

Web Arte: A produção artística em ambientes digitais

Por Salomão Terra (mar/2007)

Em virtude do rápido avanço das novas tecnologias de comunicação, acompanhamos uma discussão crescente que relaciona arte à sua produção/divulgação em ambientes digitais. Entretanto, uma reflexão mais apurada sobre o assunto encontra barreiras inevitáveis. Desde o conceito primordial de arte ao embate sobre a validade de sua produção para meios digitais, temos questões que balizam os estudos sobre a Webart.

O presente artigo, que tem como foco central este tema, abordará, num primeiro momento, a relação da arte exposta em ambientes digitais, para, posteriormente, discutir a sua produção sobre suportes digitais.

Arte em ambientes digitais

A estudiosa francesa Anne Cauquelin (1992), em seu livro *Arte Contemporânea – Uma introdução*, apresenta ao leitor, após uma longa reflexão, uma possível forma de arte que fugiria ao paradigma estabelecido por embreantes (Marcel Duchamp, Andy Warhol e Leo Castelli), da arte contemporânea. Cauquelin chama esta nova possibilidade de *Arte Tecnológica*.

Para melhor explicar a relação entre arte e tecnologia, a autora divide a relação em duas possibilidades. A primeira, seria as novas tecnologias como suporte de divulgação. A segunda, seria a utilização de ambientes digitais para a própria construção do objeto artístico.

O texto de Anne Cauquelin joga uma luz preliminar sobre o tema. Construída no início da década de 90, a obra encontraria apoio maior, no final da década, quando relacionada a outras, escritas por autores como Pierry Lèvy, Nicholas Negroponte e Manuel Castells. De lá para cá, tanto os estudos, quanto o próprio suporte – e suas ferramentas –, evoluíram a um nível singular. Tal evolução possibilita falarmos hoje em termos como *Arte Telemática*, *Pixel art*, *Digital art*, *Net art* e *Wiki art*.

Mas para chegarmos ao debate sobre estas possibilidades, partiremos de uma forma ainda “primitiva” de interação entre arte e ambientes digitais: a exposição da arte na web.

Fenômeno recente da indústria fonográfica nacional, o site *Trama Virtual*¹ foi responsável por lançar a uma massa de jovens sedenta por novidades, revelações do cenário musical alternativo brasileiro como as bandas *Cansei de Ser Sexy*, *Mombojó* e outras tantas. A estrutura de funcionamento da publicação é simples. O artista/banda cadastra-se no site, cria um perfil (descrição que engloba fotos, agenda, contato e informações essenciais) e disponibiliza, gratuitamente, sua música para outros usuários. Há também, em outras seções, espaço para reportagens e artigos sobre os artistas. O

¹ <http://www.tramavirtual.com.br>

modelo segue os moldes do site norte-americano My Space², que também foi bem sucedido em sua proposta.

A fórmula é, na verdade, o resultado de uma busca incessante da comunidade artística de encontrar possibilidades de diálogo direto entre sua obra e o público. Com o avanço de questões como pirataria, alto custo de produção/divulgação de disco e oportunidades de distribuição, diversos artistas optam por utilizar a web como um suporte rápido, eficaz e economicamente viável de divulgação de suas obras. O fato é ainda mais presente quando falamos de novos artistas, que, por sua vez, podem encontrar nesta relação, uma forma ainda mais eficiente, uma vez que geralmente não têm uma grande gravadora sustentando seus projetos.

Mas não seria justo restringimos os benefícios da web somente à indústria fonográfica. Fato semelhante acontece em todos os campos artísticos. No cinema temos, inevitavelmente, a cada lançamento de filme, um novo site. No teatro, experiências como blog das montagens já podem ser encontradas, servindo de espaço para que o público acompanhe, passo-a-passo, todo o processo de construção do espetáculo. Nas artes plásticas temos sites específicos de artistas. A relação poderia ser exemplificada por inúmeras possibilidades, que, por sua vez, multiplicam-se a cada instante.

Não podemos, entretanto, nos restringir a somente este paradigma de divulgação da arte na web. Encontramos ainda, sem nenhuma dificuldade, outros mecanismos de funcionamento nesta relação. Eventos e espaços culturais também encontram uma fatia crescente na internet. Veja por exemplo o site do evento Nokia Trends³, que, além de ser um espaço para divulgação do evento, agrega outras possibilidades relacionadas à música eletrônica. Se o leitor preferir algo mais tradicional, possibilitamos uma visita ao próprio Museu do Louvre⁴ sem ter de ir à própria França. E a relação não para por aí. Temos ainda a web como suporte para complementação de publicações em outras mídias. A conceituada revista de cultura brasileira Bravo! utiliza de um site⁵ para disponibilizar conteúdos vistos em sua publicação impressa. Estes exemplos mostram que, cada vez mais, a relação entre arte e tecnologia vem se estreitando e ganhando novos ares.

Web arte, um embate conceitual

Entremos agora em um campo polêmico. Conceituar Web arte é um trabalho árduo, e muitas vezes subjetivo. Adotaremos a seguinte definição: Web arte é toda a obra que tem sua concepção, produção, exposição e distribuição centrados em ambientes digitais. Tentaremos ser mais claros através de exemplos.

Tomemos o caso de uma banda de rock independente. Após diversos ensaios e shows em circuitos alternativos, o grupo decide registrar algumas canções em um disco. Vão até um estúdio e realizam todo o processo de produção da obra. Posteriormente criam um site, com histórico da banda, fotos, agenda e disponibilizam suas músicas na internet. Utilizam-se também de sites como tramavirtual, orkut, blog e fotolog. Rapidamente são conhecidos por comunidades virtuais que gostaram de seu trabalho, e

² <http://www.myspace.com>

³ <http://www.nokiatrends.com.br>

⁴ <http://www.louvre.fr>

⁵ <http://www.bravoonline.com.br>

comparecem aos shows. Assim eles alcançam um “sucesso” no circuito musical underground. É clara a relação e a causa entre a utilização da web para o alcance da proposta. Entretanto, este é um exemplo do que NÃO podemos considerar Web arte.

Já em um outro exemplo, tomemos a seguinte situação. Dois jovens, de diferentes partes do mundo (São Paulo e Tóquio) se conhecem em uma comunidade virtual de música eletrônica. Lá trocam informações sobre tendências e novos caminhos. Observam que há uma identificação em suas influências, decidem sem juntar e gravar um disco. Os dois criam faixas utilizando, por exemplo, o software Fruity Loops⁶, depois mixam-nas e compilam em uma coletânea de músicas. A divulgação e distribuição é feita na mesma comunidade virtual que pertencem e, de repente, outros jovens, em pontos distintos do mundo estão fazendo download das músicas e escutando-as. Isto é o que podemos chamar de Web arte.

Defendido o conceito de Web arte, entraremos em questões mais complexas.

Possibilidades heterogêneas

Engana-se, entretanto, o leitor que considera a Web arte uma possibilidade homogênea. Hoje, comunidade virtuais falam em inúmeras possibilidades. Tomemos como exemplo a Fotografia Digital, a Pixel art e a Wikiart.

Falar sobre fotografia digital hoje, não é, de maneira alguma, um tema estranho. A tecnologia das câmeras digitais, hoje já bastante difundida, é amplamente utilizada na produção de fotos artísticas. Agregando valor ao processo, softwares como Photoshop permitem que a obra alcance uma plástica única, impossível de ser conseguida com o suporte analógico. A fotografia digital pode ser pensada como um exemplo de Web arte quando analisamos o processo como um todo. Já é comum, em um primeiro momento, o fotografo pensar o objeto a ser retratado como algo que poderá, através de edição digital, ser alterado. A fotografia já é feita se pensando em recursos de iluminação, contraste, efeitos e outros tantos, encontrados apenas no suporte digital. Posteriormente temos também a exposição da foto em ambientes digitais. Veja o exemplo do site Olhares.com⁷, que expõe fotografias de diversos autores. Há no site, inclusive, a seção Arte Digital, onde o conceito de fotografia enquanto Web arte pode ser melhor observado.

O processo de produção artística utilizando da fotografia digital é claramente perceptível. Entraremos agora em uma outra vertente da Web arte, que utiliza-se apenas do suporte digital: a Pixel art. O exemplo servirá para ilustrar muitas outras tendências da Web arte. O termo pixel é uma abreviatura de Picture Element, ou a menor parte de uma imagem digitalizada. A junção de vários pixel formam as imagens digitais. A Pixel art seria então a forma de desenhar uma obra, pixel a pixel. Vários softwares podem ser utilizados como suporte. Os mais comuns são Photoshop e até mesmo Paintbrush. Alguns exemplos de Pixel art podem ser acessados no site Pixel Joint⁸.

Nos dois exemplos anteriores fica claro que no processo de criação há uma autoria pessoal. A questão agora complica-se quando falamos de Wikiart. Essa nova forma de

⁶ Um dos muitos utilizados na produção de samplers.

⁷ <http://www.olhares.com>

⁸ <http://www.pixeljoint.com>

criação em ambientes digitais coloca em cheque a questão da autoria, jogando luzes sobre o futuro da web. A Wiki art (o termo surge da enciclopédia virtual Wikipedia⁹, que é construída pelos próprios usuários) apresenta-nos premissas da Web 2.0. Nesta nova geração da World Wide Web, o usuário tem participação mais ativa, auxiliando na construção e organização do próprio conteúdo. A Wikiart bebe em tais fontes. Com a criação e utilização da Creative Commons¹⁰ sites servem de suporte para criação coletiva. O exemplo mais famoso é o do grupo italiano Wu Ming Foundation, em que um grupo de internautas criou, a múltiplas mãos, as obras literárias *Q* e *54*. No Brasil um projeto pioneiro e bem sucedido é o site Overmundo¹¹. Ao cadastra-se no site (gratuitamente), qualquer usuário estará habilitado a participar do processo de colaboração. No caso do Overmundo o processo funciona da seguinte maneira: O usuário envia uma colaboração (som, vídeo, texto etc), que por sua vez entra em uma fila de edição, permitindo assim que outros usuários interfiram e modifiquem a obra original. Passado esta etapa, a obra resultante entra em uma fila de votação para, posteriormente, ser publicada. E o processo não para por aí. Os usuários podem propor até mesmo alterações para o próprio site.

Em meio a tantas possibilidades, a Web arte vem tomando forma e incorporando, cada vez mais, novos conceitos e novas propostas. Mas com este dinamismo, surgem também outras questões.

A crítica de arte, por exemplo. Se ao construir uma crítica de música, o crítico tem a seu favor parâmetros com Escalas, Padrões Modais e outros tantos, na Web arte o processo funciona de maneira diferente. Não há a cadência da literatura, nem tão pouco o texto dramaturgico do teatro, apenas convenções subjetivas, que, por sua vez, mudam na velocidade do avanço da tecnologia. O crítico se depara então com a necessidade latente de conhecer o suporte da criação, que por sua vez, muda segundo a segundo. Temos então um paradoxo de difícil resolução.

Coloquemos outra questão em pauta. Anne Cauquelin deixa claro em seu livro a importância do galerista Leo Castelli para a constituição de um novo modelo de arte. Pensemos agora em galerias para a Web arte. Ao contrário do que se imagina, já existem. A mais famosa delas talvez seja o Mowa¹².

Convém se dizer então que, colocadas tais questões, ainda há um vasto campo de análise sobre o assunto. Questões diversas ainda surgirão e outras tantas ficarão sem resposta. Resta apenas acessar “web artes” e acompanhar, in loco, a concepção de novas formas de fazer artístico.

⁹ <http://www.wikipedia.org>

¹⁰ <http://www.creativecommons.org.br>

¹¹ <http://www.overmundo.com.br>

¹² <http://www.mowa.org/>