



O ciberespaço como interface artística¹

Maria Aparecida Torrecillas Abreu²
Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, ES
Universidade Vila Velha, Vila Velha, ES

RESUMO

Este artigo propõe-se a lançar um olhar sobre algumas das modificações de concepção e linguagem do espaço expositivo das artes no universo virtual, principalmente na relação da Net Art com o ciberespaço, essa que vem sendo considerada uma importante interface da arte com o público, em suas implicações conceituais, políticas e formais, levando em conta os meios, recursos e demandas de nossa época. Como complemento de análise, serão utilizados os conceitos de multidão desenvolvidos por Antônio Negri, observando-se as novas formas de representação do espaço artístico na internet como possíveis manifestações intrinsecamente ligadas aos parâmetros de ação dessa multidão.

PALAVRAS-CHAVE: Ciberespaço; Net Art; Interface; Arte; Multidão

TEXTO DO TRABALHO

Deslizando em passos silenciosos, ritualisticamente interrompidos para um breve olhar sobre cada obra, enquanto uma fila, logo atrás, nos empurra em frente para uma nova experiência estética; ou galgando degraus virtuais de realidades construídas por combinações numéricas; ou sentados de pijama frente ao notebook enquanto entramos simultaneamente no Louvre e no Guggenheim, nos sentimos propensos a afirmar que o espaço que traz a arte a sua existência não se limita em circundá-la ou ser seu pano de fundo. Cada um dos cenários descritos acima sugere uma rede complexa de fios costurando espaço e ação artística, num intrincado jogo de relações recíprocas de construção e desconstrução.

Hoje, um novo domínio espacial que se denominou ciberespaço passa a ser, de forma cada vez mais significativa, o espaço onde habitam formas peculiares de arte, produzidas, exibidas e percebidas na imaterialidade da estrutura hipermidiática,

¹ Trabalho apresentado no DT 6 – Interfaces Comunicacionais do XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste realizado de 28 a 30 de junho de 2012.

² Mestranda do Curso de Artes da Universidade Federal do Espírito Santo – Vitória (ES) e docente da Universidade Vila Velha – Vila Velha (ES), email: aptorrecillas@yahoo.com.br.



descentralizada e desterritorializada da internet: a Net Art. Será objeto deste artigo algumas das modificações de concepção e linguagem do espaço expositivo das artes no universo virtual, refletindo principalmente sobre a nova condição que o ciberespaço assume como interface da chamada Net Art, em suas implicações conceituais, políticas e formais, observando-se os meios, recursos e demandas de nossa época.

Complementando a análise, serão utilizados os conceitos de multidão desenvolvidos por Antônio Negri, levando-se em conta a linha de discussão de Szaniecki (2007, p.98), quando essa descreve uma estética da potência – “uma criação que não se limita à representação crítica do poder, mas constitui novas linguagens através do trabalho da multidão”. Assim, tais formas de representação do espaço artístico na internet serão analisadas como possíveis manifestações intrinsecamente ligadas aos parâmetros de ação da multidão, esse conceito que é amplamente descrito por Negri como uma “organização social (que) só é possível através da cooperação, isto é, da produção da subjetividade, política e estética (...)” (Negri, apud Szaniecki, 2001, p.110).

É necessário, inicialmente, percorrer algumas das dimensões que caracterizam o espaço físico destinado à exposição de obras de arte, explorando os paradigmas desse evento que faz parte do sistema de circulação da arte, com o fim de confrontá-lo ao contexto espacial virtual representado por blogs, sites, hotsites, redes sociais e outras configurações que vêm, nos últimos anos, tornando-se suporte e meio de práticas artísticas, assim como se propondo a divulgar, expandir, complementar ou mesmo substituir o espaço expográfico tradicional de museus e galerias.

A arte em busca de seu espaço: do físico ao virtual

Pela representatividade histórica da instituição museológica, será sobre esse espaço de exibição da arte que esse artigo irá se debruçar, deixando de lado galerias e outros locais de contato entre objeto artístico e público. Ao seguir esse caminho, será traçada uma breve trajetória, a fim de se “perceber a relação de mútua implicação que existe entre o desenvolvimento das linguagens artísticas e da concepção da obra de arte e o desenvolvimento dos modelos museológicos” (Basbaum, 2011, p.187). E nesse movimento reflexivo entre passado e presente, perceber os caminhos homólogos que



percorrem objeto artístico e seu espaço de exposição, assim como os “nós” que se formaram, ou que se formam hoje, na “negociação” entre essas partes.

Nesse sentido, Basbaum (2011) reflete sobre a aura da instituição museológica, segundo ele ainda vista como “algo morto, distante da dinâmica das obras vivas e ativas”. Essa visão estaria na origem da criação desse espaço: um lugar para proteção de objetos culturais, preservando-os da passagem do tempo em conjuntos de peças representativas de períodos históricos. Ou seja, na visão popular, um lugar onde se amontoam coisas “velhas”, desarticuladas do cotidiano e do contexto atual. Foi o preço pago por essa operação de salvaguarda: a descontextualização e o “congelamento” desses objetos em ambientes climatizados, pasteurizados e neutros. Outro ponto levantado pelo autor quanto à origem da instituição é de que essa é uma invenção iluminista:

(...) uma das vertentes que conduzem à formação da ideia de museu é exatamente o impulso em conceituar com clareza uma ordem das coisas e do mundo, em que uma forma de pensamento conduz à verdade – e a obra de arte é uma das expressões desta procura e deste encontro, articulando de forma singular autonomia plástica e recortes de possibilidade discursiva. (Basbaum, 2011, p.185)

Esse é um paradigma vigente até hoje e que gera um importante aspecto de construção do conceito de museu: é essa instituição que determina o que é ou não arte, ou seja, como diz Basbaum (2011, p.185) “o museu como máquina de produção e atribuição de valor à obra de arte”. A própria presença do objeto no espaço museológico já o alça à posição de “exemplaridade”, de uma peça representativa que deve ser destacada das demais.

É com o Modernismo que, segundo O’Doherty (2002), o recinto da galeria se transformou no cubo branco, asséptico, atemporal e isolado do mundo exterior. Janelas lacradas, paredes brancas, luz artificial, pisos de madeira polidos ou acarpetados, tornam, como o autor mesmo ironiza, até um cinzeiro de pé quase um objeto sagrado. Nesse espaço, o observador é quase um intruso, um herege no Éden sacralizado e resguardado da realidade mundana das ruas, ruídos e cheiros da cidade caótica ao seu redor.

A partir do final da década de 1930, artistas como Marcel Duchamp começaram a colocar em prática algumas experiências ousadas em que buscavam subverter as relações entre obra, espaço e observador adiantando-se a uma discussão que viria a se instaurar anos mais tarde no universo das artes e que continua a ser tema de reflexões na

contemporaneidade. Em experiências como a exposição *Milhas de Barbantes* (Figura 1), de certa forma, já se colocava em questão o papel do espaço expositivo diante das mudanças que o mundo experimentava.

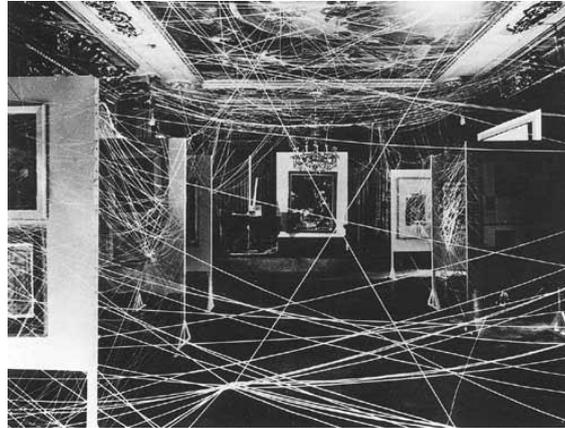


Figura 1

O questionamento da instituição artística, que passa também pela caracterização da obra de arte modernista como inacessível e elitista, levam o pensamento pós-moderno a repudiar o museu como último refúgio da arte que se afasta da vida. Compagnon (1996, p.117) se refere ao início da era pós-moderna no universo artístico pelo “desejo de reunir a arte e a vida, o otimismo tecnológico e a valorização da cultura de massa, o projeto crítico, enfim, tudo isto concordava com a tradição vanguardista europeia”.

Basbaum (2011) considera que o mundo artístico vem passando, a partir de meados do século XX até os nossos dias, por um conjunto de transformações no aparato museológico seguindo em direta relação as demandas do chamado “capitalismo tecnológico”, muito ligadas à globalização e à espetacularização. Comparadas por ele, em certo aspecto, a shopping centers, por seu viés de comércio e entretenimento e pela construção de imagem similar a qualquer empresa, algumas instituições museológicas atuais têm procurado se adaptar ao novo lugar no campo da cultura a que tendem a se alocar os museus. O autor ressalta que grandes somas de capital têm sido direcionadas para as atividades culturais, como forma de materializar simbolicamente as operações financeiras imateriais que se processam globalmente.

Da constituição inicial do museu universalizante, atemporal e propositor de verdades estáticas e finais do início do século XIX, passando pela consolidação do chamado “cubo branco”, espaço que pretendia atender às demandas de transformação histórica da arte moderna, até chegar ao museu contemporâneo, que se preocupa em



articular-se com contextos culturais e econômicos diversos, respondendo aos vários segmentos do circuito de arte, finalmente chega-se a um conjunto de transformações voltadas para responder às mudanças relacionadas ao chamado capitalismo tecnológico e suas demandas. Nesse momento, a estrutura museológica e suas especificidades colocam-se frente ao próprio questionamento de seu papel primordial no circuito de arte, quando tornam-se mais fluidas as fronteiras entre autor e receptor, transforma-se a posição desse último de simples observador a participante ativo da constituição da obra, agora com mais autonomia na atribuição de valor à obra de arte e se observa a crescente influência do universo virtual da internet em todas as instâncias da vida.

Segundo Grossmann (2011, p.217), a “virada epistemológica” que transforma o museu em interface, ou seja, “um dispositivo de mediação e encontro que permite, promove e regula a interação entre processos que ocorrem na relação entre o real e a virtualidade”, centra-se na figura do sujeito e em sua capacidade de criar seus próprios espaços e atuar como protagonista na produção de redes de conhecimento. Na verdade, tal condição já era anunciada por Marcel Duchamp que, em seu ensaio “The Creative Act”, de 1957, afirma que o espectador desempenha papel fundamental no ato criativo, “ao decifrar e interpretar suas qualidades interiores”. O contexto criado, segundo ele, parte da relação, em igual nível, de artista, obra e observador, sem distinção hierárquica. Cauquelin (2005) amplia essa noção da indistinção de papéis proposta por Duchamp, não só quanto à relação artista e observador, mas envolvendo todos os agentes. Artistas, intermediários e consumidores não se distinguem mais, perde-se a fronteira entre a ação de cada um desses componentes, confundindo-se, alternando-se e sobrepondo-se suas ações.

Tanto a valorização do público como parte atuante do ato criativo quanto a tendência à indistinção de papéis dos agentes do sistema de arte encontra um terreno fértil para se manifestar no grande fenômeno sócio-econômico-cultural do final do século XX e início do XXI: a internet. Com a conseqüente emergência de novos modos, práticas e costumes permeando a vida contemporânea, é natural que essa revolução tenha invadido também as práticas artísticas, sob a forma de mudanças significativas nas relações de poder, no âmbito da produção, circulação e exibição da arte no contexto espacial virtual, escapando à lógica hierárquica dos modos tradicionais de relação entre artista, curadores, público e museus como esferas legitimadoras da arte, considerando-se a natureza hipermidiática e interativa do ciberespaço.



A Net Art e o ciberespaço

Antes de mais nada, é preciso definir o termo Net Art ou Web Art, ao mesmo tempo em que se delimitam as fronteiras entre essa forma de arte e outras denominações, como Arte Virtual, arte na internet, Computer Art, Arte Tecnológica ou Arte Telemática.

Primeiramente, denomina-se Arte Virtual, qualquer ação ou evento artístico que se utilize de informação digitalizada³, ou seja, qualquer obra que, no todo ou em parte, tenha sua concepção e recepção possibilitada pelo uso do computador. Sua fruição pode se processar no meio físico e se caracteriza também pela imersão do receptor em uma realidade “fabricada”⁴.

Em relação ao termo “arte na internet”, pode-se enquadrar aí qualquer tipo de arte, digital ou não, que utiliza a Internet como canal de divulgação ou de exibição. Como exemplo, temos as galerias, museus e outras instituições expositivas que mantêm sites e blogs como extensão de seus espaços físicos. Já a denominação “Computer Art” se refere a obras que se realizam no ambiente gráfico computacional, o que inclui a Net Art. Tanto a Computer Art quanto a Net Art podem ser categorizadas como Arte Tecnológica, já que se utilizam de dispositivos tecnológicos em sua concepção, exibição e recepção pelo público. O termo Arte Telemática também engloba a Net Art, pois é a denominação para as manifestações artísticas cuja recepção pelo público se dá em tempo e espaço diverso do que se utilizou o artista, com a ligação entre ambos realizada por um meio de comunicação tecnológico (telefone, telégrafo, transmissão televisiva, internet, etc.). É importante ressaltar que as fronteiras entre essas “categorias” não são

³ Lévy (1999), afirma que a palavra “virtual” pode ser entendida ao menos sob três aspectos: o corrente, o filosófico e o técnico. No uso corrente, costuma-se atribuir o caráter de virtual a algo que se contrapõe à realidade, ou seja, um fenômeno irreal. Já na ótica filosófica, é virtual aquilo que existe apenas em potência e não em ato, o que torna o virtual uma parte importante da realidade. Nesse caso, a oposição se daria entre os termos virtual e atual, sendo o último a concretização efetiva do primeiro. Tecnicamente, a virtualização está ligada à digitalização da informação. Transformada em códigos de computador, a informação se encontra fisicamente em algum lugar (suportes digitais como o disco rígido, cds, dvds, etc.), estando virtualmente presente em cada ponto da rede onde seja solicitada, momento em que é “atualizada”.

⁴ Grau (2007) desenvolve um raciocínio mais amplo sobre o conceito de realidade virtual na história da arte, encontrando origens bem mais antigas para seu desenvolvimento, do que a gerada por meio do computador. Utilizando-se dos recursos técnicos disponíveis em cada época, artistas já se esforçavam para “remover os limites e a distância psicológica entre o observador e o espaço imagético” em 60 A.C., no *Grande Friso*, da *Villa dei Misteri*, em Pompéia, Itália, um dos mais famosos afrescos da Antiguidade, ou na *Chambre Du Cerf*, uma das salas do Palácio de Avignon, no sul da França, em 1343, ou ainda no panorama alemão *A Batalha de Sedan*, de 1883, todos exemplos do que o autor chama de “pré-história dos procedimentos imersivos da realidade virtual computacional”.

estáticas, nem fáceis de se localizar, pois as interseções entre esses e outros campos acontecem frequentemente.

Como experiência deslocalizada, pois por sua própria natureza foi criada para ser apreciada em qualquer lugar em que haja uma conexão de internet, a Net Art ou Web Art subverte a noção de que é o lugar que transforma o objeto em arte. Em entrevista à Giselle Beiguelman, a curadora de novas mídias do Museu Whitney, em Nova York, Christiane Paul, ressalta algumas das características seminais da obra realizada para ser fruída pela internet.

Trata-se de um tipo de arte criada para ser vista por qualquer um, a qualquer hora e em qualquer lugar, desde que se tenha acesso à internet. Portanto, não necessita realmente de um museu para ser apresentada ao público. (Beiguelman, 2005, p.84)

A curadora lembra que muitos artistas, inclusive, escolhem trabalhar com a Net Art justamente para se contrapor ao contexto do museu como mecanismo de validação da arte. A internet pode ser vista, assim, como um campo livre dessa mediação controlada pelo museu e da estrutura hierarquizante que coloca o público como observador passivo da obra artística.

Christiane Paul ainda ressalta outra característica da Web Art, que foi renunciada pelos *ready-mades* de Duchamp: o artista se converte apenas em um mediador e facilitador da interação entre público e obra. A contribuição do público ao trabalho, portanto, torna-se essencial à existência da peça (Figura 2).



Figura 2

A curadora ainda opina, fazendo referência mais ampla a toda experiência artística de natureza virtual, que sendo a base desse tipo de arte o constante fluxo de informações, desconectado do objeto físico e tendo o público como participante da autoria da obra, ela em si já “contraria a ideia do museu como um espaço de contemplação de objetos sagrados” (Beiguelman, 2005, p.84), exigindo uma reconfiguração para atender as novas demandas.



De forma geral, a possibilidade quase instantânea de interagir com imagens, textos e sons aberta pela internet autoriza, segundo Couchot (1997), formas de participação mais elaboradas e ampliadas do público com a obra de arte. Machado (1997, p.45) completa, lembrando que a interatividade proporcionada pela informática permite que “o processo de leitura seja cumprido como um percurso, definido pelo leitor-operador, ao longo de um universo textual onde todos os elementos são dados de forma simultânea”. No contexto do espaço expositivo de obras de arte, esse percurso se diferencia do que é definido pelas instituições tradicionais de exibição artística, pois o internauta pode iniciá-lo a partir de pontos bem diferentes, seguir em infinitas direções, sem nenhuma obediência a um padrão linear de construção de informação e de percepção.

Assim, levando-se em conta que a construção hipertextual, base da organização polidimensional da informação em rede, possibilita navegações com infinitas possibilidades de trajetória, determinadas única e exclusivamente pela vontade, tempo e disposição do receptor, observa-se que esse novo contexto favorece um tipo de interatividade entre usuário e conteúdo artístico diferente da que acontece no ambiente dos museus e galerias tradicionais. De “coadjuvante complacente”, como caracteriza O’Doherty (2002), o receptor torna-se figura ativa na apreciação da obra.

Mesmo considerando-se a categoria de sites institucionais dos museus e galerias, cujo conteúdo se constrói com base no acervo dessas organizações e, portanto, obedece aos parâmetros consagrados por elas do que é ou não arte, a dessacralização do ambiente de exposição artística é evidente, diante dessa nova forma de interação entre o público e a obra no ciberespaço. Até quem nunca pisou em um museu, intimidado pela elitização desses ambientes, fica à vontade para percorrer espaços virtuais de museus pelo mundo ou blogs de críticos de arte e artistas. Assim, objetos artísticos abandonam as salas frias de museus e galerias, isoladas do ambiente caótico das cidades, para invadir o cotidiano de seus habitantes, se misturar a outras manifestações culturais, se transformar em entretenimento, receber intervenções, ser usado no todo ou em partes em outras construções estéticas, enfim, aproximar-se da vida. Dessa forma, há que se observar que o advento da rede de interconexão mundial vem tornando cada vez mais fluidas as fronteiras entre cultura popular e cultura erudita, entre informação e entretenimento.

No caso de visitas virtuais a acervos de museus, a tecnologia digital tem permitido cada vez mais ao visitante uma experiência, em muitos aspectos, até mais rica

que as proporcionadas pela presença física diante de uma obra. Basta lembrar que visitas a museus com acervos muito célebres costumam se transformar em grandes aventuras em meio a turistas ansiosos com suas câmeras e filmadoras. Aproximar-se de uma obra pode ser uma missão inglória, já que será preciso enfrentar não só o tumulto de visitantes, mas também vidros e cordas de proteção. Já por meio de recursos digitais como o Art Project do Google, que utiliza a mesma tecnologia do Google Street, é possível acessar imagens formadas por 7 bilhões de pixels de mais de 30 mil obras, de cerca de 151 museus pelo mundo⁵, com resolução que permite a visualização de detalhes muitas vezes impraticável na visita física ao museu (Figura 3).



Figura 3

É preciso considerar, ainda, que a tecnologia digital torna as distâncias geográficas cada vez menos importantes, possibilitando se conhecer acervos de museus do mundo todo, sem sair de casa. Em países como o Brasil, com uma quantidade de espaços dedicados à arte irrisória frente aos seus números demográficos (de acordo com o Instituto Brasileiro de Museus, apenas 21% das cidades brasileiras possuem museus⁶), o crescente oferecimento de recursos para a visitação virtual de instituições artísticas por todo o mundo torna mais democrático o acesso à arte.

A Net Art e o novo espaço da multidão

Por todos os aspectos até aqui apresentados, é plausível se considerar a internet como espaço plenamente compatível com as manifestações próprias da multidão de Negri, essa “multiplicidade indefinida, incomensurável, incompatível com os racionalismos teleológicos e transcendentais da modernidade” (Negri apud Szaniecki,

⁵ <http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/1071082-google-art-project-libera-visita-virtual-a-pinacoteca-e-aomam.shtml>, de 03/04/2012, acesso em 30/04/2012.

⁶ <http://noticias.uol.com.br/cotidiano/2010/12/14/numero-de-museus-no-brasil-ainda-e-pequeno-na-comparacao-com-outros-paises-diz-presidente-do-ibram.jhtm>, de 14/12/2010. Acesso em 02/08/2011.



2001, p.110), que, segundo o autor, age a partir da cooperação social expressa de forma imanente, ou seja, em relações de forças que emanam diretamente do campo social.

A multidão é o contraponto do conceito de povo, representação política e estética da população, noção intimamente relacionada a um espaço nacional delimitado. Contudo com o declínio das concepções nacionais e acirramento da globalização, é “impossível conceber ‘povo’ como sujeito político representável institucionalmente – ou esteticamente – na contemporaneidade globalizada” (Negri apud Szaniecki, 2001, p.109).

Em contraposição a uma unidade representacional e transcendental abstrata – o “povo” – surge no pós-fordismo uma multiplicidade cooperativa e imanente concreta – a “multidão”, afirma Negri. A multidão não é homogênea como o povo, ela é produzida por identidades diferentes que buscam um “algo em comum”, que, por meio da cooperação social, tende a superar a necessidade de um comando central.

“A expressão da potência democrática da multidão pode ser efetivamente encontrada na internet”. Com essa afirmação, a autora expõe a cooperação social que ocorre dentro da relação capitalista – já que não existe “fora” no Império – como “relação conflitual que tem como objetivo reduzir o comando e estender a liberdade produtiva” (Szaniecki, 2001, p.115).

Levando-se em conta os aspectos descritos, o ciberespaço, como ferramenta de produção, exibição, divulgação e recepção das novas manifestações artísticas do final do século XX e início do XXI, materializa as formas de agir baseadas na cooperação, comunicação e criação da multidão.

A Net Art nada mais é do que uma obra de cooperação produtiva livre, que reconfigura a noção de autoria e, por sua própria natureza, não apresenta necessidade de qualquer tipo de comando, nem do artista que a produz, nem de museus ou outras instituições legitimadoras. A obra existe a partir da cooperação produtiva dos receptores, vistos agora como co-autores da obra.

O poder da multidão, chamado por Negri de “antipoder”, é vivo, ilimitado, resiste a qualquer disciplina e normatização. É o que ele chama de “poder constituinte” ou “potência”, um poder imanente em constante conflito com a racionalidade ocidental. Nessa ruptura com o racionalismo, a potência constitutiva da multidão se direciona para a libertação espacial e temporal, agindo de forma intempestiva e aleatória. “A subjetividade constituinte nasce do insucesso da razão da modernidade” (Negri apud Szaniecki, 2001, p. 142). A Net Art como manifestação estética própria da multidão não



se limita a superfícies ou locais de exibição específicos, ela extrapola todo limite espacial e temporal, renovando-se continuamente no movimento da multidão.

REFERÊNCIAS

BEIGUELMAN, Giselle. **Link-se: arte, mídia, política e cibercultura**. São Paulo: Peirópolis, 2005.

BASBAUM, Ricardo. **Perspectivas para o museu do século XXI**. In: GROSSMANN, Martin. MARIOTTI, Gilberto. *Museu arte hoje*. São Paulo: Hedra, 2011.

CAUQUELIN, Anne. **Arte contemporânea: uma introdução**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

COMPAGNON, Antoine. **Os cinco paradoxos da modernidade**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1996.

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 (Org.). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Unesp, 1997.

DUCHAMP, Marcel. **O ato criador**. In: BATTCKOCK, Gregory. *A nova arte*. São Paulo: Perspectiva, 2004.

GRAU, Oliver. **Arte Virtual: da ilusão à imersão**. São Paulo: Senac, 2007.

GROSSMANN, Martin. **O Museu de Arte hoje**. Disponível em http://www.forumpermanente.org/painel/artigos/o_museu_hoje. Acesso em 15/02/2012.

GROSSMANN, Martin. MARIOTTI, Gilberto. **Museu arte hoje**. São Paulo: Hedra, 2011.

MACHADO, Arlindo. **Hipermídia: o labirinto como metáfora**. In: DOMINGUES, Diana (Org.). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Unesp, 1997.

O'DOHERTY, Brian. **No interior do cubo branco: a ideologia do espaço da arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

SZANIECKI, Barbara. **Estética da multidão**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2007.