



ANAIS DO XXXII COLÓQUIO CBHA 2012

DIREÇÕES E SENTIDOS DA HISTÓRIA DA ARTE

Organização

Ana Maria Tavares Cavalcanti

Emerson Dionisio Gomes de Oliveira

Maria de Fátima Morethy Couto

Marize Malta

Universidade de Brasília

Outubro 2012



Web arte: desafios para a história da arte

Maria Amelia Bulhões - UFRGS

Resumo: Com suas estratégias estéticas e processuais, os artistas que atuam no ciberespaço enfrentam pensar um planeta globalmente conectado em um presente permanente. Propõe-se nesta comunicação explorar em que medida essas produções estabelecem rupturas com a tradição da história da arte, principalmente no que diz respeito a abordagens do tempo e as questões de autoria e de produtibilidade infinita.

Palavras chave: história da arte, web arte, tempo, coautoria, produtibilidade infinita

Abstract: The artists acting in the cyberspace make estetics strategies and process to think a planet globally connected and in a permanent present. In this communication we propose to explore this production to know the rupture that it makes in an art history tradition, especially in the time concepts and the problematic of author and infinit productibility.

Keywords: art history, web art, time, infinit productibility

Imagem acontecimento, tempo em trânsito

No ciberespaço, as imagens são de natureza espectral e efêmera, resultantes do encontro de emissões e leituras, elas constituem um acontecimento. Por sua constituição numérica, podem ser consideradas imagens mentais que somente se materializam através de interfaces. Alguns autores consideram-nas como aparições, evanescentes e desmaterializadas, cuja aderência é zero. Elas são voláteis, aparecem e desaparecem a partir das conexões entre o emissor e o receptor, não existindo, portanto, como conteúdo fixo segundo as teorias da comunicação mais tradicionais

A partir dessas novas condições de criação das imagens, os artistas que atuam no ciberespaço instauram uma nova produção artística, a web arte,¹ que, com suas estratégias estéticas e seus novos objetos, colocam importantes desafios para a história da arte.

Nesse ambiente, temporalidade é uma questão complexa e problemática, que joga por terra o ideal de permanência tão caro à história da arte tradicional. As significações de tempo, que parecem, ao senso comum, algo natural e absoluto em si próprio, na verdade, são sempre estabelecidas socialmente, em decorrência, principalmente, das relações de produção, sociais e

¹ Nem todo trabalho de arte que se encontra na internet pode ser chamado de *web arte*. Estes se caracterizam por serem criados especificamente com os recursos da internet e existirem total e unicamente *on-line* e por serem realizados a partir de programas específicos de composição de páginas na rede *world wide web* (www), reunindo diferentes recursos multimídias como sons, textos, gráficos, imagens fixas e em movimentos e outros.

culturais. Na contemporaneidade, o domínio tecnológico abalou as coordenadas de tempo linear analógico, introduzindo novas possibilidades de explorações temporais. As “imagens acontecimento” resultantes do encontro de uma emissão e uma recepção estabelecem a condição de vivência de um presente momentâneo, pois existem sempre no acontecer desse encontro. São imagens que lidam com uma ideia de presença transitória, diferentemente de uma pintura, gravura ou escultura, que continua existindo depois que o espectador se afasta, a imagem virtual desaparece quando o usuário desliga seu aparelho receptor. As imagens eletrônicas veiculadas pela internet estabelecem signos erráticos que rompem totalmente com a noção de permanência, estabelecendo novas percepções do tempo.

Muitos artistas da *web arte* têm se dedicado a refletir e investigar as possíveis relações temporais na cultura contemporânea e suas repercussões sobre percepções e afetos. Barbara Bloom, por exemplo, em seu projeto *Half Full Half Empty*² põe em evidência como, nas narrativas online, podem se construir artificialmente as alterações de temporalidade. De forma muito bem articulada, ela expõe essa fragilidade conceitual com sua ação sobre a passagem do tempo. No *site*, os protagonistas são objetos dispostos sobre uma mesa que se movem lentamente como testemunhas do tempo que se escoia. O trabalho, construído sob a forma de um vídeo em *slow motion*, permite ouvir a conversa entre um homem e uma

² Bárbara Bloom, EUA. <http://65.181.178.190/bloom/VA.html>

mulher que refletem sobre o passado, fazendo um jogo de adivinhação do que há dentro de uma caixa sobre a mesa. O usuário possui a opção de modificar o diálogo para os tempos passado (a voz e a conversação passam a ser de crianças) e futuro (a voz e a conversação passam a ser de idosos). Uma observação atenta permite verificar, também, que pequenas alterações se processam nos objetos sobre a mesa (uma xícara de café, um prato com uvas, um chaveiro e a caixa), reforçando a ideia de mudanças que se dão com a passagem do tempo. Assim, seja qual for a escolha do internauta para acompanhar a conversa, a artista mantém, sutilmente, a noção de desdobramentos na narrativa. Entretanto, ao driblar a continuidade linear - passado, presente, futuro -, permitindo uma ida e volta, ela explora e questiona de forma crítica as diversas temporalidades contraídas na e-imagem. Através de sua estrutura visual e auditiva em trânsito, ela cria uma memória ramificada, modelos provisórios e recortes complexos. Sem afirmativas ou negações, a artista explora possibilidades reflexivas. (Figura 1)

De outra forma, John Cayley, em *What We Will*,³ explora a passagem do tempo em uma narrativa que se altera pela ação do usuário. O artista propõe a navegação dentro de dois panoramas superpostos e interconectados. No quadro superior da página, o observador dispõe de um controle do relógio da Catedral de St. Paul, em Londres, onde o tempo pode ser alterado ficcionalmente.

³ Giles Perring, James Waite, John Cayley, Douglas Cape, Inglaterra, 2003. <http://www.z360.com/what/>

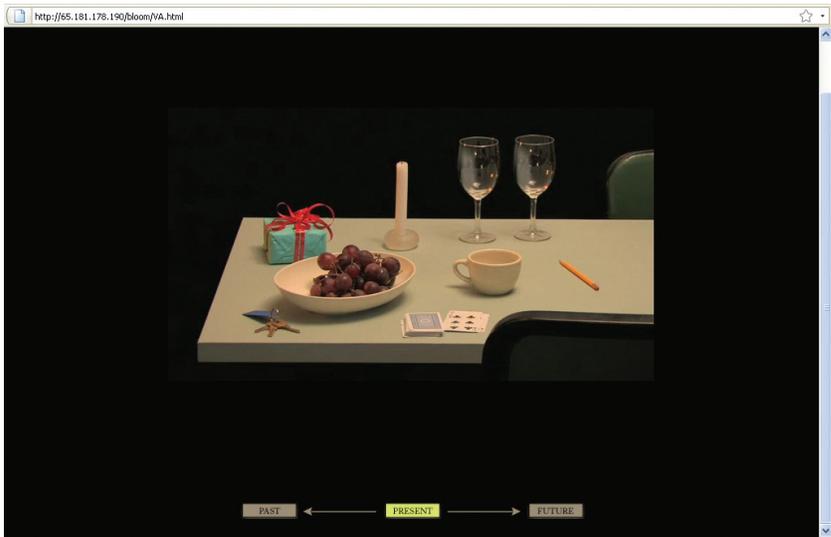


Figura 1 - Full Harf Empty, Barbara Bloom.

Ali está a chave para entrar na narrativa que se passa na metade inferior da página e que o internauta vai alterando, seguindo o encadeamento do tempo ou criando sua própria sequência de acontecimentos. O artista possibilita ao usuário penetrar no mundo cotidiano dos personagens, percorrendo os espaços que utilizam - quarto, estação de metrô, ponte etc.. -, e compartilhando com eles um ciclo de 24 horas. *What We Will* oportuniza uma experiência exemplar na configuração de diferentes relatos pela manipulação interativa de fotogramas e sons. É possível escolher as opções disponíveis ao clicar em envelopes que aparecem nas cenas e assim criar um relato individual. Esse projeto oferece uma exploração do potencial dramático do tempo na construção da narrativa, construindo uma discursividade que se estabelece, sempre, como uma invenção cronológica original. Um

tempo que vai sendo construído e desconstruído segundo a aparição das imagens, e pelas escolhas do usuário frente às diferentes proposições do artista

No âmbito de novas relações temporais, a descontinuidade das narrativas passou a ser um tema que abre muitas possibilidades interpretativas e criativas. Os artistas da *web arte* exploram em seus experimentos os relatos fragmentados e compartilhados que buscam dar conta dessas novas condições de percepção temporal que a imagem eletrônica na internet possibilita. Nesse quadro geral, observa-se a recorrente presença de operações de construções poéticas que questionam as tradicionais formas lineares de tratar o tempo. Essas experiências são facilitadas pelos recursos tecnológicos do hipertexto multimídia e pelas conexões *on-line* disponíveis para essas produções. Chama a atenção a presença na *web arte* de inúmeras reflexões sobre a passagem do tempo, sua frágil, enganosa e silenciosa interpretação. Como a história da arte, cuja tradição vem de abordagens cronológicas e lineares, se coloca frente a esses importantes questionamentos? Que novas proposições conceituais estão sendo propostas?

Original e cópia no regime de produtibilidade infinita

A multiplicidade e a lógica da abundância possibilitadas pelas tecnologias digitais dão à e-imagem uma condição de produtibilidade infinita que rompe com o regime de singularidade vigente no campo da arte desde

o Renascimento. A ampliação numérica dos participantes como objetivo principal da arte online faz com que a produção de uma individuação se afaste do horizonte desejável. Assim, a problemática do original e da cópia, que tantos debates colocou no âmbito da história da arte, se apresenta com novos e revolucionários contornos.

Um exemplo particularmente interessante deste fenômeno pode ser abordado a partir dos modos de utilização das fotos de Walker Evans que realizaram em seus trabalhos Sherie Levine e Michael Mandiberg. (Figura 2)

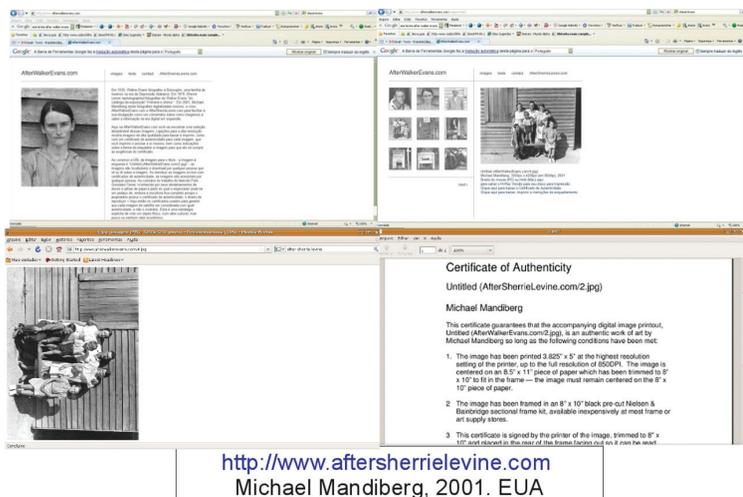


Figura 2 - After Sherie Levine, Michael Mandiberg.

O fotógrafo Walker Evans, no verão de 1936, documentou a vida rural no interior do Alabama; em 1941, essas imagens, captando o ambiente e o cotidiano de famílias de agricultores meeiros do sul dos EUA durante a Grande Depressão, foram publicadas com texto de

James Agee sob o título: *Let Us Now Praise Famous Men*. Consideradas como a mais detalhada, profunda e poética documentação dessa vida rural de pobreza, suas fotos se tornaram clássicos da fotografia moderna nos EUA. Evans acreditava na tarefa do fotógrafo de “expor o mundo” com radical impessoalidade, deixando perceber o poder visual do trivial e do cotidiano. Suas fotografias apresentam aspectos cruciais de diferenças sociais e de identidades culturais. Esse conjunto de fotos de núcleos familiares e seu entorno peculiar, explorando de forma contaditória a beleza e a miséria desta situação, se tornaram o ponto de partida de uma sequência de apropriações que vamos analisar.

Em 1980, Sherie Levine, realizou uma exposição individual denominada *After Walker Evans*, na Metro Galeria. Ali mostrou como sua obra as imagens destas mesmas fotos, “re-fotografadas” de catálogos, e apresentadas, sem nenhuma manipulação. A artista, que ao longo dos anos 80 refotografou várias obras clássicas do modernismo a partir de reproduções em catálogos e revistas, colocava em xeque a problemática dos direitos autorais, um conceito estabelecido logo após a Revolução Francesa, que está indissoluvelmente ligado ao reconhecimento da figura do autor. Ao se apropriar dessas imagens, fotografando “reproduções” autorizadas das mesmas, e fazer delas “obras” a serem expostas ela realiza um deslocamento em círculo. Levine utiliza a obra de Evans como ícone identitário da cultura do século XX, e desloca-a para um novo contexto em que questiona os conceitos de originalidade e autoria

da obra de arte. A artista se propõe a levantar questões sobre o uso político das imagens, sobre a natureza da criatividade e sobre as formas em que o contexto afeta a visualização de fotografias.

Posteriormente, em 2001, Michael Mandiberg criou uma proposta de *web arte* em dois sites.⁴ Neles, além das imagens digitalizadas do catálogo das fotos de Walker Evans, são apresentados textos como entrevistas que divulgam a “obra” de Sherrie Levine e questionam os conceitos de apropriação e autoria. Mandiberg leva a o extremo a contradição dos conceitos de original e cópia, disponibilizando as imagens em alta resolução para todos os interessados imprimirem e fornecendo inclusive um certificado de autenticidades. O artista enfatiza, no site, que é a tecnologia que permite que todos possam ter em casa sua própria “reprodução autenticada”, com o certificado de autenticidade e o direito permanente de reproduzir. A discussão da problemática da originalidade e dos direitos autorais é colocada como um dos objetivos do projeto. Para ele, cada imagem obtida por *download* pode ser considerada com igual autenticidade, e não o contrário. Neste caso, o autor enfrenta o tradicional conceito de originalidade e as complexas questões que cercam a tecnologia digital em referência a apropriação e distribuição de imagens, interrogando-a no cerne de sua história.

Michael Mandiber, com o uso da imagem digital, propõe a superação do debate acerca dos conceitos de original e cópia, chave do sistema de pensamento da arte.

⁴ <http://www.aftersherrielevine.com> e <http://www.afterwalkerevans.com.br>.

O artista não trabalha mais com essa ideia que se mantinha na fotografia analógica. Sua proposta de *web* arte diz respeito ao questionamento do regime de singularização – originalidade da obra única – que pode instaurar. Trabalhando com a repetição infinita e indistinguível da imagem, ele promove a dissolução da diferença entre original e cópia. Qual será o original, se nenhuma imagem pode ser fixada e nem existe como objeto final? Não há mais nenhuma validade neste tipo de abordagem em obras que se modificam constantemente. Assim, também, não há obra a ser comercializada como tal, dentro dos princípios tradicionais do mercado de arte. A reprodutibilidade *ad infinitum* e a mobilidade da imagem digital anulam a ideia de produto único. Nesta nova estrutura, a obra de arte funciona como um determinado ponto de uma rede de elementos interconectados, como um relato que continua e reinterpreta os relatos anteriores. A noção de originalidade (estar na origem de) e inclusive de criação (fazer a partir do nada) se esfuma lentamente nesta nova paisagem cultural, em que a figura do DJ e a mixagem abrangem as complexas questões que cercam o meio digital e a distribuição de imagens.

Um grupo de artistas japoneses e alemães também explorou a problemática do original e da cópia no projeto *Road Movj*,⁵ evidenciando um tipo de engajamento crítico ao sistema da arte. Eles realizaram uma viagem de ônibus, de 18 de outubro a 6 de novembro de 2005, durante a qual foram fotografando o entorno por onde passavam.

⁵ Artistas dos países: Japão e Alemanha, 2005. <http://exonemo.com/RM/index.html>

Essas imagens se encontram disponibilizadas no *site*, - *via download* - para serem impressas sobre um modelo de origami do ônibus que eles também oferecem. Um mini modelo em papel que cada usuário pode imprimir e armar, para ter sua própria obra/cópia, sem preocupação com a originalidade da peça. Os artistas enfatizam no *site* que é o desenvolvimento da tecnologia que permite que todos possam ter um protótipo reproduzido em sua casa. Eles procuram colocar em evidência a contradição da tradicional oposição entre original e cópia, disponibilizando sua criação artística para todos os interessados como um dos objetivos do projeto.

O conceito de original e cópia, abalado pelas propostas de *web arte*, diz respeito ao regime de singularização – originalidade da obra única. Não há mais nenhuma validade nesse tipo de abordagem, em obras que se modificam constantemente, no vai e vem de abrir e fechar de cada tela. Uma produção que trabalha com a repetição infinita e indistinguível da imagem promove a indiferenciação entre original e cópia. A produtibilidade *ad infinitum* e a mobilidade das imagens anulam a ideia de originalidade enquanto produto final. Na internet, para cada imagem disponibilizada *via download*, são oferecidas potencialmente um número infinito de “originais”. Aprofunda-se a crise de valores iniciada na modernidade com a discussão clássica de Walter Benjamin sobre a reprodutibilidade da obra de arte. Como os discursos tradicionais da história da arte se posicionam hoje frente a esses questionamentos?

Inteligência coletiva e coautoria

A cooperação entre praticantes e usuários está na base das novas demandas de usabilidade e criação propostas pela web arte. Ao utilizar as tecnologias digitais e os recursos de interação da *internet*, essa produção impõe novos mecanismos de recepção e intercâmbio dos indivíduos com a arte. Os artistas não atuam mais como o autor único de sua obra, mas compartilham com uma equipe técnica e com os usuários essa responsabilidade. Coletivos de trabalho, em que engenheiros, especialistas em informática e artistas dividem ideias e tarefas, estão muito presentes nessa prática artística que exige diferentes, complexas e específicas habilidades e conhecimentos. Mas a principal alteração no regime de criação reside na interatividade - em seus diferentes níveis - prevista na grande maioria dos projetos. A interatividade, em alguns casos, redefine os papéis do autor e do receptor, fazendo desaparecer a figura passiva do espectador. Isso porque, na maioria dos casos, não há um resultado previsível e controlado, o desenvolvimento dos trabalhos depende, em grande parte, das decisões do usuário, a partir das inúmeras alternativas de trajetos propostos pelo artista, estabelecidos, *a priori*, na programação de *software* utilizada. Assim, fazem-se movediças as direções, instáveis e imprevisíveis os resultados e em contínua progressão. Esse tipo de proposta está na linha da web 2.0, que, a exemplo das wikipédias e outros meios colaborativos, obtém resultados construídos coletivamente, criando uma espécie de comunidade de internautas.

A possibilidade de participar como coautor, explorando sua criatividade e potenciais na construção conjunta de um trabalho, inicialmente proposto pelo artista, é bastante desafiadora e estimulante. Assim, o princípio da inteligência coletiva está na base dessas propostas que se desenvolvem às margens do mercado e das mass media, estabelecendo-se em um circuito alternativo frequentado por um número muito maior de indivíduos, muitos deles, completamente alheios ao mundo da arte.

Um caso quase extremo nesse sentido pode ser visto no projeto de Michael Johansson, *Cidade de Abadyl*.⁶ O *site* apresenta um espaço construído totalmente a partir de cenários enviados pelos usuários da *internet*, que são os co-criadores desse mundo imaginário. *Abadyl* é uma cidade virtual, um ambiente temporário aberto à interatividade e à participação. Pessoas de qualquer lugar do mundo enviam as imagens que vão construindo sua malha urbana imaginária, sempre em evolução, multicultural e colaborativa. Diferenças de todo o tipo podem ser identificadas entre as postagens dos inúmeros colaboradores, tornando impossível prever os encaminhamentos que vão estabelecer em termos visuais, funcionais ou conceituais.

Artistas da web arte também desenvolvem estratégias com mídias locativas.⁷ Antoni Abad,⁸ por exemplo, realiza seu trabalho emprestando celulares com máquina fotográfica a grupos que sofrem algum tipo de discriminação para que

⁶ Michael Johansson, Suécia, 1997. <http://www.abadyl.com/city2/index.php>

⁷ Como mídias locativas podem ser consideradas todo tipo de equipamento móvel capaz de conexão on-line, tais como Sistemas Globais de Posicionamento (GPS), telefones celulares, iPods, palmtops e laptops

⁸ Antoni Abad, Espanha, 2003. <http://www.zexe.net/>

estes documentem seu dia a dia. A abordagem se efetua da seguinte forma: localizando um grupo em uma cidade e entrando em contato com eles através de seminários ou grupos de trabalho. O trabalho possui um cunho sociológico, no momento em que estuda o cotidiano dessas minorias, criando redes de comunicação e tornando visíveis as perspectivas de cada um desses grupos. A internet, neste caso, funciona como uma plataforma de disseminação dessas informações, e como banco de dados do projeto. Os grupos já abordados em trabalho até então foram: desabrigados na Colômbia, deficientes físicos em Gênova e Barcelona, motociclistas em São Paulo, trabalhadores imigrantes da Nicarágua na Costa Rica, profissionais do sexo em Madrid, jovens camponeses em Leon e Lleida, e taxistas no México. O projeto estabelece canais para cada grupo em que mostra fotos feitas pelos integrantes dos grupos. Estas fotos se organizam no *site* em subdivisões: seres, atividades, espaços e objetos, e cada uma destas possui palavras-chave que direcionam o internauta a fotografias relacionadas ao tema escolhido. O visitante pode vivenciar uma imersão no cotidiano destes grupos e testemunhar reivindicações e críticas que são feitas por cada indivíduo do grupo, o que dá um caráter de autenticidade aos depoimentos. O trabalho é uma produção coletiva e não existe como obra individual do artista. (Figura 3)

Com os recursos tecnológicos disponíveis, potencializam-se as possibilidades de compartilhamento de experiências e a interconexão mundial. A web arte rompe com as normas da arte estabelecida abrindo-se a diversas e



Figura 3 - Zexe, Antoni Abad.

heterogêneas participações, desenvolvendo uma espécie de produção visual coletiva, dentro de uma proposta de partilha da experiência sensível⁹. A questão que se coloca é como incorporar nas análises conceituais esse tipo de experiência que questiona um dos pilares de sua estrutura – o nome e a autoria do artista?

Ao utilizar os conceitos da história da arte para a abordagem da web arte, é preciso ter em mente que se trata de uma produção que, em essência, se opõe a determinados princípios fundamentais da disciplina desde sua origem. Portanto, deve-se ter muito cuidado para não desenvolver leituras apressadas ou generalistas, que alteram e deturpam as ideias originais dos artistas. Por outro lado, não se pode

⁹ De certa forma essas propostas atualizam tecnologicamente as ideias de Jacques Ranciere

abandonar todo o ferramental de conceitos e a tradição de estudos dessa disciplina, como se os questionamentos colocados pelos trabalhos online inviabilizassem sua inserção no campo da história da arte. É impossível pensar essa produção criando todos os conceitos a partir das próprias obras, como postulam alguns teóricos mais radicais das tecnologias digitais. Essa produção exige um novo pensamento de arte, é verdade, mas nesse sentido corre paralelamente às diferentes produções contemporâneas, que também colocam em crise os conceitos tradicionais da arte. O importante é que a história da arte não volte as costas a essas obras, mas encontre em seus questionamentos uma energia de renovação e atualização.

Referências Bibliográficas:

BREA, Jose Luis . Las tres eras de la imagen. Madri, Akal, 2010

BULHÕES, Maria Amelia. Web arte e poéticas do território, Porto Alegre, Zouk, 2010

JAMESON, Frederic. El posmodernismo o la lógica del capitalismo avanzado, Buenos Aires, Paidós, 2005

RANCIERE, Jacques. A partilha do sensível. Rio de Janeiro, Ed;34, 2011