posted 8:16 AM by Fernanda

Ludjmila.org <<<http://www.ludjmila.org>>>

Esse site é uma compilação de muitas obras ... tem muita coisa boa. Ainda não consegui ver direito mas quis postar para não perder o endereço.

Terça-feira, Fevereiro 25, 2003

Posted 7:43 PM by André

Em uma navegada rápida, revendo algumas obras já "clássicas" e outras nem tanto, percebemos que a net art vem se desenvolvendo em contaminação com outras linguagens.

Quadrinhos e literatura: *My boyfriend came back from war* (Olia Lialina)

<<<http://www.teleportacia.org/war/war.html>>>. Imagens em p&b, os quadros vão se multiplicando à medida em que o diálogo torna-se mais e mais truncado. Ao final, lembrando Deleuze e Guattari, o indivíduo se vê ali, "ramificado em sua solidão".

Arquitetura: *The Central City* (Stanza) <<<http://www.thecentralcity.co.uk>>>. Cidade que se constrói sobre imagens, dados e informações. Arquitetura da complexidade.

Pintura: *Unendlich, fast...* (Holger Friese)

<<<http://www.ludjmila.org/~vuk/dx/friese/ende.htm>>>. Azul para muito além da interface. Pintura na mais pura abstração.

Fotografia: *Stop Motion Series* (David Crawford)

<<<http://www.turbulence.org/studios/crawford/index.html>>>. Instantâneos fotográficos do metrô. Imagens fugidias presas pela animação em *loop*.

Vídeo: *Data Diaries* (Cory Arcangel)

<<<http://www.turbulence.org/works/arcangel/index.html>>>. Informação pura = ruído. Mas no fim, apesar de toda contaminação, restam especificidades. Quais?

Posted 9:12 AM by Fernanda

Looking for the new universal harmony <<<http://www.130.208.220.190/nuharm>>>

Essa é uma experiência em imagem e som. A forma como vc interage está determinada pelo número do seu IP. Através dele, o site codifica algumas cores que são acrescentadas à imagem. Quanto mais gente online, mais elementos na imagem. Tem também uma interface com uns círculos que, ao clicar, geram áudio. Os usuários são separados em 3 grupos (dependendo do número do IP), alguns controlam o áudio da caixa da direita, outros da esquerda e outros a central. O clique na interface de áudio também entra na base de dados da imagem e a altera. Muito poético .

Posted 9:01 AM by Fernanda

Metaphorical Clock <<http://www2.uiah.fi/gso/metaphorical_clock/intro.html>>

Esse é o seguinte : vc tem que montar as engrenagens de um relógio que é a metáfora da sociedade. Cada engrenagem é um pilar de valores; imagens são intercaladas com textos que citam Foucault e o seu conceito de Episteme. A narrativa é bem excitante. O final, porém, frustrante.

Posted 8:22 AM by Fernanda

Descobri este link <<<http://www.angels.kiasma.fng.fi>>> que é bem divertido.

Conversation with Angels é um ambiente VRML onde vc escolhe o seu avatar e interage com outros avatares de outras pessoas. Demorou até pra baixar (acesso discado, eca!) e tem que ter alguns plugins (eles disponibilizam no site).

Domingo, Fevereiro 23, 2003

Posted 11:23 AM by Fernanda

Segue um link com muitos - muitos mesmo - links de net art

<<http://www.netzwissenschaft.de/kuenst.htm>>

Posted 11:19 AM by Fernanda

E aí gente ...

visitei hoje um projeto chamado 1:1 . A intenção deles era traçar um mapa topográfico da web (1:1 seria a escala) e criar uma base de dados de todos os endereços . Fariam isso a partir dos IPs, começando pelo 000.000.000.000 até o 255.255.255.255 .

Acontece que a velocidade de mutação dos sites foi maior que a velocidade de catalogação deles. Em 99 chegaram a cobrir 2% do universo.

Quando viram que a coisa não ia dar resolveram estabelecer comparações entre o que eles tinham catalogado e como esses mesmos sites se encontravam agora. Criaram 5 interfaces de navegação : cada pixel é - ou deveria ser - um link, através de um esquema de cores verifica-se a acessibilidade do site. Achei a idéia bem interessante; ousada, na verdade. Acho que eles não esperavam que a internet pudesse ser tão fluida. Tanto que, infelizmente, nenhum link que entrei estava disponível. Se vcs tiverem alguma sorte, me avisem. <<http://cadre.sjsu.edu/jevbratt/c5/onetoone/2/index_ng.html>>

Sexta-feira, Março 07, 2003

Posted 8:58 AM by Tetê

Fuck net.art <<<http://www.linkoln.net/FCK>>>

Uma galeria de net.art onde o tema é a pornografia. A abertura da galeria é feita por uma citação de Jean Baudrillard:

"Obscenity lies in the fact that there is nothing to see. It is not a sexual obscenity, but an obscenity of the real."

Apesar de expor obras de net.art onde o tema principal é a pornografia na rede, a curadoria quer ir além, criticando a realidade, principalmente, das adolescentes que são o reflexo da exploração banalizada do sexo em nossa sociedade. Apoiada em Baudrillard, não deixa de criticar a sociedade do espetáculo e o vazio, simulacro, que a pornografia transparece. A primeira obra que me chamou a atenção, por eu já ter certo carinho com ela, foi a fucku - fuckme <<<http://www.fu-fme.com>>> de Alexei Shulgin.

Puro simulacro, ela critica as relações humanas atuais, a pornografia na rede, a banalização do sexo, principalmente do sexo virtual, de maneira inteligente e bem humorada. Por isso, para um desavisado, passa fácil por um spam, no que se assemelha por sua linguagem. A interatividade, aqui, constitui-se da exploração da obra, talvez tenha algo mais, já que possui todo o mecanismo para a compra do driver fuck-u-fuck-me, mas eu ainda não tentei comprar.

Quarta-feira, Março 12, 2003

Posted 8:25 AM by Fernanda

@ kings X <<http://www.irational.org/cybercafe/xrel.html>>

Em 1994, foi postado neste site um release com uma série de números de telefone. As pessoas eram convidadas, em um determinado dia e hora, a ligar para esses números (que eram cabines telefônicas) e conversar - ou não - com quem atendesse. Também poderiam ir para essas cabines e atender, ou apenas assistir os acontecimentos.

Neste link há um pequeno relatório sobre os resultados do @kings X. Não sei se pode ser chamado de uma experiência em net.art ou se foi um evento (como se fosse um happening do Fluxus, mas organizado pela internet)...

Segunda-feira, Março 17, 2003

Posted 6:01 PM by Tetê

N.A.C.O <<http://www.netartcertificationoffice.net>> é uma obra que aborda todos os questionamentos acerca da net.art. Ao passar-se por uma tentativa de institucionalização da net.art retoma as discussões de o que é arte, que é net.art, qual o papel da institucionalização das artes e o que define uma obra de net.art. A obra não reduz-se ao site, mas engloba toda a crítica que está acontecendo ao redor das propostas do N.A.C.O nas comunidades virtuais dedicadas à net.art.

Comentários : Fredu @ 6:24PM | Apr 3rd 2003

Me parece que o ponto chave desta obra é deixar claro que a obra não se restringe ao site. Toda a discussão que gera a obra e na qual ela é gerada é parte integrante dela; é assim que ela se atualiza. A net. art não é objeto artístico e por isso mesmo não assume um caráter fechado.

Domingo, Março 16, 2003

Posted 9:07 PM by Tetê

Uma experiência diferente em web art. Um artista de Nova York cria um site pedindo que os usuários não o visitem em hipótese alguma. Apesar do aviso de que a página

seria deletada ao atingir 100 acessos, poucos resistiram à tentação. Aqui, o ato de configuração na materialidade da obra se torna gritante, desmaterializa a própria obra. A poética é parecida com a obra do monte fuji, a desmaterialização, mas abriga aqui uma intenção política por parte do autor. A obra *Don't Go There* do artista Jack Gasoline, durou apenas 57 minutos, confirmando que nós não somos muito bons em negar coisas, como disse o artista. Ele pretende sugerir não-atos sociais através da rede, e acredita que a única ação política efetiva é um ato de despojamento.

Sexta-feira, Março 28, 2003

Posted 6:44 PM by Tetê

O Projeto wartime <<<http://offline3.area3.net/wartime/showit.php>>> é uma reflexão de vários artistas de diversas partes do mundo contra a guerra. Funciona como uma galeria, e tem dois projetos brasileiros. Um é do grupo *Re:combo*, <<<http://www.recombo.art.br>>> que reúne pessoas de todo o país para fazer arte e discutir questões como colagem, samples, etc. O projeto *Warzzle* <<<http://www.recombo.art.br/warzzle>>> se apropria da idéia de guerra de imagens e, utilizando imagens do dia-a-dia de Recife, revela uma guerra cotidiana através das distorções de formas e saturações das cores. Este projeto foi criado a partir da música Curupira do N0-Age e das imagens disponibilizadas no Hipopota.mus. O segundo artista brasileiro é Klacius Ank Guarino, do Rio de Janeiro, com o projeto *Evolution* <<<http://offline3.area3.net/wartime/klaucius/evolution.swf>>>. Consta de uma seqüência de imagens que questionam a evolução de nossa sociedade através da evolução das armas. Existem muitas obras nesta galeria, então não sei se deixarei de falar das melhores, mas vou falar de algumas que vi. Uma que me chamou bastante a atenção foi a *New Worl Deseorder* <<<http://www.subculture.com/>>>, ela é bombástica, tudo bem, sem muitas alternativas de interação, mas brinca com o browser, brinca com a mídia, com a publicidade, com a cultura hyppie (make sex not war) e é interessante.

Terça-feira, Março 25, 2003

Posted 4:04 PM by Tetê

O site a story of net art (open source) <<http://www.calarts.edu/%7eline/history.html>>, da artista Natalie Bookchin contém uma seleção de importantes obras de net.art organizadas cronologicamente. Gostaria de comentá-las no blog e hoje vou começar com as cinco primeiras obras, pertencentes ao ano de 1994. Estas obras são de uma época onde a rede ainda era bem incipiente, assim como a exploração de idéias interativas em obras de net.art. Ainda assim, algumas delas apresentam uma grande consciência da importância da participação de outras pessoas para a atualização da obra.

A primeira obra apresentada no site, hot pictures

<<http://sunsite.cs.msu.su/wwwart/hotpics/>>, é uma galeria virtual onde são expostos trabalhos de fotógrafos russos e seus híbridos com computação gráfica.

A segunda, the fileroom <www.thefileroom.org>, funciona como um banco de dados de casos de censura. Aqui, a interatividade já cria laços com o público que, ao acrescentar outros casos, fica responsável pela atualização do site. Em um texto introdutório para a obra, eles a caracterizam como "The File Room as a cultural project: an open prototype where participation, possibilities, and challenges will be tested" e discursam sobre as tecnologias interativas: "The interactive technology is being utilized to add new points of view, complete missing information, challenge notions of authorship, and to reflect direct voices and opinions wherever possible."

A terceira obra, kings cross phone-in <<http://www. irrational.org/cybercafe/xrel.html>>, já foi comentada pela Fredu. Mas gostaria de deixar uma questão. Uma obra organizada pela internet mas realizada através de ligações telefônicas ainda é net.art?

A quarta obra, waxweb <<http://www.waxweb.org>> é um shareware, que me traz de volta a pergunta: é ou não net.art? enfim, é um cd, que está disponível na web, mas tem um uso limitado para cada pessoa. Parece-me uma mostra de pequenos vídeos...não percebi mais que isso, alguém se habilita?

A quinta obra, Handshake <<http://www.sero.org/handshake>>, afirma que não deve ser vista como uma obra de arte acabada, mas sim como um contínuo processo de observação do comportamento humano e automático na rede. Assim, o projeto criou ao seu redor uma rede de comunicação entre artistas e outros participantes servindo como uma mediação tanto entre as pessoas quanto entre o ambiente de rede e o mundo aqui fora. Def. handshake .."a connection-oriented protocol exchanges control information with the remote system to verify that it is ready to receive data before sending it. When the handshaking is successfull, the systems are said to have established a connection."

Segunda-feira, Março 24, 2003

Posted 9:02 AM by Fernanda

Starry Nights <<http://www.bewitched.com/m/night.html>>

Nesta obra a interação está limitada entre obra e usuário. Você se torna responsável

pela composição de uma constelação (estilo Van Gogh) na tela do computador. Não é uma obra que me tocou muito mas é importante para perceber a diferença da proposta de interatividade quando o contato com outros usuários não é disponibilizado. Comparada à P-soup, é uma obra de menor abertura.

Posted 8:28 AM by Fernanda
Stop Motion Studies - Series 7

<<<http://www.turbulence.org/studios/crawford/index.html>>>

Esta experiência em animação é a última da série do artista David Crawford. Neste trabalho retoma alguns materiais de trabalhos anteriores e cria uma estrutura para que o usuário monte a sua narrativa a partir dos frames disponibilizados. A sensação é a de ser responsável pela montagem de um filme. Transmite verdadeiramente a idéia da co-autoria; como se aqueles fragmentos de vídeo estivessem só esperando a ação do usuário para adquirir sentido.

Posted 8:17 AM by Fernanda
P-soup <<<http://www.potatoland.org/p-soup>>> é uma obra que aplica o conceito de interatividade entendida como atualização. Em contato com a obra, o usuário se encontra conectado a outros participantes e pode perceber na tela do monitor o modo como interferem nela. A programação visual lembra um pouco a computer art e a arte permutativa.

Quinta-feira, Abril 03, 2003

Posted 11:25 AM by Fernanda

Procurando o conto "Aleph" do Borges na internet, acabei me deparando com uma organização de mesmo nome que vale a pena visitar. O aleph-arts, <<<http://www.aleph-arts.org>>> assim como outras organizações, é prova viva de que a obra de net. art não se restringe a obra em si, mas compreende todo o espaço na qual ela foi criada e no qual ela repercuta. Sempre aliada à obra está a produção de um texto teórico ou de alguma reflexão sobre o que motivou a criação. Neste site estão disponíveis, além das obras acumuladas nos 5 anos de existência, textos de diversos autores sobre net art e uma lista de discussão (dita por eles como a primeira lista sobre net art em espanhol na web). Sugestão de obras <<<http://www.aleph-arts.org/art/index.html#>>> para navegação :

_ Schema : com destaque para a obra "Mousetrap". Tem a poética do Monte Fuji e da

obra que desaparece .

_ Badplayer : esse parece um pouco com a nossa amiga Marrie do ZKM . A interface é lindíssima e cada vez que você entra na obra ela começa de uma forma. Acho que essas obras que simulam a conversação interpessoal tendem a ser mais interativas. Não quero dizer com isso que seu sistema é mais complexo, ou que sua programação é mais elaborada; mas que ao simular uma interação entre duas consciências telepresentes cria essa ilusão de maior interatividade (e por isso talvez a seja). Isso faz algum sentido ou está confuso demais ?

_ Cyborg Dreams : este é um vídeo que especula se a fusão entre máquina e consciência já não aconteceu, se já não somos todos cyborgs. Bem Roy Ascott e John Mnemonics.

_ Check my e mail : nesse a artista criou uma conta de email no hotmail e disponibilizou o login e a senha para que as pessoas chequem o email dela. Infelizmente a conta foi desativada mas só pela idéia já valeu ...

_ What:you:get : parece um pouco com o Bad Player no aspecto da simulação de uma comunicação interpessoal e da simulação de uma situação do cotidiano. Aqui você tem acesso ao dia de uma pessoa, seus e-mails, e toma decisões por ela alterando o rumo do dia. No Bad Player você assume a sua identidade, já no what:you:get você assume um avatar.

Domingo, Março 30, 2003

Posted 8:35 PM by André

Alguém por aí viu Mt. Fuji? A obra de Caterina Fake - uma imagem do Fuji que foi se desfazendo a cada acesso de um novo usuário - acabou por desaparecer completamente. Segundo a artista, a obra opõe a duração e o tempo lento à rapidez e instantaneidade da web. Paradoxalmente, sua existência foi efêmera.

Posted 6:22 PM by Tetê

Os projetos de hoje foram retirados do *Dia center* <<http://www.diacenter.org>> e estão categorizados como "Artists' Project for the Web" mas precisam ser baixados da rede e funcionam isoladamente no seu computador, sem precisar da rede para o processo acontecer. Então fica a questão ainda não terminada sobre o que é net.art.

Outro ponto que vale para os dois é que eles não estabelecem nenhuma relação com o usuário, são completamente contemplativos, mas são poéticos. A primeira é *Moon Rabbit* <<http://www.diacenter.org/shimabuku/index.html>> do artista Shimabuku e eu vou colar aqui a explicação do site porque é bem completa:

"The core of Moon Rabbit is a screensaver that presents exaggerated depictions of figures imagined on the surface of the moon -- a rabbit, a face, a donkey, a crab, a frog

with a rabbit. While gradually shifting between these interpretations, the image of the moon slowly increases and then decreases in size in reference to theories that postulate the moon was once very close to Earth. Fascinated by its inaccessibility despite its visibility and proximity to Earth, Shimabuku treats the computer screen as a substitute for the window into worlds unknown that the moon has provided humanity for generations."

Na segunda, Present <<http://www.diacenter.org/claerbout/index.html>> o artista David Claerbout "offers viewers the choice of three flowers, an amaryllis, gerbera, or red rose, to implant on their computers for approximately one week. With its progression from bloom to decay, and eventual disappearance, the flower manifests the rhythms of a natural lifecycle in a virtual environment where time normally lacks organic reference." Bem, estou com a gerbera instalada aqui e ela é uma graça, esta obra é bem envolvente porque toda hora dá vontade de saber como sua flor está, parace que eu estou cuidando dela, e não queria vê-la morrer. Por outro lado, estou curiosa para ver o desenvolvimento dela.

Segunda-feira, Abril 28, 2003

Posted 2:18 PM by Fernanda

Natalie Bookchin lançará uma nova obra de net. art no dia 01 de maio. Metapet <<http://www.metapet.net/metapet>> assemelha-se a jogos de videogame tanto na interface quanto na estratégia. Na obra, você assume a responsabilidade de um metapet e tem que lhe ordenar a realização de algumas funções (comer, relaxar, trabalhar, melhorar a aparência). Por trás do jogo há uma crítica a respeito da exigência de produtividade presente na sociedade da informação. Ao mesmo tempo em que o metapet tem que apresentar rendimento no trabalho, é exigido dele bom humor, sociabilidade, aparência e capacidade de evoluir na carreira profissional. A obra ainda está em fase de teste.

Segunda-feira, Maio 12, 2003

Posted 3:21 PM by Fernanda

Neste site <<http://www.mteww.com/mtewwtem/index.html>> várias obras da MT Enterprise World Wide. Todas as obras são carregadas por um tom humorístico e

irônico a respeito da própria natureza da net. art. Na Direct to Your Home Art Projects <<<http://www.mteww.com/dyhap/index.html>>> eles passam instruções de como realizar arte contemporânea sem gastar muito dinheiro, nem correr o risco da obra não combinar com a sua decoração. Tudo que eles fazem é extremamente simples tecnologicamente, como por exemplo a obra 'Simple Net Art Diagram'. Mas o conceito é muito bem trabalhado.

Comentários : Fredu

Vale comentar o próprio post ? É que logo depois que coloquei a obra no blog, me deparei com essa outra :

<http://www.tinjail.com/you/index.html>

Aí fiquei pensando naquilo que o André disse, que às vezes, o discurso sobre a obra é maior do que ela mesma. Depois de ver esta obra, e rever a que postei, fiquei em dúvida com relação ao seu valor artístico.

Quinta-feira, Junho 05, 2003

Posted 8:22 PM by Fernanda

Descobri esse site <<<http://www.totalmuseum.org>>> ontem. O Total Museum of Contemporary Art é de Seul, na Coréia. O site é quase todo em coreano, poucas partes têm a versão em inglês. Eles têm uma página com um projeto de trabalhos para a internet <<<http://www.totalmuseum.org/webproject8.html>>> de artistas bem conhecidos. Tem o superbad, que é um tipo de trabalho que não me agrada muito. Tentei abstrair o conteúdo da obra mas juro que não encontrei nada de interessante. Já tinha visto aquele outro trabalho <<<http://www.altervistas.com/sites/weird/4/>>> dele no site do Altervistas.

Tem tbm um (grupo? pessoa?) Candy Factory que apresenta um trabalho chamado *UtopiArchitecture* que é muito interessante. Vc é apresentado a uma interface que não tem fim. A página vai crescendo à medida em que vc mexe o mouse. É uma sacada interessante pq evita aquela hierarquização da informação que a gente normalmente lida nos sites e te dá a possibilidade de reconstruir o espaço. Nesse trabalho é apresentado o perfil de uma figura chamada Gaku Tsutaya. Tem um link na obra que te convida para enviar suas ilusões e criar um espaço público. Não entendi se qualquer um deve mandar informações e eles criam uma obra baseados nisso, mas mandei um e-mail para eles e vou tentar descobrir.

Tem ainda um trabalho da Olia Lialina, a mesma do My boyfriend came back from war. Ela sugere uma ação : vc escreve uma frase que é codificada em html com uns sources de imagem do site Teleportacia. Ela incentiva a usar esse código em trabalhos artísticos, cartas de amor, sites.

Ainda tem trabalho do Jodi, Alexei Shulgin, entre outros. Boa navegação !

Quarta-feira, Agosto 20, 2003

Posted 3:46 PM by Fernanda

Esses são alguns sites que tiveram seus domínios registrados mas os donos optaram por não publicar nada. Os sites são em branco, com a página inicial com erro, ou simplesmente 404notfound.

Ao mesmo tempo em que os sites em branco evocam o silêncio, também abrem espaço para qualquer possibilidade. Jogam com a necessidade - e exigência - de estar sempre informado e de fazer circular a informação na internet; da obrigação de se registrar um domínio e de publicar e atualizá-lo com frequência.

<<<http://www.emptywebsite.com>>>
<<<http://www.pagecannotbefound.com>>>
<<<http://www.nowhere.com>>>
<<<http://www.nonplace.com>>>
<<<http://www.dada.com>>>
<<<http://www.banksy.co.uk>>>

Posted 3:28 PM by Fernanda

Veio uma mensagem pela nettime de um cara, o Linkoln, extremamente irônica. O título da mensagem dele é "como se tornar um net artista famoso - lição 1". Entrei no site dele e tem várias releituras irônicas de obras de net. art. Vale a pena conferir <<<http://www.linkoln.net>>> pela diversão.

Tem um trabalho chamado net art paparazzi que parece que foi feito com uma webcam. Me lembrou um pouco os planos para a performance na web pro MIP - Manifestação Internacional da Performance.

Terça-feira, Agosto 19, 2003

Posted 6:52 PM by Fernanda

Este é um projeto de arte colaborativa encabeçado por Bonnie Mitchell, da Universidade de Saracusa. Os artistas partem da premissa surrealista de alcançar um estágio de pintura que fosse produzida por todos e não só por um. Eles criam imagens em photoshop e as enviam uns para os outros por e-mail e, ao final, juntam em uma só

imagem. O objetivo final é formar uma rede de interconexões e compartilhar experiências.

Quarta-feira, Agosto 06, 2003

Posted 3:21 PM by Maria Teresa

Esse é o nome de um texto da Giselle Beiguelman para a Revista Leonardo. Analisando as formas poéticas da rede, textos fluidos, ela cita o trabalho de Maryanne Breeze (seus trabalhos podem ser vistos em

<<[>>\). Breeze escreve em "mezangelle" uma linguagem particular definida pela autora como "a linguagem dos sistemas em rede". Assim ela mistura símbolos matemáticos, códigos e iconografias da web, desconstruindo as formas representativas tradicionais. Um exemplo deste trabalho está em POEM BY NARI](http://www.hotkey.net.au/~netwurker/resume2e.htm)

visual poetry from the cyberstream <<[>>](http://www.warnell.com/real/trantran.html)

Segunda-feira, Junho 30, 2003

Posted 10:33 PM by Maria Teresa

Depois que eu li o post da Fredu, fui dar uma navegada nos links e achei coisas super bacanas. A Actual Positions of French Netart

<<<http://www.javamuseum.org/2002/2nd/frenchfeature/>>> está exibindo, entre outras obras do Veléry Grancher, a Search Art. Consiste na verdade em um estímulo à produção de obras que tenham como tema os serviços de busca da web, principalmente o google. Estou dando uma navegada nas obras ainda, mas tem uma que me chamou muito a atenção: Adwords <<<http://www.iterature.com/adwords>>>. O artista Christophe Bruno, tentando descobrir um meio de ganhar ou gastar dinheiro com a net.art resolveu comprar palavras do google. Quando alguém fazia uma busca pela palavra dele, veria no canto esquerdo da página um anúncio feito por ele. Tais anúncios consistiam em uma performance, feita para os usuários da rede. Foi justamente o caráter performático desta obra que me chamou a atenção. É muito interessante pensar um uma obra que participe realmente do cotidiano da rede.

Terça-feira, Junho 17, 2003

Posted 10:39 PM by Maria Teresa

those who can't do, blog

Os caras do Lab404 <<<http://www.lab404.com>>>, me parece, fizeram a Rebranding <<<http://www.computerfinearts.com/collection/cloniinger/rebranding>>> uma obra que critica a aborgadem das grandes corporações com seu público. Assim, lançaram uma campanha, "para ajudar a manter estas empresas no mercado", que fala uma língua mais próxima à praticada na rede. Para isso, criaram páginas de abertura, ou welcome pages, para grandes empresas como a cnn, google, amazon, rhizome e entropy8. Vale muuuuito a pena conferir, a da rhizome, por exemplo diz: "today-> your \$5. tomorrow-> the world!" muito bom!

Além de tudo é uma boa obra para pensarmos em como abordar as instituições de forma criativa na web.

Quinta-feira, Junho 12, 2003

Posted 6:21 PM by Fernanda

No Forum for Internet Technologies in Contemporary Art ocorreu uma mostra sobre a net. art francesa. <<<http://www.javamuseum.org/2002/2nd/frenchfeature/>>> É estranho falar sobre territórios nacionais e limites geográficos para definir essas experimentações, mas achei interessante essa iniciativa uma vez que a gente não escuta falar sobre muitos artistas franceses em net.art. Tem o Valéry Grancher <<<http://www.nomemory.org>>>, que tem uns trabalhos bem interessantes, mas mal ouço falar de outro.

Além dos trabalhos característicos dele <<<http://www.nomemory.org/data/index>>>, como o 'think', 'verb' e 'you', tem o web-paintings <<http://valery.grancher.free.fr/rubrique.php?id_rubrique=20>>. Por 50 dólares vc envia um link e ele faz um web painting no site. Depois te devolve um site com um status de obra.

7.3 “Imersos” – Lista de discussão

From: :]tetetavares <timeless@terra.com.br>
Date: Wed Feb 19, 2003 6:13 pm
Subject: teste

Olá,

adicionei vocês já ao grupo, então estou testando para saber se todos recebem as mensagens. Se vocês estiverem adicionados e tudo correr bem, depois no próprio site do yahoogroups vcs podem mudar as configurações de como querem receber a lista, mensagens individuais ou digest e o próprio e-mail de acesso.
espero que esteja tudo certo.

Um abraço,
Tetê

From: André Brasil <agbrasil@uol.com.br>
Date: Thu Feb 20, 2003 8:01 am
Subject: Re: [imersos] teste

imersão total...b andre

From: ":-]" <timeless@terra.com.br>
Date: Sun Feb 23, 2003 7:18 pm
Subject: blog

Coloquei a idéia do título do André no Blog.
Enquanto não decidimos podemos testar e refletir melhor. Uma outra boa vantagem deste nome é que tem um bom estímulo imagético para o futuro template.
E temos q decidir tb o nome da lista...melhor

decidirmos logo pra não ficarmos muito tempo
nos preocupando com isso.

:*

Tetê

From: ":-]" <timeless@terra.com.br>
Date: Tue Feb 25, 2003 12:56 pm
Subject: blog

Um pergunta que eu tenho sobre o blog...
será que deveríamos listar alguns pontos
que devem ser analisados nas obras?

e desculpem por naum tem postado ainda..
estou meio perdida.

um abraço,
Tetê

From: "agbrasil" <agbrasil@terra.com.br>
Date: Tue Feb 25, 2003 5:24 pm
Subject: Re:[imersos] blog

Acho que sim. Minha sugestão é:
interface
relação com outras linguagens (em que medida a obra é contaminada por outras
linguagens)
processos de interação (podemos aqui apontar, de forma até mais subjetiva, que tipo
de experiência estética a obra propicia...)
processos comunicativos estabelecidos pela e a partir da obra

bem, são parâmetros que me vieram agora à cabeça. Completem a lista com outros
parâmetros, ok?

b
andré

From: "Fernanda Duarte <fernandaduarte@hotmail.com>"
Date: Fri Feb 28, 2003 2:02 am
Subject: voilà mon Coeur

Se expor não é fácil, mas é inevitável. Então seguem algumas
sugestões de nome para o blog e para o site (não vou explicar o que
pensei o que cada um significa, vou deixar vcs especularem):

_ Presente Contínuo
_ Entre ecos

- _ Transversa
- _ Rastros
- _ Perceptron (esse parece nome de brinquedo transformer carro/robô).

De qualquer forma, continuo queimando fosfato nesse assunto.

beijos.
Fredu

From: :]"timeless" <timeless@terra.com.br>
Date: Sun Mar 2, 2003 9:00 am
Subject: Re:[imersos] voilà mon Coeur

Olá,

tem alguns nomes dessa lista que eu gosto muito.
Presente contínuo acho que é o que mais gosto...
Entre ecos é um ótimo nome também.
e rastros tem muito a ver com a nossa relação com
o blog....

por mim, qualquer um destes nomes já podiam ir para
o blog :)

beijos,
Tetê

From: ":-]" <timeless@terra.com.br>
Date: Tue Mar 11, 2003 8:07 pm
Subject: Fw: [nettime-lat] minuta reunion extraodinaria de N.A.C.O

Hey,

q q voces acham disto?

[nettime-lat] minuta reunion extraodinaria de N.A.C.O

<http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-lat-0303/msg00013.html>

Beijos,
Tetê

From: "Fernanda Duarte" <fernandaduarte@hotmail.com>
Date: Thu Mar 13, 2003 9:41 am
Subject: NACO

Que coisa mais interessante existir uma organização - ainda mais que
se intitula OFICIAL - para legitimar o que é e o que não é net art.

Embora possa parecer um pouco contraditório, considerando a natureza descentralizada - e até anárquica - da internet, é inevitável que, em algum momento a necessidade de sistematização convirja neste tipo de organização. A NACO deixa claro no seu site que não pretende institucionalizar a net. art. Se fosse esta a intenção acho que correria o risco de perder uma característica essencial: ao ser vinculada a uma instituição, passa a ter uma mediação de níveis diferentes entre quem legitima e quem produz. Tem muito trabalho interessante na rede, mas também tem muito lixo. Pelo que entendi eles querem estabelecer patamares para que a discussão e a experimentação evoluam de forma consciente, não pirotécnica. Acaba que essas organizações somente terão valor de legitimação se reconhecidas desta forma pelas comunidades virtuais. À primeira vista pensei que o fato de uma organização julgar a condição de um trabalho ser uma obra poderia significar que a net art teria desacelerado seu caráter experimental. Que talvez tivesse chegado a um ponto em que fosse possível definir pontos estruturais que determinassem a condição artística. Porém, duvido muito que isso já tenha acontecido. Estava lendo no Ars Telematica, um texto do Peter Lunenfeld chamado "À procura da ópera telefônica". Lá ele diz que a arte telemática não gerou objetos culturais discretos suficientes de modo a marcar os discursos da crítica e da história da arte. 'Ao dizer objetos discretos, o autor se refere ao fato da História da Arte ser composta de uma série de estudos de obra de arte individuais: pintura, escultura, fotografia, etc. Os objetos discretos opõem-se aos sistemas contínuos, como a televisão ou o telefone, que se inscrevem no contexto do sistema da comunicação.' A net art se insere então neste sistema aberto, metamórfico; onde o grau de contaminação é crescente. Por ainda não ter uma linguagem definida, ao contrário da escultura, pode-se identificar seus elementos iniciais de composição mas não há como dizer no que eles se transmutarão.

Com relação ao texto propriamente dito, realmente me parece que a net. art tenha se tornado mais uma ideologia do que uma disciplina da arte (mesmo porque disciplina tem seu caráter fechado, determinado). Com relação à possibilidade de um movimento pós netart que seja baseado nas mesmas estratégias mas atuante em uma realidade mundial mais homogênea, tenho minhas dúvidas. Não sei se é questão de interpretação de texto, mas ao ler essa afirmação no texto deles me pareceu que a NACO considera essas 'estratégias' como próprias da net.art. Como se as intenções da net.art fossem criadas a partir daquele momento em que as experimentações na internet surgiram. Com relação de abrir as definições para 'criação digital', penso ser consequência da hibridização e das contaminações. Mais uma demonstração que não há como fechar esse sistema totalmente, no máximo colocar limites flexíveis.

Bem galera, tou morrendo de fome. Depois volto e escrevo mais ...

Beijos,
Fredu

From: ":-]" <timeless@terra.com.br>
Date: Sun Mar 16, 2003 6:50 pm
Subject: Fw: [ciberpesquisa] clique e contemplação

Uma experiência diferente em web art.
Aqui, o ato de configuração na materialidade
da obra se torna gritante, desmaterializa a
própria obra.

A poética é parecida com a obra do monte fuji,
no ato de fazer a obra se desmaterializar, mas
abriga um sentido político na intenção deste autor.

Um abraço,
Tetê

----- Original Message -----

From: André Lemos
To: cibercultura@ufba.br ; ciberpesquisa@yahooigrupos.com.br
Sent: Sunday, March 16, 2003 4:14 PM
Subject: [ciberpesquisa] clique e contemplação

Uma das questões centrais da cibercultura, acho, é a relação entre
clicar e contemplar. Temos debatido isso em sala de aula. Vejam então
esse site:

Um site irresistível
Por Michelle Delio

18h - 6 de março de 2003

Um artista de Nova York cria um site pedindo que os usuários não o
visitem em hipótese alguma. Apesar do aviso de que a página seria
deletada ao atingir 100 acessos, poucos resistiram à tentação. Por
Michelle Delio.

Apesar de serem solicitadas a não fazê-lo, as pessoas visitaram o
endereço de Jack Gasoline na Web. Elas vieram, viram, algumas delas
pensaram um pouco e decidiram decretar a morte do site. A página,
chamada Don't Go There (Não Vá Lá), foi lançada na última quarta-feira
e programada para sobreviver a apenas cem acessos antes de desaparecer
automaticamente. Cibia aos visitantes do site prolongar sua vida ou
eliminá-lo de vez.

"Espero que ele dure pelo menos 24 horas, mas vamos ver o que vai
acontecer", disse o criador do site semana passada.

O Don't Go There entrou no ar quarta ao meio dia do horário da costa Leste dos EUA (10 da manhã em Brasília), e foi aniquilado pelo centésimo clique apenas 57 minutos depois.

"Estou um pouco deprimido, mas ainda acho que foi um sucesso", disse Gasoline, minutos depois que o seu site desapareceu. Gasoline esperava que os visitantes trabalhassem coletivamente para prolongar o tempo de vida do site, visitando-o mas decidindo não clicar no link claramente identificado como "não vá lá". O link levava a uma página informando quantos cliques ainda separavam o site de seu fim. Os números se tornavam gradualmente transparentes à medida em que o número de cliques aumentava.

Gasoline, um artista gráfico que leciona numa pequena faculdade em Nova York disse que o site tinha o objetivo de sugerir outros "não-atos" como não ir trabalhar, não interferir nos habitats de espécies em extinção e não pagar impostos. "Eu sei que deixar de visitar um website não é a coisa mais radical que existe, mas não somos muito bons em negar coisas a nós mesmos - portanto, precisamos de algo pequeno para praticar a resistência", afirma.

Gasoline não criou um livro de visitas em seu site, e nem pôde acompanhar a marcha de seu site para a morte sem clicar ele mesmo no link destruidor. Mas muitos visitantes escreveram ao autor contando seus motivos. "É melhor amar e perder do que nunca ter amado. As experiências servem para se ter. Os recursos, para serem usados. A vida, para ser vivida", disse num e-mail um visitante que assinou sua missiva como "número 35 com muito orgulho". "Lamento, não pude evitar. Acabei acessando a página. Mas para compensar, vou passar o ano sem pagar meus impostos", prometeu outro visitante. "Ora, vamos... eu tinha que ir lá. Como poderia evitar?", escreve o no. 49.

"Como disse uma vez Diana Vreeland, 'a elegância está na recusa'. Não cliquei", escreveu E.R. "Desculpe, Jack, mas cliquei o link. Principalmente porque eu estava muito curioso para saber que iria acontecer além do site sumir. No entanto, consegui evitar de clicar mais de uma vez", conta J.A.

Gasoline diz que se interessa pela idéia de que a mídia digital não se degrada da mesma forma que os produtos analógicos. A música não se desgasta, as fotos não desbotam, a impressão não desaparece. Ele gostou da idéia de um site que pudesse se decompor. "Além disso, boa parte da Web e das artes interativas resultam em usuários clicando enlouquecidamente em tudo que enxergam. Não clicar pode ser interessante também.

Gasoline diz que tentou defender a idéia de que não fazer alguma coisa

pode ser tão eficiente quanto fazer. "Em geral, eu acredito que a única ação política efetiva é um ato de despojamento", explicou. "Eu me sinto inútil participando de um protesto, especialmente um protesto virtual, mas se eu usar menos o meu automóvel e não comprar tênis caros, pelo menos eu sei que estou trabalhando na direção certa. É uma gota no oceano, mas é a única gota que pode fazer diferença economicamente, e portanto politicamente, nos EUA".

Gasoline reconhece que costuma ser difícil saber a diferença entre o não fazer como ato premeditado e aquele que é resultado da apatia. "Se você não ouvir falar do site e portanto não o visitou, deve receber crédito por evitar sua destruição? Eu acho que sim", sentencia. "Assim como se você não comprar roupas de marcas famosas porque não tem dinheiro. Isso conta pontos, na minha opinião".

Gasoline disse que pode criar novos sites semelhantes ao Don't Go There. Ele pensa em desenvolver uma página cujas cores fiquem mais saturadas, ou que aumente de tamanho à medida em que for acessado.

abs

André Lemos
alemos@ufba.br
<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos>

To unsubscribe from this group, send an email to:
ciberpesquisa-unsubscribe@egroups.com

To unsubscribe from this group, send an email to:
imersos-unsubscribe@yahoogroups.com

From: ":-]" <timeless@terra.com.br>
Date: Mon Mar 17, 2003 2:26 pm
Subject: revista menfesto e spectrogirl

Olá,

estou mandando uma revista bem bacana,
tem trabalhos de uns amigos e de gente bacana daki
de bh.

<http://www.menfesto.com.br/>

o que me chama atenção aqui é o tipo de trabalho
que a spectrogirl vêm desenvolvendo há bastante tempo
e pra mim tem a cara da estética digital, ou da estética
desenvolvida a partir dos suportes digitais.... a linguagem
dos trabalhos dela é claramente influenciada pela linguagem

da web.

para quem quiser saber mais:

<http://www.spectrogirl.com/>

tem umas coisas do portifólio dela no diretório do blog tb.

um abraço,

Tetê

From: ":-]" <timeless@terra.com.br>

Date: Mon Mar 17, 2003 2:55 pm

Subject: Leonardo Electronic Almanac

Edição de 1996, estou lendo e tem uns textos ótimos...

<http://mitpress2.mit.edu/e-journals/LEA/TEXT/lea4-8.txt>

e esse é o site da revista:

<http://mitpress2.mit.edu/e-journals/LEA/LEA2002/LEA/index.htm#>

um abraço,

Tetê

From: André Brasil <agbrasil@uol.com.br>

Date: Mon Mar 17, 2003 4:38 pm

Subject: Re: [imersos] comentário no blog

Nossa, Tetê! Quanta coisa... Vou tentando acompanhar daqui, no ritmo da grafosfera...

Desculpa, mas te dei a referência incorreta daquela lista de discussão. Na verdade é <http://www.unxposed.com>

A experiência do Mídia Tática foi legal pelos contatos e pelas experiências todas, mas as discussões foram meio frustrantes (com exceção para a palestra da Sueli Rolnik. Peguei um texto ótimo dela...) Algumas mesas eram assim: o cara meio punk chega e fala "pô véio, me convidaram pra vir aqui mas não sei muito bem o que que eu vou falar não. Vcs perguntam aí e a gente discute..." "Aí, eu pensava, ai meu saco...saí lá de bhz pra ouvir o cara falar isso!

Mas, brincadeiras à parte, teve muita coisa legal. Depois conto com detalhes.

Em Sampa, comprei uma pérola que é a tradução do Tao te King que saiu recentemente, direto do chinês. Tem umas coisas maravilhosas que têm a ver inclusive com a cultura digital... olha só:

"o curso que se pode discorrer/ não é o eterno curso

o nome que se pode nomear/ não é o eterno nome

(...)

portanto/

no imanifesto/ se contempla seu deslumbramento

no manifesto/ se contempla seu delineamento
ambos.../ mesmo saindo com nomes diversos
o mesmo diz-se mistério
mistério que se renova no mistério...
porta de todo deslumbramento"

OU

"barro moldado faz o jarro
no imanifesto o uso do jarro"

OU

"Como sei a forma de tudo surgir?
pelo aqui"

b André

From: André Brasil <agbrasil@uol.com.br>
Date: Mon Mar 17, 2003 4:40 pm
Subject: Re: [imersos] revista menfesto e spectrogirl

Olha o endereço daquele artista russo que falei pra vcs. Vale conferir,
principalmente as animações e os textos em movimento: www.andrekarpov.com

From: André Brasil <agbrasil@uol.com.br>
Date: Sat Mar 22, 2003 3:23 pm
Subject: Fw: What comes to mind when you hear...

vcs já devem ter recebido isso...de qualquer forma...
[a]

<http://rhizome.org/netartnews/story.rhiz?timestamp=20030321>

From: André Brasil <agbrasil@uol.com.br>
Date: Sat Mar 22, 2003 3:24 pm
Subject: Fw: Dam, Computer Art History!

Ops...não era aquele, mas esse...
b
a

<http://rhizome.org/netartnews/story.rhiz?timestamp=20030319>

From: "tetetavares" <timeless@terra.com.br>
Date: Tue Mar 25, 2003 7:12 am
Subject: Fwd: [N5M4delsur] Midia Tactica Discussion

Derek Holzer no mídia tática e vários links sobre e de net.art

:*

Tetê

>From: derek holzer <derek@x-i.net>
>Reply-To: n5m4delsur@balie.nl
>To: N5M4delsur@balie.nl
>Subject: [N5M4delsur] Midia Tactica Discussion
>Date: Tue, 25 Mar 2003 00:58:47 +0100
>
>Hello all,
>
>The Sao Paulo Midia Tactica event was fantastic, and I'd like to
>thank all those involved for an amazing week! The energy generated
>in those several days will certainly carry on in Brasil and
>elsewhere, and I'll be keeping a close watch for whatever comes
>next.
>
>I realize that this N5M4delSur list is quite dead due to be replaced
>by a local list in Portuguese hosted on Yahoo, and I actually intend
>to close this list soon due to lack of traffic. However, I did want
>to share one post before this gets shut down, in hopes that the
>information is useful to some of you.
>
>This list includes links to all of the websites I discussed in my
>lecture at the Brasil Midia Tactica event, as well as to a few
>others giving some additional information and context. My intention
>here, as in my talk, is to show a certain [insert here: incomplete,
>personally subjective, etc] trajectory which begins in the formalist
>beginnings of net.art in the mid 90's and continues through the
>socially engaged works of internet activism, hactivism, journalism
>and artwork of the past couple of years.
>
>Jurassic Net.Art: the formalists

>A.Shulgin + N.Bookchin's "History of Net.Art (1994-1999)":
><http://www.easylife.org/netart/>
>Jodi.org: <http://wwwwwwwww.jodi.org/>
>Vuk Cosic: <http://www.ljudmila.org/~vuk/>
>
>Net.Radio 101: peer-to-peer communications

>Eric Kluitenberg: "Media Without an Audience":
> <http://coyote.kein.org/ctrl-z/magazine/2001/texts/eric.htm>

>Net.Radio Guide: http://www. irrational.org/radio/radio_guide/
>XChange [Riga, Latvia]: <http://xchange.re-lab.net/>
>Ozone Radio [Riga]: <http://ozone.re-lab.net/>
>Microradio.NET: <http://www.microradio.net/>
>Net.Congestion Festival: <http://net.congestion.org/>
>Radio B92 [Serbia]: <http://www.b92.net/>
>Free B92 Campaign: <http://www.freeb92.net/free.html>
> + <http://helpb92.xs4all.nl/>
>
>A Little Bit of Theory: J.Bosma, C.Fusco and DocumentaXI
>-----

>
>Jospehine Bosma's Review of Documenta XI:
>
><http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0208/msg00053.html>
>Coco Fusco: a modest proposal for josephine bosma:
>
><http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0208/msg00111.html>
>Documenta XI Homepage:
><http://www.documenta.de/data/english/index.html>
>
>Tactical Cartography: mapping power structures
>-----
>Bureau d'Etudes: <http://bureaudetudes.free.fr/act.html>
>ISee [Institute for Applied Autonomy]:
><http://www.appliedautonomy.com/isee/>
>They Rule: <http://www.theyrule.net/>
>
>Hactivism: press releases, websites and other such interesting lies
>-----

>
>Gatt.org [YesMen, RTMark]: <http://www.gatt.org/>
>World Trade Organization: <http://www.wto.org/>
>YesMen in Finland: <http://www.rtmark.com/yesfinland.html>
> + <http://www.theyesmen.org/finland/>
> + <http://theyesmen.org/finland/photos.html>
>YesMen take on Dow Chemical: <http://www.theyesmen.org/dow/>
> + <http://www.mad-dow-disease.com/>
>YesMen's "ReamWeaver" software: <http://www.reamweaver.com/>
>Floodnet [CyberZapatismo]:
><http://www.thing.net/~rdom/ecd/ZapTact.html>
>
>Localizing Digital Culture: inverting techno-globalization

>-----

>
>Sarai [Delhi, India]: <http://www.sarai.net/community/saraincomm.htm>
>Kurumin [Brasillian Linux Distro]:
><http://www.guiadohardware.net/linux/kurumin/index.asp>
>Projecto Metafora: <http://www.projetometafora.org/>
>Ativismo Mediatico [Cidade Tiradentes DIY Media]:
><http://www.ativismomidiatico.com.br/>
>
>Privacy and Surveillance: challenging the gaze of authority
>-----

>
>Echelon Watch: <http://www.echelonwatch.org/>
>New York Surveillance Camera Players:
><http://www.notbored.org/the-scp.html>
> + <http://www.d-i-n-a.net/it/metagallery/scp.html>
>ISee [Institute for Applied Autonomy]:
><http://www.appliedautonomy.com/isee/>
>VOPOS: <http://www.0100101110101101.org/home/vopos/index.html>
>
>Gene-Hackers: reverse-engineering corporate frankensteins
>-----

>
>Critical Art Ensemble Homepage: <http://www.critical-art.net/>
>BioCom [CAE]:
><http://www.critical-art.net/biotech/biocom/biocomWeb/index.html>
>Superweed [H.Bunting]: <http://www.irational.org/cta/superweed/>
>
>Please feel free to contact me with any questions or comments:
>
>Derek Holzer
>derek@x-i.net
>Next 5 Minutes 4: <http://www.n5m4.org/>
>
>-----
>N5M4delsur mailing list
>N5M4delsur@balie.nl
><https://mailman.balie.nl/listinfo/n5m4delsur>

From: ":- J" <timeless@terra.com.br>
Date: Wed Mar 26, 2003 12:28 pm
Subject: N.A.C.O.

Oi,

eu ia mandar soh para a fredu, mas eh acho que também eh de interesse do nosso projeto. Está em anexo a discussaum na nettime-lat sobre a obra N.A.C.O. e a definicaum e legitimidade na net.art. vou dar uma olhada na nettime se tem uma discussaum tambem e mando depois.

um beijo,

Tetê

<http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-lat-0303/maillist.html#00058>

Olhem as discussões sobre a N.A.C.O. dos dias nove a quatorze de março.

From: André Brasil <agbrasil@uol.com.br>

Date: Thu Mar 27, 2003 2:43 pm

Subject: Fw: Computer Art from Before You Were Born

Receberam isso?

Ainda não explorei direito, mas parece que o cara trabalha com aquela idéia do virus...
[a]

<http://rhizome.org/netartnews/story.rhiz?timestamp=20030326>

From: André Brasil <agbrasil@uol.com.br>

Date: Thu Mar 27, 2003 3:07 pm

Subject: Mt. Fuji

Entrei no site The Remedy Project [www.theremedyproject.com] e tentei achar o Mt. Fuji. Ele esteve na edição 4 (vejam no lado direito as edições passadas). A artista se chama Caterina Fake. A obra desapareceu mesmo, sem deixar rastros....

[a]

From: ":-]" <timeless@terra.com.br>

Date: Fri Mar 28, 2003 3:12 pm

Subject: alguns links

oie!

to mandando 2 links bacanas q tava arquivados aqui no meu comp:

<http://www.text-e.org/>

Welcome to text-e, the first entirely virtual symposium dedicated to investigating the impact of the Web on reading, writing and the diffusion of knowledge. The symposium took place from October 15th 2001 until the end of March 2002. On this site you can find the ten texts commissioned for and discussed on text-e as well as the archived debates around each one of these texts. Text-e was the first virtual symposium and it was a very fruitful experience. This site is the record of the event.

<http://www.penrose-press.com/idd/eve/index.html>

The most complete calendar of design events in the world. The International Directory of Design includes trade fairs, festival, show, event calendar, events, calendar, exposition, exhibition, symposia, and other events from throughout the World, including Africa, Anglo America, Antarctica, the Arctic, Asia, the Caribbean, the Caucases, Central America, Central Asia, Eastern Europe, Europe, the Far East, Latin America, the Mediterranean, the Middle East, North Africa, North America, Oceania, South Pacific, the Pacific Rim, Scandinavia, South America, Southeast Asia, Southern Asia, SubSaharan Africa. Every type of design is included in the International Directory of Design, both art and style, as well as engineering and technology. The subjects covered on this page acoustic, sound, advertising, communications, aeronautics, aerospace, animation, apparel, fashion, architecture, construction, automotive, transportation, ceramics, glass, chemical, process, city planning, urban design, civil, structural, computer graphics, infographics, computer, software, cosmetics, scents, perfume, costume, set, theatrical, culinary, food, decorative materials, ornament, design theory, electrical, electronics, environmental, landscape, fabric, textile, film, cinematography, fine art, furniture, furnishings, games, toys, general design, general engineering, graphics, typography, history, industrial, product design, interface, instrumentation, interior design, decorating, jewelry, metalwork, marine, nautical, mechanical, manufacturing, multimedia, interaction, music, musical.

bjo,
Tetê

From: "Fernanda Duarte" <fernandaduarte@hotmail.com>

Date: Thu Apr 3, 2003 3:28 pm

Subject: reunião de orientação

André,

dependendo do que vc tiver planejado para a reunião de amanhã, gostaria de apresentar um texto para vcs do Prof. José Bragança de Miranda, chamado "Da interatividade. Crítica da nova mímesis tecnológica". Se não for possível, será que poderíamos encaixar este texto algum outro dia ?

Beijos,
Fredu

From: André Brasil <agbrasil@terra.com.br>

Date: Sun Apr 6, 2003 6:40 pm

Subject: Texto sobre interatividade

Artigo do Paulo Vaz sobre interatividade. Não li com calma ainda, mas os textos dele sempre valem a pena...

b

a

From: ":-]" <timeless@terra.com.br>
Date: Tue Apr 8, 2003 7:10 pm
Subject: Fw: [faces] beta testers

----- Original Message -----

From: "N Bookchin" <bookchin@calarts.edu>
To: <faces-l@lists.servus.at>
Sent: Monday, March 31, 2003 5:12 PM
Subject: [faces] beta testers

> Dear Faces.

>

> I am launching version 1 of my game Metapet in a month with many new
> features and improvements

> and am looking for some beta testers.

>

> If you are interested, please write me privately and I'll send you more
info

>

> natalie

>

>

> faces-l mailing list

> faces-l@lists.servus.at

> <http://lists.servus.at/mailman/listinfo/faces-l>

From: "Fernanda Duarte" <fernandaduarte@hotmail.com>
Date: Thu Apr 10, 2003 12:59 pm
Subject: Antonio Muntadas

Entrevista muito boa com Antonio Muntadas na Telepolis

<http://www.heise.de/tp/english/inhalt/sa/6552/1.html>

From: "tetetavares" <timeless@terra.com.br>
Date: Wed Apr 30, 2003 4:25 pm
Subject: texto do projeto

Oi André,

queria que você me passasse os textos que falam da rede como
controle, e do controle pela linguagem para colocar no projeto.

Um abraço,
Tetê

From: André Brasil <agbrasil@uol.com.br>
Date: Thu May 1, 2003 10:31 am
Subject: Re: [imersos] texto do projeto

Tetê,
segue um texto muito muito bom do Laymert sobre isso...está no link
<<http://www.comciencia.br/reportagens/socinfo/info16.htm>>
Um texto que fala sobre a dimensão do controle próprio a toda linguagem é
Poética e Poderes da Comunicação, da Janice Caiafa. Esta numa coletânea da
Compós: "O olhar estético na Comunicação".
Tem um texto que um tal de André Brasil enviou para a Intercom que discute
um pouco isso também...em anexo.
b
a.

From: ":-]" <timeless@terra.com.br>
Date: Thu May 1, 2003 12:03 pm
Subject: Re: [imersos] texto do projeto

Olá André,
Obrigada, vou dar uma olhada nestes textos agora...
ontem eu tinha achado um que parecia ótimo também:
<http://calarts.edu/~bookchin/weibel.html>
acho que vou usar no projeto junto com esses que
você me passou, o que você acha?
Aliás, to botando uma fé no texto desse cara, o A. Brasil,
me disseram que ele é super bacana :P

A coletânea da Compós você tem, sabe quem possa
ter?

Uma outra dúvida: sobre a questão do virtual e das
atualizações eu fiquei meio perdida, não lembro quais
textos nós usamos para a discussão, você pode me
relembra?

Estou empolgada porque ontem eu pesquisei vários
textos que quero acrescentar no projeto, que têm
uma discussão bem crítica sobre a net.art. Mas
sinceramente, acho este capítulo de definição
muito complexo, talvez no final do projeto ele seja
completamente outro...a discussão que se faz sobre
esse assunto é vasta e complexa. Aproveito para te
mandar outro texto que coloca por terra nossa questão,
e sinceramente, estou achando ótimo. Pensar a net.art

por outros lados que não a interatividade talvez seja muito mais interessante, ou então passar pelo que temos discutido: a não interatividade, ou a interatividade que vai além, que não foi programada, a subversão da própria obra.

Pensando agora isso pode ser válido para a experimentação, ou pelo menos para o nosso exercício de experimentação: subverter uma obra, trazer outros discursos para ela, para além do que foi programado pelo artista.

o texto eh luther blissett:

<http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9906/msg00164.html>
para ele, isso sim é interatividade. e não caminhos propostos pelos artistas.

um beijo,
Tetê

From: ":-]" <timeless@terra.com.br>
Date: Thu May 1, 2003 1:57 pm
Subject: Re: [imersos] texto do projeto
Errata!

o primeiro link que eu queria mandar era nesse:
<http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199610/msg00019.html>

.*
Tetê

From: André Brasil <agbrasil@uol.com.br>
Date: Thu May 1, 2003 8:22 pm
Subject: Re: [imersos] texto do projeto

Tetê, ainda não pude ler, mas o texto parece interessante. O Peter Weibel, se não me engano, é diretor do ZKM, aquele centro de mídia arte na Alemanha...

Eu tenho a coletânea da Compós. Amanhã, vou à PUC, tipo 11h e posso levar. Caso queira, pode pegar comigo lá.

A questão do virtual está em um livro do André Parente. Tem uma discussão do Deleuze também, mas não estou achando o texto aqui e acho complicado entrarmos na discussão dele agora...levo tb o livro do Parente.

b
a.

From: "Fernanda Duarte" <fernandaduarte@hotmail.com>
Date: Tue May 6, 2003 2:52 pm
Subject: experimentação

Olá minha gente ...

conforme sugeriu André, como proposta de experimentação para este primeiro capítulo podemos testar a capacidade de controle na rede. Por mais que a internet seja naturalmente anárquica, descentrada e etc, percebemos que sua aplicação acaba assumindo um caráter contraditório. Criada sobre uma matriz reticular que possibilita o livre acesso de todos, que passam a ser potencialmente emissores e receptores, também cria mecanismos de identificação destes participantes. A massa homogênea da indústria cultural se fragmenta em individualidades, mas que não necessariamente se tornam autônomas. A rede, teoricamente democrática, equaliza os pontos e quebra com as hierarquias, mas não dá o direito à anonimidade. Em qualquer site que entramos um cookie é instalado em nossos computadores que registra o caminho de navegação. Parâmetros são cruzados e supostamente definem o nosso perfil consumidor. Em questão de horas a caixa de e-mail é abarrotada com ofertas às quais sequer demonstramos interesse.

Diante disso, a proposta é : tentar subverter estes sistemas de controles dos sites .

Como pretendemos conseguir isso ? Considerando o dinheiro o motor do mundo, pretendemos atacar os sites de compra. Nesses sites, além do adorável cookie que se instala automaticamente na sua máquina, e que registra onde você clicou, etc, há também o famoso cadastro. A idéia é : preencher este cadastro como perfil mais esquizofrênico possível. Assim, os parâmetros cruzados serão os mais inusitados e , espera-se que as recomendações de compra do site não tenham muita ligação. Criei um e-mail para ser cadastrado nos sites. O nome do nosso amigo fictício é "Monty Cantsin" e o e-mail é 'montycantsin@mail.com". A senha para checar o e-mail do nosso amigo é 'subversão' e fica no domínio www.mail.com . Neste e-mail, foi necessário criar uma personalidade para o Monty :

Nome : Monty Cantsin
Email : montycantsin@mail.com
Senha : subversao
Endereço : Sesame street, 7 – Montevideo
12657
País : Lesotho
Data de Nascimento : 31 de outubro de 1902
Genero : Masculino
Educação : Pos Grad Degree
Renda : menos de 24.900 dólares
Estado civil : solteiro
Filhos : 8

Ocupação : Entretenimento

Áreas de interesse : adventure/outdoors, games/toys, financial services , health/fitness, shopping

Cada um está livre para recriar este perfil em cada cadastro que encontrar. Sugiro o amazon.com (entrei nele e logo enviarei os resultados), barnes and nobles, submarino.com.br, centraldedesejos.terra.com.br.

Registrei em print screen as telas de preenchimento do formulário e os resultados das buscas. Também copiei algumas entradas de buscas, as recomendações de compra e, logicamente, o perfil que criei para o site da Amazon.

Desejo a todos uma boa navegação e que dê tudo errado (para os sistemas de controle dos sites, claro ...)

Beijos,
Fredu

From: "Fernanda Duarte" <fernandaduarte@hotmail.com>

Date: Wed May 7, 2003 1:45 pm

Subject: net art e as vanguardas

Essa veio direto da Net Art News :

vcs se lembram a nossa discussão sobre o texto do Bragança ("Da interatividade: crítica da da mímese tecnológica") e de como algumas obras de net art se deixam levar pela técnica ? Pois é, esses artigos (<http://turbulence.org/curators/salvaggio/>) tratam um pouco disso.

Não do jeito que o Bragança trata, mas com o mesmo argumento de que as poéticas da net art (visivelmente contaminadas pelas poéticas das vanguardas de 20) se esvaziam quando a motivação para a criação se consolida a partir das possibilidades do browser, por exemplo. O Erik Salvaggio chega a falar da morte da net. art . Tem umas obras também pra visitar ... eu recomendo.

beijos
Fredu

From:  "tetetavares" <timeless@terra.com.br>

Date: Thu May 8, 2003 4:49 pm

Subject: autoria

Olá,

já perguntei para a fredu mas continua valendo :)

eu estou pesquisando obras que subvertam o conceito tradicional de autoria, como o aaron que eh um programa que autora, o Moholy-Nagy com telephonebuilder, o luther blissset.

Eu queria bons trabalhos que exemplificassem esse novo tipo de autoria, na verdade em forma de autoria coletiva. Melhor, os novos tipos de autoria, porque o que eu quero tratar é essa diversidade de novas formas de autoria que surgem para subverter a lógica tradicional.

Vocês podem me ajudar?

beijos,
Tetê

From: "Fernanda Duarte" <fernandaduarte@hotmail.com>
Date: Fri May 16, 2003 2:08 pm
Subject: capitulo 2

Oi André,
estava aqui pensando que, além de usar as referências que a gente tinha comentado pro capítulo 2 (manovich, giannetti, debray, etc) tvz a gente pudesse usar o paradigma pré e pós fotográfico da santaella.
Pensei isso pq ela fala com relação aos estatutos da imagem e da relação entre a imagem , o criador e o receptor, e a relação interativa estabelecida com as imagens infrográficas.

O que vc acha ?
HAsta la vista

Fredu

From: André Brasil <agbrasil@terra.com.br>
Date: Fri May 16, 2003 3:40 pm
Subject: Re: [imersos] capítulo 2

Fredu,
esse texto da Santaella oferece uma sistematização consistente e necessária.
Outros texto dialogam com o tema do novo estatuto da imagem
(pós-fotográfica): "Da representação à simulação (Edmond Couchot no Imagem Máquina). Interessante também o Capítulo X (Crônica de um cataclismo), de Vida e Morte da Imagem, do Debray.

b
a.

From: "timeless" <timeless@terra.com.br>
Date: Thu May 29, 2003 7:47 pm
Subject: sites para a experimentação

Olá,
pesquisei alguns sites para a experimentação..não fiz a sinopse ainda para selecionarmos primeiro...aí vão!

Church Of Euthanasia - <http://www.churchofeuthanasia.org/>

Acho que esse é o the one. É o site de uma seita que tem como pilares o suicídio, o aborto, o canibalismo e a sodomia. O Pior é que a Fundadora e Reverenda da Seita é um travesti, Rev. Chris Korda. Pior ainda... além de ter essa seita ela é uma artista e vem chocando por onde passa. Ela lança pela Gigolo Records

<http://www.gigolorecords.com> que é um dos maiores

selos de música eletrônica do mundo, que lança lendas da música além de vários artistas controversos como a agora tão famosa Miss Kitten. As músicas e inclusive as letras estão disponíveis no site e são de certa forma chocantes. Agora chocante mesmo é o vídeo que a artista produziu para questionar a mídia e a massificação, está disponível no site também e é no mínimo nojento. Enfim, ela é uma artista, faz performances, produz vídeos, lança músicas, e a seita tem vários seguidores desde de 1982. Não é net.art mas podemos questionar o lado que é sério da seita (preservação ambiental)dizendo que isso é uma espécie de performance para se pensar na preservação ambiental, ou o lado trash da coisa, que pode ir por vários caminhos...

Achei bom esse texto:

fonte: http://www.cosmoworlds.com/chris_korda.html

From: :] "timeless" <timeless@terra.com.br>

Date: Thu May 29, 2003 8:54 pm

Subject: sites para a experimentação2

Real Doll - <http://www.realdoll.com/>

Esse eu não sei se compensa usar porque não sei o quanto pode ser conhecido e se isso atrapalharia..mas é bacana para pensar em simulacro/prótese, o corpo no ciberespaço e dar uma viajada nisso

Sr. Daltony - <http://www.daltony.com.br/>

Piada! acho que dá pra mandar esse nos últimos porque ele é bem tosquinho. mas acho que rola de fazer umas brincadeiras sobre a vida pública e tals.

Mind Guard - <http://zapatopi.net/mindguard.html>

é um software para proteger sua mente contra a implantação de idéias ou monitoração; para paranóicos em geral....pode ser meio um fuck-u-fuck-me

Black helicopters- <http://zapatopi.net/blackhelicopters.html>

do mesmo criador do Mind Guard, com a mesma paranóia:

Black Helicopters (BH) are not just helicopters with a black paint-job as you may have been told. They are, in fact, autonomous agents -- *lifeforms* -- created by New World Order agencies via **nanobiotechnology**. Their purpose is to spy on the activities of Americans in order to gather tactical information and discover "subversives" who are not bowing to the will of the Liberati's UN-backed Federal Government. Furthermore, when

the NWO Invasion takes place in the not-to-distant future, they will round-up citizens for internment in concentration camps or carry out the *elimination* of the more vocally anti-Liberati.

Aluminum Foil Deflector Beanie - <http://zapatopi.net/afdb.html>

mais um produto contra o controle da mente: An Effective, Low-Cost Solution To Combating Mind-Control

Paw Sense - <http://www.bitboost.com/pawsense/>

esse já rolou se spam há muitos anos atrás...

When cats walk or climb on your keyboard, they can enter random commands and data, damage your files, and even crash your computer. This can happen whether you are near the computer or have suddenly been called away from it. PawSense is a software utility that helps protect your computer from cats. It quickly detects and blocks cat typing, and also helps train your cat to stay off the computer keyboard

The Voluntary Human Extinction Movement - <http://www.vhemt.org/>

outro movimento do tipo do church of euthanasia.

From: André Brasil <agbrasil@uol.com.br>

Date: Sun Jun 8, 2003 6:57 pm

Subject: Re: [imersos] sites para a experimentação2

Ei meninas,
saudade de vcs...

Fredu, você recebeu meu recado em tempo? Desculpe não ter ligado de novo....
Bem, dei uma olhada nos links sugeridos e achei muito bons, alguns impagáveis.
Não gosto daquele Church of Eutanasia, nem do vhernt.org...

Agora, é preciso fazer umas sinopses bem elaboradas, como se fossem obras de net.art...

sugiro ainda, achar uns sites bem toscos de vendas, tipo ferro-velho, autopeças,
contabilidade, coisas distantes do mundo digital...sei lá, me veio essa idéia.
Aguardo as sinopses e outras sugestões. b

a.

From: "Fernanda Duarte" <fernandaduarte@hotmail.com>

Date: Thu Jun 12, 2003 4:42 pm

Subject:

Após tentativas frustradas - e de descobrir dois "freak sites" que
eram considerados net. art - encaminho minhas sugestões :

_ <http://www.afterlifetelegrams.com/AFTERLIFE/> :
super bizarro. A coisa funciona assim : vc escreve um telegrama para alguém querido que já morreu e dá pra um dos mensageiros do AfterLife. Esses mensageiros são pessoas em estado terminal. Eles decoram o seu recado, passam por testes que comprovam que realmente decoraram e, quando morrem assumem o compromisso de passar a mensagem pro destinatário. Vc paga 5 dólares por palavra - mínimo de 5 palavras a serem enviadas.

Acho que esse poderia ser apresentado como uma ação na linha daquela obra da Olia Lialina que eu coloquei no blog.

_ <http://www.frii.com/~scottkly/script.html> :
nesse vc assume uma boca de fumo virtual. Tem um script que te dá um valor inicial que vc possui, uma diversidade de drogas pra comprar e vender.

Nesse acho que a gente pode jogar com a questão da droga como ampliação da consciência, a imersão no ciberespaço simulando essa condição.

_ <http://www.cycoactive.com/blender/> :
essa é uma invenção de um eletrodoméstico híbrido que é telefone e liqüidificador. Esse tem a maior cara de ready-made. Acho que dá caldo ...

_ <http://www.payphone-project.com/payphones/photos/vatican/> :
neste site tem um banco de dados com número de telefones públicos do mundo inteiro (até do Vaticano). A gente pode associar este ao @kingsX, que também está no blog, e pensar neste banco como a articulação de uma ação política através de uma rede telemática.

_ <http://www.alife.co.uk/crystal2d/index.html> :
esse site é de inteligência artificial. Tem um script que parece com arte gerativa, vc altera os parâmetros e vê como a imagem se forma. Nesse dá pra pensar bem sobre a net.art enquanto mímese tecnológica. Do esgotamento da poética na sua técnica.

_ <http://www.ofrenda.org/theta/nutria/> :
esse é um manifesto ecológico bem humorado para a preservação das "nutrias" (acho que são lontras ou algo parecido). Esse é meio fraco, mas talvez dê pra jogar com alguma forma de ativismo político. São tantas - e tão específicas - as minorias e as comunidades que se criam e se expressam na internet que talvez a gente consiga convencer que esta obra se sustente sobre isso.

De qualquer forma, vou escrever a sinopse de todas. Vou tentar eliminar a autocensura e depois a gente vê o que fica e o que sai.
Pra quem ficou curioso pra saber quais são os dois sites que eu

queria colocar na lista mas depois descobri que são net. art, aí vai o endereço :

<http://altervistas.com/sites/weird/4/> (obra tipo clica e acontece)
www.absurd.org (tá, depois esse acabou me convencendo)

Mando as sinopses em seguida.
Beijos !

Fredu

From:  "timeless" <timeless@terra.com.br>
Date: Fri Jun 13, 2003 8:39 am
Subject: Re:[imersos] (unknown)
Oi Fredu,

achei legal..só os dois últimos q eu acho q não rola muito..são muito auto-explicativos já.

eu to tentando fazer as minhas sinopses aqui tb...
beijocas!

From: "Fernanda Duarte" <fernandaduarte@hotmail.com>
Date: Thu Jul 3, 2003 10:32 am
Subject: controle na rede
Só rindo mesmo ...

entrem no google (no Brasil ou nos EUA, tanto faz) e façam a busca por "Weapons of Mass Destruction" . Em seguida cliquem no botão "estou com sorte" (ou "i'm feeling lucky"). Vejam o que aparece. Esses EUA

Bjs,

Fredu

From: André Brasil <agbrasil@uol.com.br>
Date: Fri Aug 15, 2003 11:03 am
Subject: quase

ei meninas,
olha nós aí, no link Programação...
bs
a.

From: André Brasil <agbrasil@uol.com.br>
Date: Fri Aug 15, 2003 11:03 am
Subject: Link

agora o link
www.ceia.art.br/mip

From: "Fernanda Duarte" <fernandaduarte@hotmail.com>
Date: Wed Aug 20, 2003 2:58 pm
Subject: link

muitos links

<http://www.takesyou.to/manyplaces/>

From: André Brasil <agbrasil@terra.com.br>
Date: Wed Aug 20, 2003 7:11 pm
Subject: Fw: como?
----- Original Message -----
From: contato
To: André Brasil
Sent: Wednesday, August 20, 2003 3:59 PM
Subject: como?

Ei André,

gostaria de saber como faço para ver seu trabalho que está na programação do MIP.

Abraço

Paola Rettore
De Pernas Pro Ar
www.paolarettore.com

From: "Fernanda Duarte" <fernandaduarte@hotmail.com>
Date: Mon Sep 8, 2003 11:05 am
Subject: um argumento

Depois do Intercom e do NP de Tecnologias da Informação, me veio este argumento :

_ Considerando que a interatividade não se define a partir da programação ou da técnica do suporte (lembrando que toda obra é, em um certo grau, interativa ou interacional), creio que podemos encontrar três saídas possíveis para contribuir para uma expansão do grau interativo :

1ª - A mediação por computador simulando uma conversação humana. Neste caso, lidamos com um tipo de interação mútua e aberta, uma vez que os signos não estão finitamente definidos e o sistema se reconfigura a cada ação. Aí se encaixam as obras que prezam por uma

dissolução da interface e a mutação da noção do computador de ferramenta para um portal a um ciberespaço; a própria ampliação da consciência e formação da cibercepção tão defendida por Roy Ascott.

2^a - A aposta na eficácia simbólica da mensagem. Neste caso apostamos na hipótese de que alguns conteúdos sejam mais interativos e provocativos do que outros, e que por isso possam retirar o receptor do seu estado passivo. É claro que nesta segunda opção temos que nos perguntar a respeito desta eficácia diante da saturação imagética, da imersão dos sujeitos em uma era que privilegia o fluxo sobre a memória.

Antes de partir para a 3^a saída - e que me parece a adequada - queria fazer uma sistematização a respeito das duas primeiras. É claro que é uma sistematização didática e que se aplica a casos; não quero de maneira nenhuma engessar o universo e contrariar a natureza dinâmica do conceito de processo com que estamos lidando.

Para mim está claro que a primeira opção trata a questão da interação por um viés sintático. A interação se define pela estrutura na qual os sujeitos e conteúdos estão definidos.

Já a segunda vai pelo caminho contrário, aposta no viés semântico. O conteúdo da mensagem é que diz e incita a postura do fruidor. Essa divisão entre conteúdo e forma parte da teoria da formatividade, que diz que o conteúdo (a inspiração) é subjetiva, e que a expressão material é consequência exclusiva deste trabalho mental. Estabelece uma relação causa-efeito (vinda do raciocínio aristotélico de potência-ato)em que a concepção da obra é vista de forma linear, da mente para as mãos.

No "Language of the new Media", o Manovich fala que assumir essa dicotomia de conteúdo-forma e conteúdo-meio também pode ser traduzida como conteúdo-interface. Ao assumir esta separação, assume-se também que o conteúdo da obra é independente do seu meio ou do seu código. Explica que os artistas modernos assumem que conteúdo e forma não podem ser separados. Muitos trabalhos de arte contemporânea, além de possuir uma dimensão estética, possuem uma dimensão informational que faz com que a experiência estética inclua observar, manipular e repensar dados.

Daí vem a 3^a saída :

3^a - Interatividade como a possibilidade de intervir e atualizar o conteúdo. Nesta perspectiva os dois lados (semântico e sintático) se convergem na articulação que o receptor, ou melhor, interator, estrutura na fruição estética.

Não sei se ficou claro, as coisas estão borbulhando na minha cabeça.
Se surgir alguma coisa a mais, mando pela lista ...

bjs ...

Fredu

From: "timeless" <timeless@terra.com.br>
Date: Mon Sep 8, 2003 2:24 pm
Subject: Re:[imersos] um argumento

Oi Fredu,

eu concordo com seu pensamento e queria acrescentar algumas coisas...

O que você aponta como primeira saída, eu nunca considerei uma saída dentro de nossa pesquisa. Principalmente porque essa saída assume uma posição de que não existe interatividade hoje, só existirá no futuro. O que significa dizer que não existe interatividade em net.art e isso vai contra tudo o que discutimos esse tempo todo. Na segunda saída, se a interatividade está no discurso então não faz sentido discutir interatividade em net.art, ou interatividade em obras em rede. Teria-se que se discutir apenas os discursos e não importaria o meio. Acho que a posição que vai de acordo com a nossa pesquisa é a terceira sim, porque temos um meio que propicia a interatividade e deve-se fazer um uso que a potencialize através do conteúdo e da interface.

Além disso, acho que em nenhuma obra de arte deve-se dissociar forma e conteúdo. Como quando discutimos as instalações que se propunham participativas...não era nem a forma e nem o conteúdo o que chamava para a participação, mas a própria obra, o conjunto.

Mas tem uma outra coisa sobre interatividade rondando minha cabeça. Depois da apresentação do Alex Primo, e é a mesma pergunta que fiz para ele, fiquei pensando muito. Segundo ele, a interatividade (mútua) é determinada por um relacionamento entre pessoas mediado por computador. Se pensarmos assim, ao que me parece, nossa obra estaria determinada a ser um banco de dados que os usuários poderiam manipular (que pode ser exemplificado na nossa idéia da obra em processo disponibilizada no site). Mas não teria outra saída, sempre um meio aberto ao relacionamento entre as pessoas. Será mesmo essa a única saída encontrada para interatividade em obras de net.art? Contrariando isso, como pensar uma interatividade entre uma pessoa e a própria obra, fugindo de pensar no futuro, em algo como inteligência artificial?

Não sei se eu consegui passar meus pensamentos de forma clara, mas o que me está me agoniando é a possibilidade de a nossa solução ser a única possível, o que me deixa muito triste. E nesse sentido, talvez abrindo uma possibilidade de contrariar a teoria do alex, onde situar experiências como as do 0100101110101101.org?

um abraço,
Tetê

From: "timeless" <timeless@terra.com.br>
Date: Tue Sep 9, 2003 1:02 pm
Subject: fotolog

e aih, q q vcs acham disso?

<http://www.fotolog.net/muti/>

:*

Tetê

From: "timeless" <timeless@terra.com.br>

Date: Fri Sep 19, 2003 7:58 pm

Subject: será mentira mesmo?

"The name net-dot-art not just reflected a new approach to art (in art practice as well as in art perception), but it also introduced the ironic attitude of some net.artists into the name itself. In 1997 Alexei Shulgin says in a group discussion: "For me that dot also is very important because it signifies that its not that serious. A movement or a group can't have a name like some computer file." (6) It was Vuk Cosic who introduced the term in 1996, when he presented a small meeting he had organized called net.art.per.se (7), the meeting which inspired Andreas Broeckmann (and later also me) to use the dot between net and art. Andreas Broeckmann actually called net.art "almost a movement" in his text "net.art, machines and parasites" (8). Vuk Cosic has a nose and talent for the literary. He had already produced a small magazine about cyber culture in 1995, called 'Very Cyber Indeed'. The mixed feelings about net-dot-art amongst many people however made Alexei Shulgin invent a story about the real origin of net.art, in an attempt to take the seriousness out of the whole debate about net.art (9). He claimed it was a ready made, created by the incompatibility of certain email software (10). "

Josephine Bosma in <http://rasmus.uib.no/~stud2081/utstilling/bosma.htm>

From: "Fernanda Duarte" <fernandaduarte@hotmail.com>

Date: Mon Sep 22, 2003 11:21 am

Subject: chutando o pau da barraca (neen + telic)

Não acho que o conteúdo da mensagem anterior seja mentira

Exemplo disso é a discussão que tá rolando na nettime sobre essa fala do Manovich :

"Today, when pretty much every artist and cultural producer is widely using computers while also typically being motivated by many other themes and discourses, is it in fact possible that "digital art" happens everywhere else but not within the spaces of Ars Electronica festival?"

Ou seja, arte está em todo lugar, todo mundo pode (ou já é) artista ... lembra um pouco daquela discussão do Miranda no Ars Telemática sobre como cada vez mais a estetização do mundo faz com que a vida esteja dentro da arte, e não o contrário. A telepresença torna possível a anulação de distâncias e traz a cultura digital para a vida offline.

Outro exemplo é o tema do Ars Eletronica, que é CODE ... (transcrever o conteúdo porque o email vai ficar longo demais e aí não vai dar

vontade de ler)

Para sentir o impacto, dêem uma olhada nessa resposta do Manetas na nettime :

In early May 2000, Lexicon Branding, finally delivered us a new name. A year earlier, tired to be called Contemporary Artists, we had order to this company, a term which would drive us to an unpredictable direction. The chosen name was Neen, a name that in old Greek means "Exactly Now" but in English is (still) free of meaning. Lexicon Branding proposed also some other names and especially one of those, Telic, sounded somehow significant, but at that time we didn't know why. We are now able to grasp Telic and even understand Neen in the context that Telic creates: Neen, is between other things the diamond in the dust, the Telic dust. And Telic, is all what Lev Manovich is talking about. Telic, is software art and also contemporary art. Neen, is the uncharted domain above all that, where art finds a new self, namely is not just art but also a new lifestyle.

When we started Neen, we were not trying to make any new "art": we merely wanted a new "fashion" which would make us feel different and privileged.

If art was a vehicle, we were traveling on its back just for the ride. But we disliked the academic bugs who populate the artworld and we suffered from nausea caused by the name of Marcel Duchamp and by the terms "installation" and "exhibition". Apart of that, we didn't really care much about computer or software art and we had never heard of Ars Electronica. (Later, when we finally found out about this exhibition, we still not understood it, because all the material, websites etc which document that show are painful and impossible to watch, similar to a university brochure.).

But in Neen, we did put computing and the psychological landscape it creates in the center of our new World view. After all, the Impressionists were also indifferent to gardening but they did painted flowers. We start using computers in the same way they, (the Impressionists) used nature: in order to create a "second"

nature. That "second" nature, the one the Impressionists discovered, help delete the concept of "nature" itself and cleaned the place for the arrival of the real thing: the Futurism, Surrealism and Dada. As we were playing with the buttons of our keyboards and with the websites, we also happen to delete (accidentally) the concept of "technology", altogether with its boring sisters, virtual reality, software art, electronic music etc. After Neen, a pair of Nike shoes look more infrared- enabled than any laptop and Palm Pilots have less hard drive space than the square watermelons you can find today at a Japanese fruit market. In Neen, we took cartoons and abstracted them at a point that they ceased to be funny. We created a new style out of registering domain names, (in contrast with other artists who work with the Web, the Neenstars sell their websites to art collectors, galleries

and Museums) and finally we changed the whole concept of the exhibition practice with the ElectronicOrphanage in Los Angeles and the show AfterNeen in Holland, an exhibition that was "there" only if an online visitor was "there"(1). In Neen, we even allowed to machines to decide of how an art show should be terminated: a few days "Afterneen" opened, a computerized car crashed inside the space where the exhibition was taking place and destroyed everything ! It sounds like an accident, but it really was one of the first times where Machines were eager to make their point clear. In terms of

working at the social arena, we succeed to "stole" the attention from the biggest American Museum Exhibition, the Whitney Biennial with the whitneybiennial.com, a very successful show, actually more successful than the official show. Having done all that, in less than 3 years, we are ready now to dissolve the Neen Movement and return to where we came from, myself to paintings, others to fashion, music, architecture, art or design or whatever. But we cannot change or ignore the basic facts we discovered:

1. Everyone in the artworld is an artist. (including gallerists, curators, journalists, writers and even collectors)
2. Everyone who uses computers is a New Media creator (including scientists, special effect designers, the porn industry, spammers, hackers, Bill Gates, even the people who do nothing else than exchanging e-mails.)
3. "Computers" do their own art. (Googlism.com etc). They will not exhibit it to places such as Ars Electronica or the Venice Biennial. The thing is to discover when and how it happens and get involved.
4. Telic is everywhere: it's becoming a food coupon card in an International Art Prison where everybody has to be somehow creative if not he will be executed.
5. Neen is a fragile thing: something like the "7th spirit" from the movie Final Fantasy.

1. 6. To be continued

Miltos Manetas, Sept 03

NÃO DEIXEM DE CONFERIR ESTES LINKS :

<http://www.neen.org/info/index.htm>
<http://www.neen.org/neentheory/index.php>
www.namingway.com
www.whitneybiennial.com
www.afterneen.com

Bjs,
Fredu

From: "timeless" <timeless@terra.com.br>
Date: Mon Sep 22, 2003 4:27 pm
Subject: experimentação

Esse trabalho do shulgin é bem parecido com o que nós planejamos para a experimentação:

<http://www.easylife.org/award/>

? For the project "Internet Gold Medal" you selected peculiar web sites, and declare them to be art works. You awarded them prizes in very dubious categories, for example for the "correct usage of the color pink". Is this piece a comment about the blurring of the differences between high and low art on the internet, about the fact that - since

everybody can put stuff on the net - respected "high" art from the Louvre has the same status as some amateur's paint box graphics?

by Tilman Baumgärtl in "I don't believe in self-expression" Interview with Alexei Shulgin on <http://www.kunstradio.at/FUTURE/RTF/INSTALLATIONS/SHULGIN/interview.html>

From: "timeless" <timeless@terra.com.br>
Date: Tue Sep 23, 2003 8:20 pm
Subject: En:Re: RHIZOME_RAW: Re: let's repeat:

Olá,

lemboram desta obra?

http://www.furtherfield.org/mgarrett/email_art/docs/anti_net_art_society.htm

o André postou ela aqui há um tempinho....

aqui vai uma explicação de como ela foi concebida.

este mail tb faz parte da gigantesca discussão sobre o mail do manovich na rhizome sobre o ars eletronica e é bom pq o autor faz uma crítica a todo o modelo institucional que não pesquisa os artistas e apenas exibe as mesmas obras dos mesmos artistas em diferentes exposições. (na verdade só tem um trecho do e-mail)

beijos,
Tetê

From: "timeless" <timeless@terra.com.br>
Date: Tue Sep 30, 2003 1:46 pm
Subject: sobre o capítulo 3

Eu estava escrevendo o capítulo 3 mas nunca saia nada muito bom, e ao mesmo tempo eu não conseguia parar de pensar no meu projeto do probic, ontem então foi uma obstinação. E acho que eu cheguei em um ponto que era o que eu estava procurando, e a mim está parecendo, agora, que responde às perguntas do projeto, que consegue justificar inclusive a nossa antiga e quase abandonada idéia sobre vírus. Acontece que eu estou há um bom tempo presa ao texto do rizoma, e por isso não sei se é uma boa idéia ou se já é fixação. Como o André estudou tanto o rizoma, pode me dizer se eu estou usando de forma incorreta o texto. O que eu escrevi seria uma semi-estrutura para o capítulo, por isso está bem resumida, sem aprofundar nas questões de que fala:

A arte é o resultado da participação de todos, é o rizoma, por isso poder ser admitida como processo comunicativo, porque ela está no fluxo, no trânsito, como diz a giannetti. Através deste pensamento, podemos ver as vanguardas e os experimentos anteriores à rede como processos de abertura, de aumentar a comunicação, fazer conexões, fazer rizoma. A arte em rede, neste contexto, aparece como um sistema que favorece o processo, pois propicia a comunicação e o contato contínuo entre os participantes. Na

net.art, propicia o contato dos fruidores com a obra, mas também propicia que a própria obra faça rizoma, criando novos sistemas através dos rompimentos, das linhas de fuga, como é o caso dos 0100101110101101.org. O que quero dizer ao final desta reflexão é que o que queremos buscar como interatividade e como objetivo estético, é a arte fazendo rizoma, todos os participantes fazendo rizoma, como os ratos e os vírus. Neste processo podem surgir novas obras, baseadas em um sistema aberto, mas não aberto tecnicamente, pelas qualidades do meio, aberto pelas conexões que podem ser feitas. Por exemplo, o jodi.org fez rizoma ao entrar em contato com o 0100101110101101.org, gerando novos sentidos....a fuck-u-fuck-me me pode fazer rizoma ao entrar em contato com agente, se optarmos por cloná-la e deixar seu código aberto às pessoas, e fará rizoma com a outras pessoas, continuamente... Sites comuns podem fazer rizoma ao entrar em contato com participantes de uma lista de discussão, criando um outro sentido estético; se criarmos um vírus ele fará rizoma com os computadores e as pessoas infectadas, criando uma rede de relações. E o rizoma é sempre processo, continua se mutando à partir de novas conexões. A interatividade não estaria na proposta do autor, nem na obra, não estaria presa a conceito ou técnica, mas estaria nas conexões que faz, seria esse fluxo de comunicação ou processo estético capaz de reconfigurar a própria obra, de criar sempre novos sentidos, reconfigurar-se continuamente ou escapar pelas linhas de fuga.

Gostaria muito de conversar com vocês sobre isso, antes de apresentar um texto pronto....saber se é coerente o pensamento, refletir mais.

um abraço,
Tetê

From: 🌐"timeless" <timeless@terra.com.br>
Date: Wed Oct 1, 2003 8:22 am
Subject: sites para experimentação

Olá,

nós temos que selecionar algumas obras de net.art para mandarmos para o X chegar a segurança...às vezes, a obra que agente escolher por ser muito difícil de ser hackeada, então temos que ter algumas opções...fiz uma seleção de alguns sites clássicos, que eu acho que possam ser bacanas para esse experimento e queria que vocês sugerissem outros e a partir disso agente escolhesse os melhores. Aí vão eles:

The Fileroom- <http://www.cd.sc.ehu.es/FileRoom/documents/homepage.html>
Refresh- <http://sunsite.cs.msu.su/wwwart/refresh.htm>
(para essa seria interessante que agente criasse um e-mail, porque os nomes dos autores estão em links para o correio eletrônico deles. mas isso pode ser muito perigoso. temos duas opções, ou checar o quanto seguro é fazermos um e-mail ou esquecermos o link e substituir esses nomes pelo nome do coletivo mesmo, sem link, ah! e uma terceira! ao invés de fazermos links para um correio eletrônico, podemos fazer um link para um outro site)

*essas duas primeiras eu acho bacanas porque são obras antigas....a do muntadas está apagadinha há um tempão, com poucas colaborações, pode ser bom para reabrir uma discussão sobre ela e a refresh nem funciona mais..é quase que trabalhar com restos assim.

ah! e handshake! - <http://sero.org/handshake/>

Bodies Incorporated- <http://www.bodiesinc.ucla.edu/>

Introduction to net.art - <http://www.easylife.org/netart/>

The Intruder - <http://www.calarts.edu/~bookchin/intruder/>

as copies- <http://www.0100101110101101.org/home/copies/>

Telegarden - <http://telegarden.aec.at/>

female Extension - <http://www.artwarez.org/femext/>

(essa porque a própria artista também fez uso de identidades falsas)

Web stalker - <http://www.backspace.org/iod/iod4Winupdates.html>

From: "timeless" <timeless@terra.com.br>

Date: Fri Oct 3, 2003 5:24 pm

Subject: sobre o jodi

olha que bacana..eu não sabia!

"nao so as janelas. as janelas pegam sua atencao pro seguinte: se vc fica brincando com aquele applet, ele comeca a downloadar no seu disco uns aplicativos muito legais, sem vc pedir, e quanto maior o tempo q vc fica conectado mais ele vai vbaixando. sao experimentos lindos que vc vai interferindo, pode deixar acionado (um screensaver conceitual q, a cada tecla q vc descobre q tem funcao, ele ou salva a janela que esta sendo vista, ou um texto com ascii do que esta acontecendo. salva pitures, como se vc ganhasse um programa pra agir e nao receber. e' maravilhoso!" from spectrogirl

beijos,

Tetê

From: "timeless" <timeless@terra.com.br>

Date: Thu Oct 16, 2003 2:27 pm

Subject: minds of concern

Olhem essa obra da Open Source Art Hack que bacana :)

<http://unitedwehack.ath.cx/ny/>

<http://netartcommons.walkerart.org/article.pl?sid=02/04/26/0311201&mode=thread>

From: "timeless" <timeless@terra.com.br>

Date: Tue Oct 21, 2003 12:40 pm

Subject: En:RHIZOME_RAW: Re: net.art education and its contents

<http://lab404.com/373/>

<http://supermodem.org/infopol/>

<http://www.altx.com/nd/syllabus.html>

http://nothing.org/netart_101/syllabus.htm

http://www.calarts.edu/~bookchin/net.art_syllabus.html

http://www.manovich.net/VIS159_winter03_syllabus.html

<http://www.arts.ucsbg.arts22/>

<http://homepages.nyu.edu/~ag111/syllabus-Impacts-fall03.doc>

<http://www.maryflanagan.com/courses/2003/webpro1/index.htm>

<http://ocw.mit.edu/OcwWeb/Media-Arts-and-Sciences/MAS-961Designing-Sociable-MediaSpring2001/CourseHome/index.htm>

From: "timeless" <timeless@terra.com.br>

Date: Thu Oct 30, 2003 12:54 pm

Subject: THIS IS WHAT THE FUCK I THINK I'M DOING

<http://webmail.terra.com.br/xwebmail/cgi-bin/vlink.exe?Link=http%3A//www.zanni.org>

From: André Brasil <agbrasil@uol.com.br>

Date: Fri Oct 31, 2003 5:50 am

Subject: Fw: Jenny Holzer meets Rafael Lozano-Hemmer

essa mulher é poderosa...esse projeto dela é genial...

já entrei no site e mandei minha frase...

só

a tarde

anoitece...

sugiro criarem as suas...

b

a.

<http://rhizome.org/netartnews/story.rhiz?timestamp=20031031>

From: ☺"Fernanda Duarte" <freducs@yahoo.com.br>

Date: Fri Oct 31, 2003 10:41 am

Subject: sugestão de nome

E se a obra da esfera chamasse "influxo" ?

Fredu

From: André Brasil <agbrasil@uol.com.br>

Date: Wed Nov 5, 2003 12:52 pm

Subject: Re: sua performance no ar

ei marcelo,
ficou lindo lindo...tudo a ver com a proposta da performance...adorei mesmo a sua
"leitura", util e poética...
vc generoso como sempre...
vou repassar o seu e-mail para tetê e fredu...acho que elas vão gostar tb...
muito obrigado,
saudades
a.

----- Original Message -----

From: Marcelo Terça-Nada!

To: André Brasil

Sent: Tuesday, November 04, 2003 9:51 PM

Subject: sua performance no ar

André,
Tudo bem? Quase morro de vergonha com você de tanto que demorei para colocar seu trabalho da MIP no ar, te peço mais uma vez mil desculpas. Finalmente o "aparecer para desaparecer" está no site. Para ver a performance é preciso entrar no site da MIP (para ir direto o endereço é www.ceia.art.br/mip/mip_site.htm)entrar na seção "Espaço Aberto" e mover o mouse em direção ao topo da tela (ou movimentar o mouse até a seta inferior da barra de rolagem). As imagens aparecem em seqüência e depois somem, estranhamente. Criei um botão invisível que fica um pouco acima do título da seção "Espaço Aberto" e só de passar o mouse por cima desse botão, a seqüência de imagens se abre. Depois que você tiver visto, me diga o que achou e posso mudar tudo que for necessário para que fique legal.

Espero que você e as pessoas que participaram do trabalho gostem.

grande abraço,

marcelo

marcelo terça-nada!

belo horizonte, brasil

nada@uai.com.br

:: vírgula imagem :: artigos e toques sobre imagem & escrita - arte contemporânea e literatura
<http://virgulaimagem.blogspot.com>

além de links para os outros projetos que desenvolvo e/participo:

- CEIA - Centro de Experimentação e Informação de Arte
- Memória Gráfica - typographia escola de gravura
- Etcetera - revista eletrônica de arte e cultura
- Estilingue - literatura & arredores

- Tramas - foto-poiesia-objeto
 - Descalços - intervenção urbana arte cotidiano
-

From: "tetetavares" <timeless@terra.com.br>
Date: Sat Nov 8, 2003 11:38 am
Subject: correções

Oi André,

tem um parágrafo no texto que toda hora q eu leio eu fico em dúvida:

Da mesma forma se consolida a noção de rede adotada pelo ciberespaço. Por ciberespaço, entende-se "o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e da memória dos computadores" (LÉVY, 2000, p.92). O ciberespaço não inclui somente a infra-estrutura técnica, mas todo o universo informacional que ele abriga e todas as pessoas que estão imersas nele e que ajudam a transformá-lo. Este conceito, cunhado por Pierre Lévy (1999), surge da análise das ecologias cognitivas. Lévy afirma que nenhum pensamento se constitui de forma individual. Através da interação com outros e de grupos institucionalizados se constitui uma estrutura, um suporte que sustentará a base para cada argumento formulado. Portanto, o pensamento é organizado coletivamente e este espaço de organização será em breve o ciberespaço.

O conceito de ciberespaço não foi cunhado por Pierre Lévy, mas foi pensado na matrix do willian gibson, não é? se for isso mesmo, é melhor dar uma idéia de que estamos falando da maneira como o levy conceitua o ciberespaço? ou já está assim e eu é que entendo da outra forma quando eu leio? pergunto isso porque ninguém fez essa correção, pode ser só uma impressão minha.

[]

Tetê

From: André Brasil <agbrasil@uol.com.br>
Date: Sat Nov 8, 2003 2:10 pm
Subject: Re: Re:[imersos]_Sugestões

acho que é por aí...
concordo com fredu...

continuo achando importante a janela pop up, com uma provocação...melhor ainda se a programação visual for semelhante à da obra...
importante tb o nome da obra vir, de alguma forma, no endereço e tb lá em cima, sobre o menu do navegador.

quanto à questão do ciberespaço, tetê, acho que a idéia já está implícita no parágrafo, mas se quiser incluir uma referência à origem do nome, tudo bem...

b

a.

From: "tetetavares" <timeless@terra.com.br>

Date: Tue Nov 11, 2003 6:52 pm

Subject: conseguimos!

X acabou de topar participar do
projeto com o thefileroom. ele já vai
olhar tudu hoje a noite!

:*
