

LINKS NOS ESPAÇOS HIPERDIMENSIONAIS DAS REDES ELETRÔNICAS

DULCIMIRA CAPISANI

Resumo

O presente texto visa ser “um itinerário” em projetos artísticos na rede www.

Apontando para diferentes formas de interação e os mais diversos recursos tecnológicos, os projetos são concebidos a partir das idéias de movimento, fluxo contínuo, transformação, simultaneidade, desdobramento, multiplicidade, ruptura, caos, apagamento e destruição do espaço, da direção e do sentido.

Palavras-chave: projetos artísticos; rede www; formas de interação.

Abstract

The present text seeks to be “an itinerary” in artistic projects in the net www.

Appearing for different interaction forms and the most several technological resources, the projects are conceived starting from the movement ideas, continuous flow, transformation, simultaneity, unfolding, multiplicity, rupture, chaos, deletion and destruction of the space, of the direction and of the sense.

Keywords: artistic projects; net www; interaction forms.

Pensar as relações que se estabelecem entre arte e tecnologia é um dado fundamental para mapear algumas das possibilidades mais instigantes para as práticas artísticas, mas também, paradoxalmente, um grande desafio. Nas redes de comunicação somos confrontados com o imenso campo aberto de possibilidades oferecido pelas novas tecnologias, fato que está umbilicalmente ligado a uma nova reavaliação da idéia de experimentação.

Contudo, um dos maiores perigos é o artista tornar-se um mero fornecedor de conteúdos no universo altamente especializado das novas tecnologias. A experimentação só é possível no domínio da prática artística e o artista deve continuar a dominar, ainda que apenas conceitualmente, a tecnologia que elege para o desenvolvimento do seu trabalho:

Na era da automação, o artista, não sendo ele próprio capaz 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 tão somente cumpre possibilidades já previstas no programa, sem poder, nos limites desse jogo programado, instaurar novas categorias. Da parte da crítica e do público, percebe-se, à medida que os programas se tornam cada vez mais poderosos e 'amigáveis', uma crescente dificuldade em discriminar uma contribuição original da mera demonstração das virtudes de um programa. (Machado, 2001:41)

Se as novas tecnologias, em especial o espaço das redes de comunicação, podem remeter as pessoas para uma experiência que oscila entre as idéias de colaboração, representação, imediatez, imaterialidade, temporalidade, desenraizamento, através destes e outros fatores elas representam uma onipresença, tornada acessível de um modo generalizado, a radical passagem de todos à condição de produtores.

É exatamente esse espaço de transformação que visa a arte na Rede Internet: "é importante olhar para a internet como parte de uma rede". Esta, que se assemelha a um organismo vivo, já que possui uma estrutura própria, tem seu tempo próprio, e cada indivíduo tem de extrair da sua conexão a própria experiência estética. Ações artísticas experienciadas nas redes de comunicações necessitam ser compartilhadas, um ponto sempre se conecta a algum outro

lugar na rede, constituindo um tempo próprio, que escoo com independência:

Não se pode afirmar que net.art é só aquela que é criada especificamente para acontecer na Rede que qualquer presença sua em outro contexto de recepção se evidencia absurda – quando não impensável. Preferimos pensar que net.art não é simplesmente aquela que se produz “para” um meio de comunicação específico, neste caso a rede, mas toda a energia com a produção “de” desta mídia. Desta forma, não se pode afirmar que existem “obras” de net.art e sim “webs” de net.art, dedicadas à produção ativista de uma esfera pública de comunicação direta entre cidadãos não mediados institucionalmente. (Brea, 2002: 45)

Em dezembro 1995, Vuk Cosic (1997) adquiriu uma mensagem, enviada por um correio eletrônico anônimo. Por causa de incompatibilidade de software, o texto aberto parecia ser abracadabra de ASCII² praticamente ilegível. O único fragmento que parecia fazer algum senso era:

```
[...] J8~g#| W ; Net. Art {-^ s1 [...]
```

Tal configuração é que levou Vuk a retirar da própria rede o nome para atividade na qual ele estava envolvido, começando a usar imediatamente o termo. Alguns meses depois, ele teve a idéia de remeter a mensagem a Igor Markovic, especialista em linguagem computacional, que conseguiu decodificar o texto. Tratava-se de um manifesto no qual os autores eram instituições de arte tradicionais, e abordavam a auto-expressão e independência do artista na Internet. A frase do texto com o supracitado fragmento tão estranhamente convertido pelo software de Vuk era: “Tudo isso só fica possível com o aparecimento da Rede. Arte como uma noção fica obsoleta..., etc e tal....”.

Poéticas em trânsito

As práticas artísticas, exercidas na Rede Internet, tornam-se então aptas a todas as manipulações permitidas pelo sinal eletrônico. Elas situam-se no campo dos possíveis, todas as pessoas plugadas desejam compartilhar informações

e experiências, provocando, desta forma, uma gigantesca teia global, que ultrapassa os limites entre computadores, Internet e pessoas. Da mesma forma que o ser humano não é só corpo físico, os computadores não são apenas *hardware* (corpo) da Internet; neles também existem a mente (software – todas as informações que nele circulam) e a consciência (*peopleware* – a alma da Internet).



Dentro desse universo dinâmico, o navegante pode encontrar vários sites de comunidades web ou mesmo projetos individuais, dedicados a divulgar projetos na área das linguagens sonoras. Muitos deles são ao vivo ou utilizam a tecnologia do RealAudio (<http://www.realaudio.com>).

Explorando as potencialidades dos ambientes hipermediáticos na rede, o site Turbulence (www.turbulence.org), um projeto da New Radio e Performing Arts, Inc. (NRPA), fundada em 1981, tem a finalidade de promover e divulgar trabalhos experimentais em net.art e áudio. A NRPA apóia e colabora com os projetos que visam a dissolução das fronteiras entre as áreas de conhecimento. Artistas visuais, programadores e cientistas interagem com músicos, compositores, dançarinos e diretores de teatro. Esse potencial de integração é um dos resultados mais excitantes da tecnologia transmitida em rede na NRPA. Entre 1987 e 1998, NRPA coordenou a divulgação de mais de 300 trabalhos criados especificamente para as séries nacionais semanais, em diferentes categorias, como

conceptual new drama, associational documentary, language explorations, sonic meditations, environmental compositions, musical explorations and works that pioneer new dimensions in acoustic space. A NRPA atua em conjunto com a Universidade de Wesleyan e com o apoio do National Endowment for the Arts. Para o ano de 2003, estava programada a criação de arquivos digitais com 65 trabalhos que estarão disponíveis, na íntegra, ao público em geral.

Muitos dos projetos sonoros são remetidos aos anos entre 1920 e 1940, período em que vários estúdios radiofônicos e televisivos abriram espaço para experimentações de dramas, peças, ou experiências sonoras realizadas por artistas que visavam explorar desde a sonoridade semântica até a cultura tecnológica que começava a mostrar à sociedade novas formas de oralidade.

Algumas dessas ações foram os trabalhos do poeta russo Khlebnikov, que em 1921 escreveu o manifesto "O Rádio do Futuro"; dos italianos Filippo Tommaso Marinetti e Píno Masnata, que escreveram o manifesto *L'radia* em 1933, tomando emprestado o conceito de *parole in liberta* (palavra em liberdade).

Moholy Nagy, em 1922, pintou um quadro por telefone, inaugurando o que poderia ser denominado de uma ação artística participativa. Bertold Brecht, um dos pioneiros a escrever sobre ação comunicacional, menciona em seus textos que o rádio deveria ser mais que um simples mecanismo de transmissão. Em 1926, escreveu o ensaio "O rádio como instrumento de comunicação". Brecht estava preocupado com a utilização do rádio apenas como manipulação da comunicação e não como uma comunicação de mão dupla. Em 1938, Orson Wells transmite "Guerra dos mundos", uma dramatização, em tempo real, da invasão da Terra por seres extraterrestres, encenada no programa, antecipando a invasão do "espaço doméstico" pelos meios de comunicação de massa. Em 1936, Rudolph Arnheim publica o livro "Rádio", abordando esse meio como uma nova forma de arte (Menezes,1994). Nesse contexto destaca-se Henri Chopin, um dos pioneiros da poesia sonora, utilizando a tecnologia dos gravadores, que não existiam comercialmente antes de 1950. Segundo Chopin, "a máquina tem a capacidade de revelar a particular qualidade da voz e nossa capacidade de projetar poesias para o ouvinte, além do livro"(1995:21). Chopin publicou a primeira revista na França dedicada a

audiopoemas como uma arte, a *Cinquième Saison* (1958 a 1961), e também foi responsável pela primeira revista internacional em poesia sonora, a *OU* (1964 a 1974). Eram trabalhos de poesia concreta, manifestos, objetos de arte e registros sonoros dos maiores nomes da poesia electroacústica daquele período, como Dufrene, Cobbing, Gette, Degottex, Bernard Heidsieck e outros. *OU* foi caracterizada por seus registros em poesia visual e durou até 1974.

Interagindo com o pensamento do jesuíta francês Teilhard de Chardin (1881-1955), que refletiu sobre a formação de uma “consciência planetária”, percebe-se o quanto ele estava de acordo com o conceito de que as pessoas (artistas) multimidiáticas não notam o mundo de forma fragmentária (áudio, imagem e texto). Assim, a influência dos meios de comunicações torna-se preponderante para o imaginário:

...penso, em primeiro lugar, na extraordinária rede de comunicação radiofônica e televisiva que, talvez antecipando uma sintonização direta dos cérebros, por meio das forças ainda misteriosas da telepatia, nos unem a todos, atualmente, em uma espécie de co-consciência do éter... (Costa).



A aparente simplificação formal de fragmentos, baseada na interação de samples e loops sonoros, conjugados com imagens digitais, é a proposta do projeto *Animal with no*

Discussão, Usenet, Correio Eletrônico, FAQ, Telnet, MUDs, CU-See Me, Iphone, VRML, RealAudio e WWW.

HyGrid (<http://www.sito.org/synergy/hygrid>) é um projeto que tem como princípio a colaboração na Internet (participam várias pessoas ao mesmo tempo, enviando imagens e/ou sons). Ele está em contínua construção, o que quer dizer que as imagens são sempre modificadas. A idéia surgiu em 1994, de projetos que envolviam a participação de várias pessoas para criarem projetos artísticos para serem realizados em sito. Assim, foram criadas as primeiras grades (Grids) em 1994. No projeto Grid, cada imagem é inserida em um quadrado e as imagens são bloqueadas pela grade, crescendo independentes umas das outras.

Grid evoluiu para HyGrid. A diferença básica entre os projetos Grid e HyGrid é a concepção espacial "hiperdimensional" que este último possui. Esse projeto foi criado por Ed Stasny e teve a colaboração de Andy Booth, Jon Van Oast, Ranjit Bhatnagar e Bob Anderson.

Outro projeto de arte colaborativa Communimage, foi concebido por Calç (Tomi Scheiderbauer, Teresa Alonso, Luks Brunner, Malex Spiegel) & Johannes Gees, a partir de 1999. O projeto é subvencionado pela Exposição Nacional da Suíça - Expo 02. Centrado na idéia de uma escultura coletiva virtual, e calcado no desenvolvimento de uma interface, Communimage foi inspirado em <http://www.sito.org/> de Ed Stasny.

Relembramos aqui os *cut-up*, de William Burroughs, que apontavam para um método de escrita hipertextual, cuja idéia de um texto interativo e de uma escrita "eletrônica", de uma certa forma, já estava lançada. Na época, o método de Burroughs era realizado com gravadores e uma tesoura. Ele cortava tiras de textos das fontes mais variadas - jornais, Kafka, Spengler, Rimbaud, Cocteau, etc. Depois, justapunha-os com textos seus e reescrevia o resultado. Essas narrativas encontram-se em vários de seus livros, como *O ticket que explodiu*, *Expresso nova*, *A máquina macia* e em *A terceira mente*, uma espécie de *zapping* narrativo. A descontinuidade provocada pelos cortes e colagens "tornava o texto uma zona de turbulência, ou simulava efeitos de simultaneidade, como se estivéssemos vendo vários canais ao mesmo tempo" (Lopes, 1997:20-22).

A comunicação de rede é caracterizada pela hiperdimensionalidade, onde o trabalho coletivo é o ponto

crucial, sem espaço e limitações de tempo, em um processo aberto, com resultados completamente imprevisíveis – como a *mail-art*, baseada em comunicação internacional entre artistas que trocaram idéias e projetos de cooperação. O aparecimento desse movimento de arte é associado ao artista americano Ray Johnson, considerado o fundador da New York Correspondence School of Art, em 1963. No princípio, ele envolveu a troca de trabalhos de arte pelo correio entre aproximadamente cem artistas de Nova Iorque. Assumiu, depois disso, um caráter internacional. Na Europa, esse tipo de arte de troca é associado a trabalhos de artistas que se reuniram em torno dos movimentos Novo Realismo, Fluxus, Neo-Dada (também nos anos 60 do século XX). Ives Klein e Ben Vautier trocaram vários trabalhos de arte pelo correio, realizados por eles e por outros artistas ao redor do mundo.

Na *mail-art*, e depois no movimento de arte na rede, eram típicos os trabalhos que começavam a criação com uma reação a trabalhos recebidos. Ou, ainda, os artistas endereçarem projetos a um sujeito definido, projetos aos quais centenas de outros sujeitos endereçavam suas contribuições. Projetos onde a intervenção foi pedida a partir de um original enviado, ou por um artista na própria cópia dele ou por mais artistas do mesmo original que foi circulado pela rede, também foram propostos. Estas são alguns dos exemplos do modo como a arte interativa se configura na *web.art*.

Na organização do Projeto 7-11, uma rede de correspondências cujo tema é o interesse pela *net.art*, uma comunidade livre, que explora o envio do jogo de palavras, piadas, *e-mail art*, fragmentos de conversas, entre outros, no seu ambiente, o importante é o espírito “anárquico e livre”, diferença primordial em 7-11.

Pode-se pensar nas correspondências trocadas por meio das listas de correio, dentro do princípio de autoria, como um processo resultante de algo que produz uma diferença no sujeito e nos sistemas de comunicação, no caso a autoria coletiva nas redes. A função autor é aqui tomada como possibilidade de produzir uma diferença em uma rede de sentidos. Ou seja, o autor definirá a si mesmo pela diferença que produz (Maraschim, 2000). A diferença pode ser pensada no sentido de perturbação, de afetar ou, ainda, de colocar um problema, tal como formulado por Maturana e Varela (1997), onde os domínios de perturbação são todas as interações que engatilham mudanças de estados, sendo

impossível determinar quais vão ser os efeitos. A perturbação, inicialmente, pode atingir apenas algumas dimensões do sistema acopladas em certos pontos, e não em seu total, mas arrasta atrás de si todo o organismo a experimentar mudanças. Assim, pequenas perturbações podem gerar grandes mudanças sempre na dependência das condições locais de interação do indivíduo com as condições atuais da matriz extra-individual e da dinâmica recíproca e complementar entre local e global (Varela). Desta forma, a lista 7-11 possibilita aos vários meios de expressão estética ultrapassarem uma linguagem específica para desempenharem um papel determinante de comunicar. O envolvimento ativo do sujeito torna-se mais evidente nas interações que são formadas por meio de uma performance de hiperdiálogo, e que se mantém sempre aberta para mais uma relação, como as peças de um *puzzle*, só que, nesse caso, as peças não têm uma ordem de encaixe e tampouco é necessário encaixar todas elas.

Na Rede, alguns projetos exploram efetivamente a colaboração, o que resulta na somatória de um grande número de participantes que agem como co-autores de um projeto global. Podemos citar como exemplo Douglas Davis, que vem realizando vários eventos em telecomunicação, desde 1970, quebrando com as categorias conceituais que separam a arte da vida. Com uma série de performances e textos que tiveram início em novembro de 1994, na *Lehman College Art Gallery* (chamada de *Discours Amoureux*), Davis explorava (num *chat*



eletrônico) o erotismo. Eram conversas suas, mensagens sedutoras na Internet com a artista russa Nathalie Novarina, na Galerie St.Gervais, Genebra.

Com o título *The World's First (and probably longest) Collaboartive Sentence*, (<http://www.afsnitp.dk/udefra/1/dd/home.html>), um trabalho em constante construção na Web, Davis constrói um complexo texto com sua amiga Novarina e a intervenção de vários de seus participantes. O trabalho iniciava com o retrato de Novarina e suas primeiras palavras do *Discours*: "Eu não me sentia separado; eu me sentia muito íntimo, embora nós estivéssemos separados por milhares de milhas e eu cercado por pessoas aqui...". Ele finalizou o trabalho à meia-noite, em 15 de fevereiro de 1995. Mais de 50.000 colaboradores, de várias partes do mundo, tinham deixado seus registros, tanto em frases como em imagens, em seu texto. A única restrição que Davis impunha a seu trabalho é que não se podia digitar um período todo; apenas usar frases.

O site *Fantastic Prayers (Orações fantásticas)* (<http://www.diacenter.org>), do artista Tony Oursler, com a colaboração da escritora/performer Constance DeJong e o músico Stephen Vitiello, projeto produzido em CD-ROM pelo Dia Center for the Arts, oferece ao navegante diferentes percursos onde o usuário atua como um "arqueólogo" de histórias e lugares habitados. O CD-ROM originou-se a partir de uma performance chamada *Fantastic Prayer*. Simultaneamente, os três artistas, além de Karen Kelley e Sara Tucker, do Dia Center, produziram uma rede-local, uma espécie de storyboard, imagem-texto-mapa de idéias, do projeto do CD-ROM.

No *site* da Internet, o navegante vivencia histórias que se cruzam e entrecruzam, como elipses, que são vinculadas a outras páginas. Todas as imagens e ícones são *rappports* a outros textos. As páginas são cheias de ícones (instrumentos musicais, livros) que, ao serem acionados, permitem que o navegante ouça, por meio da tecnologia do Real Áudio, trechos de músicas ou efeitos sonoros realizados pelos artistas, além das imagens também possuírem efeitos de visualização. Nesse tipo de projeto não existe, na realidade, intervenção direta do navegante, e sim múltiplos nós de observação que o navegante pode emergir.

A relação sujeito-obra, em *Fantastic Prayers* transcende qualquer esquema e não fornece ao navegante

uma linearidade temporal ou de lugar. Ao contrário, os signos se sucedem de acordo com a ordem escolhida pelo navegante. Os deslocamentos dos eixos estruturais e visuais não são contínuos ou previsíveis. Por isso, configura-se o vaivém. Não existe um tempo definido, marcado. Aceleração, sincronia, diacronia e espera agem diretamente na ação cognitiva do navegante. Dessa forma, as relações óticas, jogos cromáticos e oposições se modificam ou se estabelecem perceptivelmente na ação artística da arte hipermídia.

As práticas artísticas na rede se configuram por estarem distribuídas em diferentes lugares e com a ilusão que se partilha o mesmo tempo e lugar. Essa presença compartilhada é agora denominada “economia de tempo, não de lugar”. A forma de presença mais característica de relação com o trabalho na rede tem a ver com esse contato em tempo real e o desafio de aprender a construir o pensamento e expressá-lo socialmente através de um conjunto integrado de meios de expressão e de um discurso áudio-tátil-verbo-moto-visual, sem hierarquias e sem a hegemonia de um código sobre os demais. Com ela, as imagens, os sons e os gestos corporais participam, da mesma forma que a palavra escrita ou falada, do processo de inteligência do mundo (Machado 2001:108)

Portanto, o mundo em que os internautas vivem é o construído a partir de suas percepções, e é a estrutura dele que permite essas percepções. Por conseguinte, o mundo dos internautas é a sua própria visão de mundo. Se a realidade que as pessoas percebem depende da própria estrutura, existem tantas realidades quantas pessoas percebedoras.

Seria este um exemplo do Projeto The Most Wanted Paintings e The World's First (www.diacenter.org). Os artistas russos Kolmar e Melamind criaram o Projeto The Most Wanted Paintings (1997), que consistia de uma pesquisa on-line com pessoas de diferentes nações, na qual eles perguntavam o que elas gostariam de ver em uma pintura e o que elas não gostariam. Fundamentados nas diferentes respostas e nos artistas citados, Kolmar e Melamind criaram as “pinturas” que foram exibidas on-line. Nesse projeto, a linguagem determina a forma. As palavras são ocorrência e campo de experiência. “Nós somos o seu mundo e elas o nosso”. Octávio Paz escreveu: “a linguagem é uma condição de existência do homem, não um objeto, um organismo ou um sistema convencional de signos que podemos aceitar ou

rejeitar". A apropriação da forma por meio das palavras faz recordar que a linguagem, como a tecnologia, não é livre. Trabalhando com (pré)conceitos estabelecidos pela sociedade e pela formação de cada indivíduo que participou do projeto, pode-se perguntar até que ponto a participação do espectador é determinante no trabalho artístico na Rede? Independente das determinações lingüísticas e do meio, que é de socialização da informação, como essa estratégia de recepção articula o pensamento do espectador manifestado na sua linguagem com a transcodificação dessa linguagem que questiona os modos de recepção convencional nas práticas artísticas com sua representação espacializada? Estruturam-se assim trabalhos a partir dos quais a navegação segue o curso da interface artística criada pelo(s) autor(es) do projeto. O resultado dele é a somatória de um grande número de participantes que agem como co-autores de um projeto global.

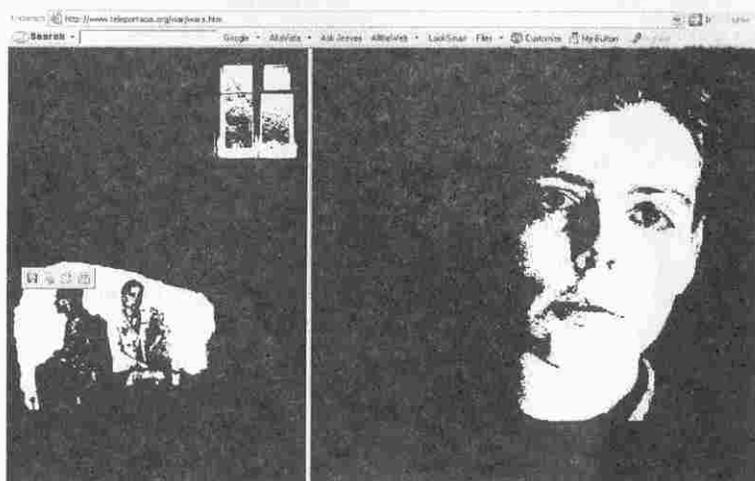
Partindo de um ambiente hipermediático, a arquitetura não-linear das redes de comunicação possibilita viabilizar projetos estéticos numa escritura deconstrutiva. A partir de um caráter intertextual dos processos de produção de significados, que operam deconstrutivamente, esses projetos põem em questão qualquer pretensão de estabilidade das economias do sentido. A arquitetura não-linear é mais evidente no universo da web, regido pelo signo do link e do hiperlink que abarca uma forma combinatória, permutacional e interativa de multimídia, em que textos, sons e imagens (estáticas e em movimento) estão conectados entre si por elos probabilísticos e móveis, que podem ser configurados pelos usuários das mais diversas formas.

Com a hipermídia, nós temos outra forma, que não possui espaço no papel, e que é, justamente, o de link de sub-página de uma estrutura pré-existente, pela qual você pode optar, ou não. O usuário pode principalmente acessar uma informação sonora ou informação visual, pode optar por um texto verbal, e, conseqüentemente, com isso, vai romper com estruturas clássicas, por exemplo. O que é ficção e o que é informação enciclopédica são reunidas num bolo só. Essa é a intenção do que nós estamos fazendo. (Menezes, 2001: 178)

O trabalho *Every Icon* (1997), do artista americano John Simon, explora a linguagem computacional a partir de um conceito: o de levar o tempo da arte a seus limites. Simon criou uma grade de 32-por-32 que contém 1,024 quadrado

menor dentro dele. Esses quadrados minúsculos constantemente mudam a luminosidade, passando da luz ao escuro, configurando uma linha no tempo. A linha do topo da grade permite, desta forma, 4,3 bilhões de variações cromáticas que levariam dezesseis meses para serem exibidas continuamente em um só computador. A segunda linha levaria seis bilhões de anos, e assim por diante. O efeito cromático remete a telas de Josef Albers, artista cinético. O jogo de arte de Simon, no qual ele convida o espectador a assistir como a grade ilumina e escurece, nunca pode ser completado - este e outros projetos de Simon podem ser vistos em www.numeral.com/everyicon.html.

A incorporação das novas mídias no domínio da representação visual (novos suportes digitais, novas mediações e novos formatos de veiculação) propõe uma inferência das condições da experiência estética. Tal experiência não é apenas de uma vivência ao lado de outra, mas representa o auto-representar-se no espaço público que é mediado pela tecnologia. Este é um espaço sem lugar, isto é,



um espaço hiperdimensional, vazio, que habita um tempo sem duração, que abraça a linha reta da distância que separa o homem de todo o lugar, que mede o movimento retilíneo de um transporte que tem a velocidade como único parâmetro.

My boyfriend come back from the war
(www.teleportacia.org/war) é uma história de amor ambientada em tempos de guerra que explora a estética do

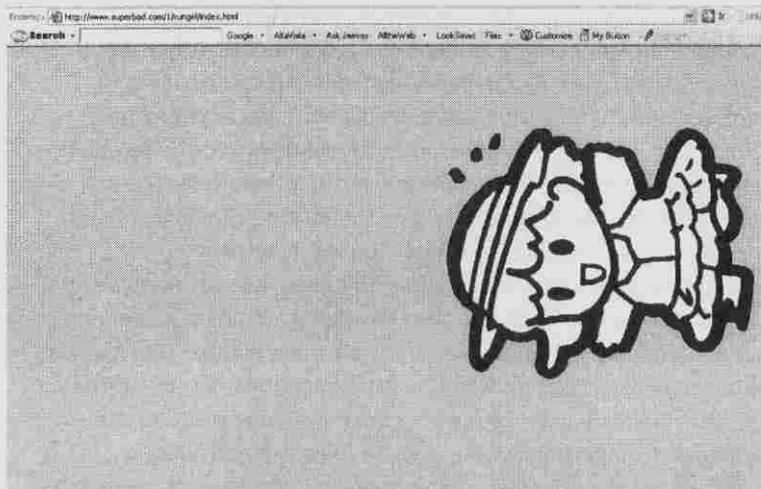
cinema russo. O projeto é de OIia Lialina, nascida em 1971, que vive e trabalha como artista e crítica da net.art em Moscou. Fundadora da galeria Art.Teleportacia (www.art.teleportacia.org), ela é diretora, desde 1995, do Clube Cinematográfico Cine Fantom. Responsável por diversas conferências sobre a História do Cine Paralelo, Lialina é uma das organizadoras das quatro antologias de videoarte e videoalternativo russo. Um outro projeto de Lialina é Willntestament (Testamento), que trata do seu próprio testamento. Numa cumplicidade com o navegante, ela compartilha seus projetos da rede com sua família e seus amigos. No testamento, Lialina só deixa objetos digitais, seus projetos na rede e suas contas de correio eletrônico. Ela questiona o valor econômico da arte em rede: "O que acontecerá com seus projetos? Seus herdeiros os modificarão? Restringirão o acesso? Qual seu papel na arte em rede?". O que poderia parecer um projeto mórbido, é, ao contrário de uma carga poética e reflexiva sobre os rumos de uma vida que está na Rede, e a Rede que é uma vida. O navegante se sente como se fosse também responsável pelo testamento a ser cumprido. É como se as imagens se desintegrassem no olhar, um olhar de recordação, não de presença.

Desenvolvendo novos browsers experimentais, muitos artistas rompem com os parâmetros estabelecidos e criam uma "reinterpretação" do próprio código HTML. Segue o modelo proposto pelo grupo IOD e seu Web Stake.

Um projeto que foi concebido justamente com a finalidade de inverter a concepção do browser foi o web stalker <http://www.backspace.org/iod/>. Esse projeto funciona mais como um "novo browser", um navegador, porque por ele o navegante pode selecionar um endereço, e o que acontece é que o stalker vai abrindo ramificações na fonte html da página que se quer visualizar. Em uma forma rizomática, as "janelas" do web stalker mapeiam exaustivamente todas as páginas linkadas que o navegante solicitou, e as que também são linkadas a estas, e assim sucessivamente, criando desta forma uma quantia enorme de páginas "mapeadas", mostradas ao navegante. Essas páginas não são mostradas em um navegador convencional, como o Netscape ou o Explorer: em vez de serem mostradas visualmente, o que se vê são os mapas e as conexões entre os links. O que acontece é que em vez de mostrar a arte na Rede, interpretando o código html e mostrando as imagens, o

projeto mostra a rede como arte mediante a estratégia de colocar em evidência os links e suas conexões: "O web stalker é a primeira aplicação de softer-navegador realmente desenhada por artistas. É um exemplo de como os artistas podem reprojeter o espaço digital a um nível muito profundo". (<http://www.backspace.org/ioid/ArtPR.html>).

Irrational.org foi criado pelo analista de sistema britânico Heath Bunting. O primeiro projeto, de 1994, ele denominou King Cross Phone-In. Bunting enviava em uma página Web e a várias listas de correio os números telefônicos de 36 cabines telefônicas ao redor da estação de trem King Cross de Londres. As pessoas para quem ele enviava esses números eram convidadas a ligar para esses telefones e dizer algo a qualquer hora do dia. As chamadas criaram uma intervenção musical que interrompeu a rotina do lugar, fazendo com que os viajantes que circulavam no local falassem com qualquer pessoa de várias partes do mundo que ligavam apenas para dizer "Alô!". Esse trabalho em rede evocou como um espaço público pode ser apropriado, tanto pelos navegantes como pelos cidadãos que estavam circulando ao redor da estação de trem. A apropriação do espaço envolve a interação usuário/espaço, onde o usuário atua moldando o espaço que, em contrapartida, torna-se receptivo, fazendo com que os sujeitos que interagem no projeto se sintam em perfeita harmonia e encontrem sua



identidade individual e coletiva. A apropriação, desta forma, engloba formas de interação entre indivíduos e ambiente que expressam a afirmação do ser sobre os lugares, por meio de uma utilização particular do espaço.

Superbad (www.superbad.com/index.html), de Bem Benjamin, designer gráfico em São Francisco, USA, abusa das linguagens javascripts e html, provocando no espectador o sentimento de desestabilidade temporal. As imagens trabalham insistentemente com a expectativa do usuário, jogam, brincam, propõem uma busca frenética e incessante para determinar os links e estabelecer relações de sentido, mas terminam por destruir/apagar/deletar o que está "arquivado", como os conceitos de direção e de espaço. Essas relações de significado rompem com o esperado e são reforçadas pelos processos de reconstrução e de veiculação das informações neste meio.

A navegação remete às condutas implantadas nas narrativas que emergem de suas estruturas, como no site da artista Judy Malloy no seu projeto 10ve0ne (<http://www.eastgate.com/malloy/>). O navegador, ao folhear as páginas do diário de Sarah, por meio de uma narrativa contínua de vindas e idas, apresenta aspectos da vida de artistas, de hackers, da cultura de computador e de amores perdidos. A partir dos elos entre as histórias, vão se somando novas páginas (telas), onde se podem traçar os vínculos conceituais numa proposta de contínuo crescimento - Work-in-progress, on-line. Ao clicar nas palavras sublinhadas, o navegador é levado a lexias múltiplas, que podem exibir quantias pequenas ou grandes de material verbal ou de formas visuais, orações narrativas ou versos. Em todas as páginas sempre existem palavras sublinhadas que estão à espera da escolha do navegador.

As práticas artísticas na rede experimentam possibilidades e limitações que não estão consolidadas, circunstância que não só permite às pessoas uma ampla margem de intervenção, como também as responsabiliza, de certo modo, pela configuração na esfera pública que essas práticas oferecem, sobre os dispositivos de distribuição social, com as possibilidades de inclusive alterar os modos de "exposição", e de apresentação pública que tem "... que ver con la producción significativa, afectiva y cultural, y juegan papeles específicos en relación a los sujetos de experiencia. Pero no tienen que ver con la producción de objetos

particulares, sino únicamente con la impulsión pública de ciertos efectos circulatorios: efectos de significado, efectos simbólicos, efectos intensivos, afectivos... " (La Société Anonyme).

Referências

- COSIC, Vuk. Net.art on nettime. <http://www.rhizome.org> Acessado em 18 de março de 1997.
- BREA, J.L. *La era postmedia: Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca: Editorial Centro de Arte de Salamanca, 2002.
- CHARDIN, T. de. La formation de la Noosphère. In: COSTA, Mario. *O sublime Tecnológico*. São Paulo: Experimento, 1995.
- MACHADO, A. *O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges*. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001.
- LOPES, R. G. Burroughs, o fora da lei da literatura. In: *Revista Cult*, São Paulo, nº. 3, p.-20-22, 1997.
- MATURANA, H.; VARELA, F. *De máquinas e seres vivos: atopoiese - a organização do vivo*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.
- MARASCHIN, C. Tecnologias e exercício da função autor. In: Seminário Internacional de Alfabetização e Educação Científica, 7ª. 2000, Ijuí. *Anais...* Ijuí: Ed. da Unijuí, 2000.
- MENEZES, Philadelpho. *A crise do passado: modernidade, vanguarda, metamodernidade*. São Paulo: Experimento, 1994.
- PRADO, G. Cronologia de experiências artísticas nas redes de telecomunicações. In: *Revista Trilhas*, Campinas, Unicamp, 1997.

Dulcimira Capisani é artista multimídia e professora da FAV/UFG. É editora da revista eletrônica etc/art. Organizou a publicação *Transformação e realidade: mundos convergentes e divergentes* (UFMS), 2001.