

## PARA UMA ANÁLISE DAS OBRAS DE NET ARTE

**Pour une analyse des œuvres de net art**

Stefania Caliendo

Professora Doutora, Professora visitante, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro

**Resumo**

Nos últimos tempos, as pesquisas de arte na internet conseguiram realizar trabalhos com valores estéticos que se destacam da simples experimentação técnica. Fazendo convergir interação e multimídia com elementos herdados da tradição artística e cultural, as criações reelaboram formas passadas e novos temas, valorizando a especificidade do potencial virtual. Propomos analisar a questão da percepção e da meta-percepção gerada pelas obras de Net Arte e, portanto, a posição e/ou o percurso que elas destinam ao observador. Em particular, o grande projeto *Ghost City*, de Judy Zollen, segue uma concepção pós-moderna da imagem e da fruição estética, desconstrói sua própria unidade em percursos de visão sempre diferentes, a ponto de cada entrada no site gerar uma percepção diversa dele. Da apropriação de imagens precedentes à sua disposição em um políptico de *janelas* móveis, as relações hipertextuais se complicam em um metadiscorso que é impossível reconstruir na própria inteireza. A parcialidade do percurso subjuga o observador que, apesar de seus *cliques*, fica em posição passiva e aleatória, perdido em uma visão labiríntica da obra.

**Palavras-chave:** Net Arte, Estética semiótica, Arte contemporânea.

**Résumé**

Dans les derniers temps, les recherches d'art dans l'Internet sont parvenues à réaliser des travaux avec des valeurs esthétiques, qui se distinguent de la simple expérimentation technique. Faisant converger interaction e multi-médialité avec des éléments hérités de la tradition artistique et culturelle, les créations réélaborent des formes passées et de nouveaux sujets, en valorisant la spécificité du potentiel virtuel. Nous voudrions analyser la question de la perception et de la méta-perception engendrée par les œuvres de Net Art et, partant, la position et/ou le parcours qu'elles assignent à l'observateur. Notamment, le grand projet *Ghost City* de Jody Zellen suis une conception postmoderne de l'image et de la réception esthétique, déconstruit sa propre unité en parcours de vision toujours différents, au point que chaque entrée dans le site génère une perception diverse de celui-ci. De l'appropriation d'images à leur disposition en un

polyptyque de *fenêtres* mobiles, les relations hypertextuelles se compliquent en un métadiscours qui est impossible de reconstruire dans sa totalité. La partialité du parcours assujettit l'observateur qui, malgré ses *clics*, se retrouve en position passive et aléatoire, perdu dans une vision labyrinthique de cette œuvre.

**Mots-clés:** Net Art, Esthétique sémiotique, Art contemporain.

Esta apresentação é apenas uma etapa, até um esboço, ainda frágil e hesitante, de um projeto que pretende ser desenvolvido, ampliado e aprofundado sobre a espacialidade na arte e sobre formas complexas de inter-relação de espaços diferentes. Nesse sentido, a Net Arte é, com certeza, um dos meios artísticos que mais se prestam para a tendência pós-moderna à hibridação<sup>1</sup>, à desterritorialização e reapropriação das estéticas<sup>2</sup>, ao entrelaçamento dialógico, mas também conflitual entre o chamado virtual e o *real*<sup>3</sup>. Dos aspectos variados que a crítica e a teoria da arte e da cibercultura não cessam de ressaltar, com um entusiasmo às vezes mais profético do que atento às realizações efetivas, propomos analisar *apenas* a questão da percepção e da meta-percepção gerada pelas obras de Net Arte e, portanto, a posição e/ou o percurso que elas destinam ao observador (ou internauta, receptor, usuário, interagente, segundo os aspectos preferenciais que a abundância dessas acepções diferentes quer sublinhar<sup>4</sup>).

Muito foi dito e escrito sobre a pretensa interação dos *websites*, variável, segundo as estratégias que eles atualizam e legitimam a respeito dos percursos possíveis (por exemplo, em ramificações arborescentes ou por reenvio semântico), da alterabilidade (possibilidade de inserir ou retirar elementos) e até da sua reorganização (personalização de páginas que, porém, impede, em geral, a reestruturação radical do *site*). A diferenciação entre interface potencial,

---

<sup>1</sup> Ver Edmond Couchot; Norbert Hillaire. *L'Art numérique*, Paris: Flammarion, 2003.

<sup>2</sup> Para uma primeira síntese ver, por exemplo: André Lemos. Arte Eletrônica e Cibercultura, *Famecos*, 6, "Tecnologias do Imaginário", PUC-RGS, Porto Alegre, junho 1997, p. 21-31; disponível também no website <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/arte.html>, consultado 20/11/2008.

<sup>3</sup> Paradoxalmente, parece menos difícil definir o virtual, quer no senso lato ou semiótico, do que o *real*.

<sup>4</sup> Ver, entre outros, Alex Primo. Quão interativo é o hipertexto?: Da interface potencial à escrita coletiva, *Fronteiras: Estudos Midiáticos*, 5, 2, São Leopoldo, Brasil, 2003, p. 125-142; disponível também no website: <http://www.ufrgs.br/limc>, consultado 20/11/2008.

colaborativa ou cooperativa<sup>5</sup>, por exemplo, ecoa o grau de *abertura* variada das obras, teorizado até antes da difusão da internet<sup>6</sup>. Poucas reflexões aprofundam, porém, o tipo de envolvimento que essas estratégias implicam na percepção. Assim como se distingue entre imagem fixa e imagem em movimento nos meios tradicionais, ou entre imagem única, imagens múltiplas, em seqüência ou em co-presença, mais ou menos hierarquizadas, levando em conta, ao mesmo tempo, as inúmeras variantes possíveis, talvez seja oportuno diferenciar entre as obras de Net Arte que se valem de uma *janela* única, janelas paralelas, em seqüência, até o site completo. Esse tipo de classificação, longe de ser puramente formalista, acarreta o potencial de sentido (e dos sentidos) que a obra pode explorar.

O trabalho do esloveno Vuk Cosic, um dos primeiros artistas net<sup>7</sup>, propõe cenas de filmes famosos, pertencentes a vários gêneros, do fantástico ao pornográfico, transpostos no código ASCII<sup>8</sup>. Usado desde os anos 1960, o ASCII, Código Padrão Americano para o Intercâmbio de Informação, é ainda a base de muitas transmissões telemáticas e informáticas. Escolhendo um qualquer desses filmes – de Eisenstein, *Psycho* (*Psicose*), *Deep Throat* (*Garganta profunda*), etc. –, o observador vê, na tela encaixada na janela, configurações de espécie de pontos ou pixels, reconstruindo trechos clássicos. Não sem uma certa ironia, por exemplo, sobre a desmaterialização da imagem (o teletransporte em *Star Trek*) ou sobre a importância da interpretação do detalhe (*Blow Up*), as obras mostram elementos de decodificação que normalmente não aparecem na fruição das páginas internet: essa visualização *por meio* do código confunde as tomadas cinematográficas. Assim, mesmo que o observador não interaja através de cliques e links, não é colocado em posição de simples espectador. Reenviando a criações estéticas anteriores, as transposições pós-modernas de Cosic são hipertextos, no sentido semiótico<sup>9</sup>: apelam à

---

<sup>5</sup> *Ibidem*, p.8-14.

<sup>6</sup> Ver Umberto Eco, *Opera Aperta*, Milão, Bompiani, 1962.

<sup>7</sup> Vuk Cosic é conhecido por ter formulado o termo “net.art” em 1995, que inicialmente foi adotado apenas por um grupo de artistas, e atualmente foi estendido, sem o ponto, a todas obras na web que pretendem ter finalidade estética. Para ver algumas suas obras, reportamos a <http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/film/>, consultado 20/11/2008.

<sup>8</sup> Acrônimo para *American Standard Code for Information Interchange*.

<sup>9</sup> Reportamos à definição de Genette, que distingue *metatexto* de *hipertexto* (estendendo o termo para obras de artes plásticas que ele denomina *práticas hiperartísticas*): “*métatextualité*, est la relation, on dit plus couramment de « commentaire », qui unit un texte à un autre dont il parle [...]. C’est, par excellence, la relation *critiquée*”;

competência e ao saber do observador, cuja percepção se pressupõe colaborar em reconhecer as cenas pontilhadas.

Outro site que funciona de maneira hipertextual, desta vez também no sentido informático, é *Shredder* do americano Marc Napier<sup>10</sup>, em que o observador fornece o endereço das páginas web que esse site vai citar, desconstruindo-as: as imagens e escrituras originais reaparecem, então, desprovidas da própria formatação e configuração em páginas. Sem que o observador possa controlar essa desestruturação, ele é que orienta quais páginas serão atacadas, demolidas, fragmentadas, tornando-as conteúdo desarticulado para uma nova expressão *ilegível*, quase abstrata e, além disso, variável segundo o dia e segundo alterações casuais do procedimento.

Concebido, por um lado, de maneira semelhante, o site [www.jodi.org](http://www.jodi.org)<sup>11</sup> parece, a um primeiro olhar, um amálgama de caracteres e formas desconstruídas, em que o clicar do observador encadeia janelas em seqüência, mas com paginação, ao fundo, predefinida. À diferença de *Schredder*, de Napier, que encaixa e decompõe o site apontado pelo observador, *Jodi.org* esconde, no código-fonte da própria primeira página, umas imagens desenhadas com caracteres de teclado, notadamente uma bomba. Nesse caso, não se trata mais de uma forma hipertextual; a obra apela à capacidade do internauta de remontar a essa meta-descrição que é matriz mesma da página. Com toda evidência, esse percurso de redescoberta do código-fonte é ditado por um duplo saber, por parte do observador: não apenas a faculdade de ver a origem da página aparentemente incongruente, mas um conhecimento de ordem meta-discursivo – seja um saber transmitido por referências bibliográficas ou contextuais –, pois a visão do código-fonte não é prática ordinária do usuário comum.

Vê-se nesses primeiros exemplos de Net Arte uma concepção mais articulada da simples interação do observador, informado das relações entre o que ele está vendo e percorrendo e a percepção de um saber que vai além da experiência do site *tout court*. Talvez estes elementos constitutivos específicos do

---

“*hypertextualité*. J’entends par là toute relation unissant un texte B (que j’appellerai *hypertexte*) à un texte antérieur A (que j’appellerai, bien sûr, *hypotexte*...) sur lequel il se greffe d’une manière qui n’est pas celle du commentaire”. Gérard Genette. *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Paris, Seuil. 1982, p. 11 e 13, ver também p. 536).

<sup>10</sup> Ver o link Schred em <http://www.potatoland.org/>. A primeira versão, *Schredder 1.0*, é de 1998.

<sup>11</sup> O título sintetiza o nome dos autores Joan Heemskerk e Dirk Peasmans que realizaram a obra em 1995.

novo meio (pixels, possibilidades hipertextuais, códigos de transmissão e código-fonte) fossem particularmente explorados pelas criações mencionadas, quase pioneiras e atualmente reconhecidas na história do Net Arte, a fim de enfatizar o potencial estético inusitado da rede. Porém, nem todas as obras desenvolvem esse tipo de interação em que o observador é reportado a vários níveis de produção e fruição da imagem.

Em *Color Balance*, de Jonh F. Simon<sup>12</sup>, o observador pode interagir colocando formas retangulares de diversas cores nas duas telas penduradas a uma balança, estudar o diferente peso gerado por forma, cor e colocação no quadro, perceber a relação dos efeitos ópticos com sua transposição gravitacional, mas a participação se limita a experimentações pré-estabelecidas e definidas pelo programa. Não apenas os resultados da interação são efêmeros, mas a experiência não afeta o registro de produção da obra nem se vale de ligações hipertextuais.

Contudo, não é preciso que haja páginas em seqüência ou reenvios hipertextuais para que o observador atinja um nível meta-discursivo ou reflexivo sobre o seu próprio fazer. Em *Hello*, da dupla brasileira apelidada Brócolis<sup>13</sup>, um breve vídeo, repetido de maneira cíclica, mostra uma mulher apavorada e um braço de alguém fora do quadro da imagem, apontando uma pistola contra ela. Risos sinistros no sonoro e um texto escrito na imagem completam o vídeo: “Oi. Isso é um novo jogo especial. Esse jogo é minha primeira obra. Você é o primeiro jogador. Espero que você goste”. O observador permanece em uma posição de não-compreensão da cena e do sentido textual, até que, passando sobre a imagem com o movimento ordinário do mouse, deixa partir a seqüência do tiro e uma mancha de sangue explode da cabeça da mulher. Sem saber estar implicado na obra, o observador se torna, em um instante, ator-matador no interior da tomada fílmica. Ele adquire consciência do próprio papel dentro do “jogo” violento, com todas as reações emocionais subjetivas variadas que essa experiência inesperada pode acionar. Estabelece-se, então, um momento reflexivo sobre sua implicação, desejada ou não, devida ao simples feito de entrar, olhar e envolver-se na fruição, além de uma participação aparentemente passiva.

---

<sup>12</sup> A versão 2, 1997, é disponível em

<http://www.numeral.com/appletsoftware/colorbalance.html>, consultado 20/11/2008.

<sup>13</sup> *Hello*, 2003, realizado por Brócolis, ou seja, Leandro Vieira e Mariana Meloni, é disponível no site de Net Arte <http://www.arteria8.net/>, consultado 20/11/2008. Nossa tradução do texto que parece em inglês no vídeo.

A implicação do observador pode, porém, ser solicitada pela obra, sem que ele desenvolva necessariamente esse momento reflexivo sobre o próprio fazer. *Mouchette*, site de uma pretensa artista de 13 anos, vivendo em Amsterdã<sup>14</sup>, incita à interação através de caixas vazias em que o observador pode inserir comentários ou respostas. Servindo-se de estratégias sedutoras no limiar da pornografia e da pedofilia, tocando temas sinistros como a violência e o suicídio, em um quadro kitsch de flores, brincadeiras para criança e páginas rosas, esse site se vale também de troca de correio personalizado que, graças a um sistema semi-automatizado, permite à personagem da ficção preservar o contato com seus numerosos interlocutores, fidelizando, portanto, o público. As modalidades dessa interação, já bem analisada pela crítica<sup>15</sup>, não implicam, todavia, uma atitude reflexiva ou meta-discursiva do lado do observador; ao contrário, nem se supõe que este saiba estar participando de uma obra estética. Atraindo o interesse voyeurista do grande público, o site contribui para acrescentar, entre outras coisas, a ambigüidade que a palavra *arte* acarreta na internet.

Uma concepção ainda diferente da interação entre obra e observador é determinada pela criação *Ghost City*, de Jody Zellen, uma grande obra complexa, reunindo vários projetos<sup>16</sup>. O observador *se move* na obra apenas através de cliques e deslocamento do mouse na tela, configurando, no entanto, um percurso singular no interior do site. Alguns grupos de páginas se encadeiam em seqüência compacta e pré-estabelecida, mas a cada entrada, ativada por meio de links em imagens e textos, ele percebe que, de fato, qualquer percurso é único e irrepetível. As relações entre páginas ou entre grupos de páginas se deslocam, algumas desaparecem, outras se reconfiguram. Sobretudo, a distância temporal, repetindo sua ação após diversos minutos, dias, meses, o observador entende que sua percepção está fadada a permanecer necessariamente fragmentária: ele nunca abrangerá a totalidade do site. Se textos e imagens

---

<sup>14</sup> Criado em 1996, ainda ativo e em devir, o site [www.mouchette.org](http://www.mouchette.org) ressalta o problema da identidade real e do uso de pseudônimos na Internet, uma vez que o autor conserva seu anonimato. Consultado 20/11/2008.

<sup>15</sup> Ver Jean-Paul Fourmentraux. Les ficelles du dispositif artistique “Mouchette”: Implication du spectateur et mise en forme de la réception dans le net.art, *Aché*, janeiro 2002, revista on-line: <http://archee.qc.ca/>, artigo: <http://archee.qc.ca/ar.php?page=article&no=175>, consultado 20/11/2008.

<sup>16</sup> *Ghost City*, 1997-2003, é visível no endereço <http://www.ghostcity.com/>. Para documentação sobre a obra e os projetos, ver igualmente <http://www.ghostcity.com/documentation/>. Consultados 20/11/2008.

concernem essencialmente o tema urbano indicado no título, com figuras que andam, multidão em movimento, carros, sinais de trânsito, edifícios arquitetônicos e lugares subitamente vazios, a quantidade de trechos e o excesso de fotos, repetidas em muitas variantes e combinadas de maneira sempre diferente com outras, desvia rapidamente de qualquer propósito de *observar* cada ilustração, de ler as citações por completo.

O olhar pula, é atraído por imagens que piscam, atravessa os textos, parando apenas sobre umas palavras-chaves, circula no site, deixando-se guiar pela curiosidade, por um pormenor, pelo movimento inusitado das janelas. Essas últimas podem tanto ocupar toda a extensão da tela, recortando-se eventualmente, no próprio interior da página, com faixas e colunas rolantes, quanto ser de tamanho menor e se dispor em concomitância, quer por superposição ou paralelamente a outras janelas. A herança de formatos plásticos múltiplos como o políptico, o mosaico ou, mesmo, quadrinhos, se enriquece do movimento antes das janelas que das imagens. Tornando-se móveis, flutuando no campo, as janelas se libertam da rigidez tradicional, até explodir em uma simultaneidade intermitente, invadindo a tela e subjugando o observador com uma eletrização incontrolável do campo perceptivo.

Nesse sentido, o percurso entre as imagens, entre os textos, entre as páginas e as janelas perde sua linearidade. A percepção se aproxima daquela de quem anda na complexidade de uma cidade tentacular, indo por ruas, caminhos, às vezes sem saída, voltando para trás, descobrindo novas vias, repassando por lugares conhecidos, reencontrando figuras, estranhando uma paisagem que começava a parecer familiar. Privilegiando o olhar, a obra se aproveita também de umas possibilidades polissensoriais da mídia, notadamente na parte sobre as *vozes desincorporadas*, evocando fragmentos de discursos e rumor de conversas em várias linguagens. Essencialmente, porém, domina a sensação cinestésica do atravessar, de caminhar na cidade e penetrar na rede, tanto metropolitana quanto virtual, escolhendo o caminho por qualquer bifurcação ou cruzamento múltiplo, mas sem poder dirigir o sentido, nem ter finalidade outra que estética. À multidão se contrapõem figuras isoladas, silhuetas anônimas, até sombras, que marcam a contradição urbana de momentos de solidão e lugares despovoados. Entre as imagens reiteradas freqüentemente, umas pernas andando, pulando, invertendo a marcha, tornam-se expressão metonímica da fruição do site.

O próprio percurso espaço-temporal não-linear esboça a única forma de conhecimento que essa cidade fantasma deixa ver ao observador. Metáfora das práticas na internet, a passagem através dos links, de uma página para outra, de janela em janelas, nunca mostra uma visão panorâmica, como o mapa do site ou uma apresentação geral da cidade. A percepção, em túneis, mas com saltos,

retornos, aberturas aleatórias e variantes móveis, não permite uma meta-percepção da obra na própria inteireza. A parcialidade das trajetórias e sua imbricação forçam o observador a permanecer na fruição de quem, conforme disse Damisch, experimenta a complexidade do labirinto<sup>17</sup>, sem alcançar, em uma óptica pós-moderna, um nível de descrição cartográfica da arquitetura da obra. Nessa concepção estética, a interação ressalta paradoxalmente a impossibilidade da apropriação do próprio caminho por parte do observador.

Gostaríamos de concluir nossa primeira aventura crítica na rede ilimitada das experimentações de Net Arte, esboçando uma nota semiótica sobre as especificidades do meio que essas criações parecem ressaltar. Se, como declara o autor de *Mouchette* em uma entrevista, *não há espaço no ciberespaço*<sup>18</sup> e que a temporalidade se constrói, em geral, em relação ao ritmo do internauta<sup>19</sup>, toda a força do imaginário – virtual e real – que nos livra a internet reside na união indiscernível de mídia e suporte. A desmaterialização aparente dos meios plásticos, aproveitada pelos artistas net, exalta essa necessidade de ampliar a concepção da troca comunicacional, mas também de fruição estética, conforme sugeria implicitamente Eco quando substituíu a palavra *contato* com *canal* no esquema lingüístico clássico.

Em seus primeiros ensaios<sup>20</sup>, Umberto Eco retomava o esquema que Roman Jakobson tinha elaborado *apud* a fórmula de Laswell: “Quem diz o que, por qual canal, a quem, com quais efeitos”<sup>21</sup>. Conforme escreve com afincos Sémir Badir em um artigo sobre a relação entre semiótica e mídias, o esquema comunicacional de Jakobson, aqui reproduzido,

---

<sup>17</sup> Ver Hubert Damisch, *Skyline*, Paris, Éditions du Seuil, 1996.

<sup>18</sup> Ver Jean-Paul Fourmentaux. Les ficelles du dispositif artistique “Mouchette”, *op. cit.*, sem impaginação.

<sup>19</sup> Ver, por exemplo, Anne-Marie Morice. Quelques éléments pour aborder le e-@rt. Texto escrito em 02/04/2001 e publicado no blog: *Synesthésie. L’art actuel em réseau*, disponível no endereço <http://www.synesthesie.com/blog.php?postId=252>, consultado 20/11/2008.

<sup>20</sup> Ver Umberto Eco. *Trattato di semiotica generale*, Milão: Bompiani, 1975 (trad. em português: *Tratado de semiótica geral*, São Paulo: Perspectiva, 1991). Umberto Eco. *Le Signe*, Bruxelas, Labor, 1988.

<sup>21</sup> Ver Sémir Badir. La sémiotique aux prises avec les médias, *Semem*, 23, “Sémiotique et communication. État des lieux et perspectives d’un dialogue”, <http://semen.revue.org>, consultado 20/10/2008.

## CONTEXTO

DESTINADOR.....MESSAGEM.....DESTINÁTARIO

## CONTATO

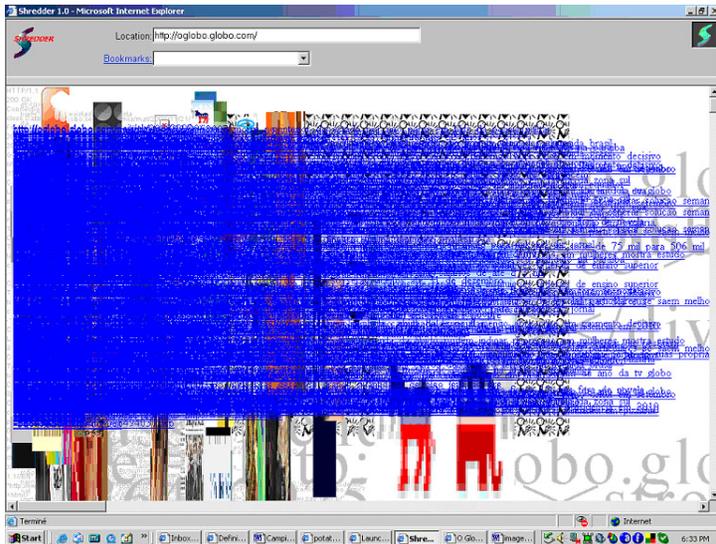
## CÓDIGO

foi difundido por Eco substituindo ao termo *contato* a palavra *canal*, na óptica de uma extensão generalizadora da instância através da qual a mensagem é transmitida.

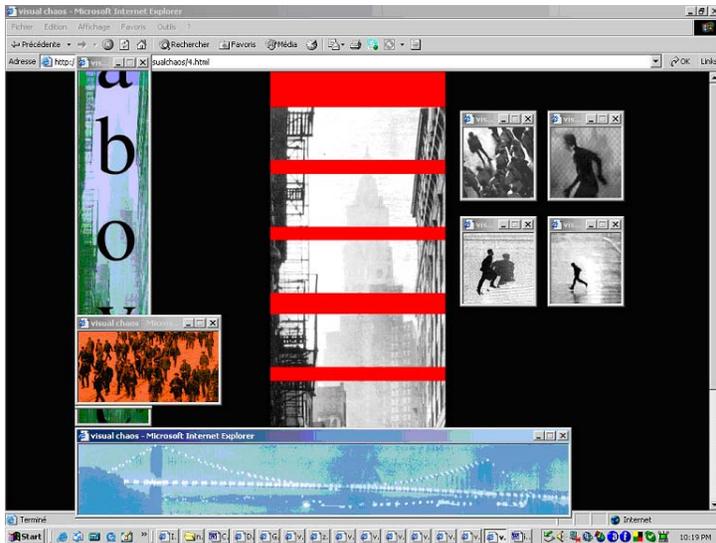
Essa substituição, menos inocente do que pode parecer, desvela uma tendência a *deferir* o momento do contato, inscrevendo-o, sob forma ainda mais virtualizada, no interior do canal. Por outro lado, intuindo a importância que vem assumindo esta tendência, que já parece uma transformação épocal, os artistas estão apropriando o novo meio de expressão para criar formas alternativas ao poder midiático de museus e circuitos artísticos. Talvez não seja inoportuno mencionar que, na descentralização pós-moderna do assunto da comunicação em si, a Net Arte reconsidera não apenas canal e códigos (escondidos ou declarados) da fruição estética, mas até o contexto, visando ela mesma a produzi-lo. Conforme escreveu Roy Ascott em um artigo quase *manifesto* da sua estética, mas também de diversas tendências atuais, em uma óptica que não prevê mais *janelas* para ver (no sentido de Alberti), mas *portas* (no sentido informático) para entrar no mundo, o artista não cuida mais “de criar, expressar ou transmitir um conteúdo” mas “é implicado na concepção de contextos [...] dentro dos quais o observador ou o espectador pode fazer a experiência e construir o sentido”<sup>22</sup>.

---

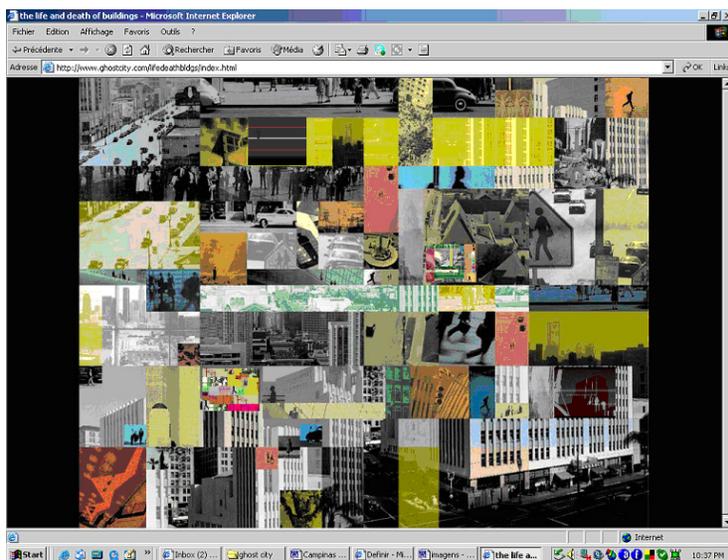
<sup>22</sup> Roy Ascott. De l'apparence à l'apparition: communication et conscience dans la cybersphère. Texto traduzido em francês por Dominique Desbois e publicado em <http://audiolabo.free.fr/revue1999/content/ascott.htm>, consultado 20/11/2008.



1. Marc Napier. *Shredder*. (Image do site durante uma interação, 2008.)



2. Jody Zellen. *Ghost City*. 1997-2003. (Image do site.)



3. Jody Zellen. *Ghost City*. 1997-2003. (Image do site.)