

# Internet Art

**Pedro de Andrade**

## **Resumo**

O objectivo geral deste ensaio consiste no diagnóstico da situação relativamente ao fenómeno da Internet Art, em termos da sua expansão e debilidades, e no contexto da globalização veiculada pela Internet. Como objectivos específicos, entre outros, procura-se chamar a atenção de um público alargado, para o conjunto de estruturas, comportamentos, opiniões e regimes de significado, de natureza informativa e formativa, mobilizados através da Internet Art.

## **1. Introdução, questões e hipóteses**

A sociedade em rede contemporânea privilegia as ligações em detrimento dos nós de comunicação e de informação (M. Castells, 2000). Este inédito modo do social gera processos artísticos igualmente nunca dantes vistos (Andrade, 2006a), como a arte telemática ou da telepresença e, em especial, a Internet Art.

No que respeita o último género de arte referido, trata-se de um processo cultural que percorre todas as esferas do social, disseminando aí novos meios e maneiras de comunicar. Com efeito, não apenas o modo de participação no ciberespaço, mas também a qualificação para as novas tecnologias da informação e do conhecimento que a Internet Art veicula, poderão revitalizar os diversos continentes de actuação na sociedade, como o trabalho, o lazer, o consumo, a cultura, a cidadania ou a comunicação.

Assim sendo, pretende-se suscitar uma ampla discussão no seio da sociedade civil e das políticas estatais para as potencialidades da Internet Art. Este impacto poderá estender-se tanto à clarificação teórica dos problemas debatidos, quanto às aplicações práticas nas diversas áreas e em colaboração com parceiros sociais plurais. Em particular, interessa criar as condições de reflexão e de acção para a emergência de novos públicos de participação e cidadania. Ainda outro propósito

desta análise consta na superação, ou pelo menos minoração, da iliteracia ou analfabetismo tecnológico, cultural e artístico.

Uma das ideias essenciais para a contextualização geral de uma tal reflexão é esta, sugerida por autores dos *Cultural Studies*: no momento de recepção das mensagens difundidas pelos meios de comunicação de massas 'clássicos', como a rádio e a televisão, as 'audiências activas' (Hall e Gay, 1996) empreendem a sua própria elaboração e opinião quanto aos conteúdos dessas mensagens. Por outro lado, segundo A. Giddens (1984), a estruturação é o processo social em que as estruturas sociais são reproduzidas ou transformadas pela acção dos agentes, através do conhecimento mútuo (*mutual knowledge*) que esses actores têm daquelas estruturas, na sua vida quotidiana, profissional e pessoal. As comunicações de massa electrónicas e digitais enquadram-se nestas estruturas sociais amplamente reformuladas pelos seus utilizadores por meio do inerente conhecimento mútuo.

A Internet, novo *medium* surgido no seio da modernidade avançada e das sociedades pós-modernas, reforça tais tendências. De facto, especialmente no momento actual de emergência da chamada 'Web 2.0', cada vez mais os conteúdos são reformulados pelo utilizador e partilhados por comunidades vituais (Andrade, 2006b). Esta postura recorre frequentemente a softwares residentes em servidores, e não necessariamente instalados no computador 'cliente' do infonauta, o que sublinha o carácter colectivo e global dessa nova vivência digital. Desde 1997, os blogues constituíram a primeira vanguarda da Web 2.0, que se desenvolveu recentemente a partir de propostas como os RSS, os *wiki*, etc. Uma experiência surgida em 2005-6 no seio da blogosfera é o 'hibrilog', que consiste num blogue híbrido, estruturado por 6 blogs autónomos mas comunicantes entre si. Cada um deles apresenta conteúdos num determinado *medium* e um estilo de comunicação próprios, mas sem se reduzir a esse *medium* e sugerindo uma comunicação de fronteira entre géneros. Assim, o primeiro blogue recorre essencialmente ao texto, o *vlog* funda-se no vídeo, o *pvilog* insiste na vídeo-poesia, o *artblog* privilegia a arte digital, o *hyplog* sublinha o hipermédia, e o *gamelog* centra-se nos jogos digitais (Andrade, 2006c).

## 2. Questões e hipóteses

Entretanto, este breve texto pretende tão-somente levantar algumas questões preliminares e formular as hipóteses respectivas sobre a realidade sócio-cultural da Internet Art:

Questão 1: o que é a **Internet Art** e quais os **movimentos culturais** seus precursores?

A Internet Art significa, antes de mais, um tipo de intervenção em que o artista distribui e difunde obras e conteúdos artísticos à distância, através de meios digitais, como as redes informáticas (Cf. *At a Distance*, 2005). No entanto, revela-se muito mais do que isso. No nosso mundo dos media globais (Weibel, 2001), assistimos a mudanças de paradigmas artísticos sem precedentes (Forest, 1998), no que respeita os seguintes aspectos: a unicidade da obra de arte na era da reproduzibilidade mecânica (Walter Benjamin) e digital; os papéis dos 'porteiros' ou 'guardas' (*gatekeepers*) do 'mundo da arte' (Howard Becker); a noção de autoria; a natureza do gosto e da própria arte; o comércio da arte, etc. Mesmo noções anteriores de vanguarda (Bürger, 1984) transformaram-se irreversivelmente com a emergência da Internet Art (Richter, 2001)<sup>1</sup>.

Uma hipótese a demonstrar, para responder à Questão 1 acima colocada, é esta: a *Internet Art constitui uma vanguarda inédita e deriva, fundamentalmente, do Movimento Dada e da Arte Conceptual*.

Lev Manovich (2001) afirma que a Internet trabalha enquanto agente de modernização, porque permite a participação na cultura de consumo global. Eis algumas razões da preocupação de construção de uma vanguarda interventora nos primeiros anos da Internet:

- Necessidade de legitimação de uma área nova.
- Utilização do modelo da modernidade, que revelou eficácia estética e social.
- Em algumas obras, adesão à pós-modernidade, que emergiu igualmente enquanto movimento cultural amplamente reconhecido, mas igualmente criticado.

Jodi (um grupo de artistas que reúne, entre outros, Joan Heemskerk e Dirk Paesmans) produziu um dos mais conhecidos sites de Internet art de vanguarda, que contém uma pilha de páginas ordenadas segundo a respectiva actualidade.

---

<sup>1</sup> Quanto aos movimentos vanguardistas em Portugal e Espanha, consultar, entre outros: Barbosa (2002), *Actas Congresso Internacional Artech* (2006).

Quanto à genealogia da Internet Art, o *File Room*, de Antoni Muntadas (1994), é semelhante a alguns projectos de Arte Conceptual, que construíram bases de dados físicas a partir de fichas, como o *Index 01*, realizado pelo grupo de artistas *Art and Language* em 1972. Outros trabalhos artísticos efectuados com dados, conhecimento e classificações, registam precedentes na Arte Conceptual e no movimento Dada.

Questão 2: que **formas de arte actual** se encontram mais associadas a este género artístico?

A discussão em torno da Internet Art e géneros vizinhos envolve diversos conceitos simultaneamente necessários para a sua compreensão e distintos desse processo.

Antes de mais, o próprio termo ‘multimédia’ revela-se um conceito ambíguo. Não se trata apenas de um *medium* ou de um conjunto de *media* em articulação. Nem se reduz a um processo sócio-cultural que subjaz à pós-modernidade. Nem muito menos se pode entender somente enquanto conceito geral e indistinto, uma espécie de panaceia linguística de onde a ideia e o termo ‘Internet Art’ derivam. Em particular, o multimédia surge demasiadas vezes associado ou confundido com outras noções aparentemente coincidentes no seio do mesmo campo semântico, como ‘hipermédia’ (Barrett, 1994), *mixed media*, *meta-media*, *hybrid media* etc.

Outras manifestações de arte precursoras da Internet Art são a ‘arte digital’ e a ‘arte virtual’, também objecto de intensa discussão nas últimas décadas. Alguns escritos tentam elucidar as respectivas semelhanças/diferenças, e sublinhar os respectivos protagonistas, situando estas ideias nas suas dimensões sociológica, filosófica, antropológica, pedagógica e pragmática<sup>2</sup>.

Hipótese 2 (cf. a Questão 2 formulada supra): a *Internet Art* distingue-se, actualmente, da arte multimédia, da arte digital ou da arte virtual. Entre outras diferenças, por um lado, a **arte digital** refere-se frequentemente ao *medium* ou ao suporte comunicativo em geral, e não necessariamente restrito à Internet. Numa palavra, a arte digital destaca o plano tecnológico da experiência artística. Por outro lado, a **arte virtual** encontra-se mais profundamente associada com a dicotomia entre os mundos e actores reais e virtuais, onde esta forma de arte é desenvolvida e activada. Em suma, recebe uma conotação mais sociológica.

---

<sup>2</sup> Cf. Alexenberg (2006); Bourke (2001); Andrade (2006).

Questão 3: em que **dispositivos sócio-culturais, comunicativos e discursivos** coevos se fundou a Internet Art?

Um dispositivo comunicativo fundamental, fundador das artes da rede, é a interactividade, ideia abrangente que se encontra conectada – e isto é um pleonasma – a múltiplos tipos de conexões. Por exemplo, hoje mostra-se crucial definir as relações entre utilizador e interface (já de si um conceito mediador), a interacção entre utilizadores, as ligações entre media diferentes (cada um deles já unindo utilizadores a objectos técnicos) etc<sup>3</sup>. Outros dispositivos de comunicação funcionando enquanto pilares da Internet Art, são a imersão na rede (Ryan, 2003), ou a usabilidade (Nielsen, 2000). A usabilidade significa a relação de optimização comunicativa entre uma interface de computador e os seus utilizadores.

Uma conjectura associada à Questão 3 de acordo com o ‘estado da arte’ brevemente introduzido nas linhas acima, afirma que *a Internet Art utiliza, enquanto dispositivos comunicativos, essencialmente o computador em rede, a interactividade, a imersão e a usabilidade.*

O artista Pit Schutz alega que a Internet não apresenta nenhuma visualidade própria. Nesta perspectiva, a mais importante característica da Internet Art é lidar com dados, ou seja, a arte da Internet pode ser entendida como um conjunto de formas de bases de dados.

Questão 4: como se estruturam os perfis das **audiências** da Internet Art, em relação com os **artistas** e os ‘**porteiros**’ (*gatekeepers*) dos mundos da arte?

Ao nível da recepção da obra de arte e, em particular, da Internet Art, os estudos de audiências artísticas tentam circunscrever os principais segmentos de público e as suas características sócio-culturais típicas, bem como os respectivos comportamentos e opiniões distintivos<sup>4</sup>. No entanto, as percepções, os julgamentos e as acções destes consumidores das artes digitais são moldados por diversos ‘porteiros’ ou ‘guardas’ da arte, isto, é, os fazedores de opinião e do gosto artísticos, como os críticos, os coleccionadores, os curadores, os galeristas, etc<sup>5</sup>.

---

<sup>3</sup> Para mais pormenores sobre esta problemática, consultar Romberg (2001). Para Portugal, ver: Mourão (2001); Cruz (2003); Martins (2006); Andrade (2006).

<sup>4</sup> Cf., entre outros: Stern (1993); Kaye (2003).

<sup>5</sup> A este propósito, consultar *Press Art* (2002).

Hipótese 4: *os artistas da Internet transformaram profundamente a cena da arte actual, o que originou igualmente mudanças de atitude relevantes por parte dos outros gatekeepers do mundo da arte.*

Por exemplo, *Turnstile II*, 1998, de Marcel Wisniewski, consiste numa peça de programação que pesquisa e coleciona conteúdos de *chats*, *web pages* etc. Outras obras reestruturaram dados de *stocks* e acções, como a fonte do Xerox Parc, que mantém relações de dependências reais e simbólicas entre o fluxo de água dessa fonte e o fluxo das acções da economia global.

Alexei Shulgin (1995-97) imaginou diversos sítios da Internet sites ligados entre si, através de uma página onde um concurso lança prémios para destacar o sítio mais artístico. Esta proposta pode ser entendida como 'obra de Arte Curatorial', na medida em que a curadoria origina novos dados artísticos, no decorrer da pesquisa de obras de arte efectuada pelo curador para uma dada exposição.

### **3. Conclusão**

As interrogações anteriores e as hipóteses de trabalho que lhes subjazem, lançam várias pistas na análise do processo da Internet Art. No entanto, será necessário empreender futuramente uma investigação teórica mais apurada acerca dos autores que se debruçaram sobre estas temáticas, articulada a uma pesquisa empírica incidente nas acções e intervenções concretas desenvolvidas pelos diversos utilizadores da rede pertencentes ao mundo da arte reticular na Internet: artistas, comissários de exposições digitais, coleccionadores, críticos e consumidores.

## **Bibliografia.**

- Actas Congreso Internacional Artech 'Conectando Fronteras: arte, tecnologia, ciencia, sociedade'. Universidade de Vigo, Pontevedra (2006).
- Alexenberg, M. (2006). The Future of Art in a Digital Age: From Hellenistic to Hebraic Consciousness. Intellect L & D.
- Andrade, P. (2006a). Visibilidades artísticas e vigilâncias quotidianas: Arte e sociologia no contexto dos dispositivos pós-panópticos e inter-panópticos. In: Revista de Comunicação e Linguagens, Nº 37.
- Andrade, P. et al (2006b). Links: Entre virtude e virtual. Lisboa, Apenas Livros.
- Andrade, P. (2006c). Hibrilog. [Em linha] Disponível em <http://web.mac.com/pedro.andrade> [Última consulta em 26 de Fevereiro de 2007].
- At a Distance : Precursors to Art and Activism on the Internet, Ed. Norie Neumark, The MIT Press (2005).
- Barbosa, P. (2002). Arte, Comunicação & Semiótica, Porto, Edições Universitárias Fernando Pessoa.
- Barrett, E. (1994). Sociomedia: Multimedia, Hypermedia, and the Social Construction of Information. Ed. Edward Barrett, The MIT Press.
- Bourke, M. (2001). The Museum Visit: Virtual Reality and the Gallery - Proceedings of Symposium Held in the National Gallery of Ireland, 3 November 2000. Ed. Marie Bourke. National Gallery of Ireland.
- Bürger, P. (1984). Theory of the Avant-Garde. Manchester Univ. Press.
- Castells, M. 2000, The Rise of the Network Society, Malden, Blackwell Publishing.
- Cruz, M. (2003). Da vida das imagens. In: Revista de Comunicação e Linguagens. Nº 31, pp. 59-71.
- Forest, F. (1998) Pour un art actuel: L'art à l'heure d'Internet, Paris, L'Harmattan.
- Giddens, A. 1984, The Constitution of Society, Cambridge, Polity Press.
- Hall, S.; Gay, P.(eds.), 1996, Questions of cultural identity, London, Sage.
- Kaye, F. (2003). Hiding the Audience: Viewing Arts & Arts Institutions on the Prairies, Univ. of Alberta Press.
- Manovich, L. (2001). The Language of New Media, Cambridge (Mass.). M.I.T.

- Martins, M. (2006). A nova erótica interactiva. In: Revista de Comunicação e Linguagens, Nº 37.
- Mourão, J. (2001). Ficção Interactiva: Para uma Poética do Hipertexto. Lisboa, Edições Universitárias Lusófonas.
- Muntadas, A. (1994). The File Room. [Em linha] Disponível em <http://www.thefileroom.org> [Última consulta em 26 de Fevereiro de 2007].
- Nielsen, J. (2000). Designing Web Usability: the Pactise of Simplicity. Bekeley, New Riders Publishing.
- Press Art Trade (2002). Who's Who in Art: Biographies of Leading Men and Women in the World of Art Today-Artists, Designers, Craftsmen, Critics, Writers, Teachers and Curators. Art Trade Press.
- Richter, K. (2001). Art: From Impressionism to the Internet.Prestel Publishing.
- Romberg, O. (2001). Searching for Romberg: Art and Interactivity in the Work of Osvaldo Romberg. Ed. Aaron Levy. Slought Networks.
- Ryan, M. (2003). Narrative as Virtual Reality : Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. The Johns Hopkins Univ. Press.
- Shulgin, A. (1995-97). WWW Art Medal. [Em linha] Disponível em <http://www.easylife.org/award> [Última consulta em 26 de Fevereiro de 2007].
- Stern, R. (1993). The Artworld and Its Audience: Art as Kaleidoscopic. Ed. Michael Santulli. Haven Books.
- Weibel, P. (2001). net\_condition: art and global media, Cambridge (Mass.). The MIT Press.