

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE ARTES E LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS**

**NO LABIRINTO
DA URBIS AO CIBERESPAÇO:
UMA POÉTICA DIGITAL**

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

Claudia Loch

Santa Maria, RS, Brasil, 2010.

**NO LABIRINTO
DA URBIS AO CIBERESPAÇO:
UMA POÉTICA DIGITAL**

por

Claudia Loch

Dissertação apresentada ao Programa de Pós Graduação em
Artes Visuais, Área de concentração Arte Contemporânea,
Linha de Pesquisa Arte e Tecnologia,
da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS),
como requisito parcial para obtenção do grau de
Mestre em Artes Visuais

Orientadora: Profa. Dra. Nara Cristina Santos

Santa Maria, RS, Brasil,

2010

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE ARTES E LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS**

A Comissão Examinadora, abaixo assinada,
aprova a Dissertação de Mestrado

**NO LABIRINTO
DA URBIS AO CIBERESPAÇO:
UMA POÉTICA DIGITAL**

elaborada por
Claudia Loch

Como requisito parcial para obtenção do grau de:
Mestre em Artes Visuais

Comissão Examinadora:

**Profa. Dra. Nara Cristina Santos
(Presidente/Orientadora)**

Profa. Dra. Suzete Venturelli (UNB)

Profa. Dra. Sandra Rey (UFRGS)

**Profa. Dra. Reinilda de Fátima B. Minuzzi (UFSM)
(Suplente)**

Santa Maria, 19 de março de 2010.

AGRADECIMENTOS

À Profa. Dra. Nara Cristina Santos pela orientação.

À Profa. Dra. Reinilda de Fátima B. Minuzzi, à Profa. Dra. Suzete Venturelli e à Profa. Dra. Sandra Rey pelas importantes considerações.

À equipe do PPGART e aos colegas que colaboraram para a pesquisa de diversas maneiras, durante aulas, seminários e discussões.

Aos meus pais, Celso Loch e Cleonice Lidia Piasecki Loch pelo apoio determinante.

RESUMO

Dissertação de Mestrado
Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais
Universidade Federal de Santa Maria

NO LABIRINTO DA URBIS AO CIBERESPAÇO: UMA POÉTICA DIGITAL

Autora: Claudia Loch
Orientador: Profa. Dra. Nara Cristina Santos

Data e Local da Defesa: Santa Maria, 19 de março de 2010.

Esta pesquisa tem como mote principal a produção de obras/projetos no âmbito da webarte. A poética digital nesta dissertação se origina do seguinte questionamento: como elaborar webartes que relacionem o labirinto da *urbis* e ciberespaço, utilizando a Entidade como ponto de conexão? Faço essa indagação com o objetivo de ampliar a trajetória artística desenvolvida até o momento. Dessa maneira, essa poética vale-se de alguns pontos recorrentes, como atividades performáticas relacionadas à intervenção urbana e à utilização da fotografia e do vídeo até chegar a webarte. Porém, a poética é ampliada em outros aspectos: as webartes constituem o objeto de estudo, e visam propor relações entre espaço urbano e ciberespaço, apontados como dois ambientes labirínticos; as webartes são redimensionadas pela sinergia entre obra/projeto e interator. No desenvolvimento metodológico me aproximo dos conceitos delimitados durante a prática, a qual busco aprofundar, tecendo algumas relações com o campo da mídia, da arte em geral e, especificamente, da arte tecnológica e da webarte. Quanto aos conceitos, eles emergem dos procedimentos práticos e são indagados pelo viés da teoria, bem como são testados novamente em experimentações práticas. O resultado constitui-se a partir de três obras/projetos principais, inseridas no contexto da arte contemporânea, propondo uma abordagem particular sobre aspectos da webarte.

Palavras-chave: labirinto; webarte; intervenção urbana

ABSTRACT

Master Degree Thesis
Post-Graduation Program in Visual Arts
Federal University of Santa Maria

IN THE MAZE OF URBIS TO CYBERSPACE: A DIGITAL POETICS

Author: Claudia Loch
Advisor: Profa. Dra. Nara Cristina Santos

Date and Place of Defense: Santa Maria, (March, 19th), 2010.

This research has as theme the production of works/projects in the field of webart. The digital poetics in this dissertation comes from the following question: how to prepare webarts correlating the maze of urbis and cyberspace, using the Entity as a connection point? I make this question in order to expand the artistic career developed so far. Thus, this poetics uses a few repeated characteristics, such as performing activities related to urban intervention and the use of photography and video to reach webarte. But the poetics is developed in other aspects: the webarts are the object of study, and aim to propose relationships between urban space and cyberspace, considered two labyrinthine environments; the webarts are resized by the synergy between work/project and interactor. In the methodological development, I approach myself of the concepts delimited during the practice, which I seek to deepen, weaving some relationships with the field of media art in general and specifically with the technological art and webart. The terms emerge from the practical procedures and are tested in theoretic field, then, they are tested again in practice trials. The result are three major works/projects, inserted in the context of contemporary art, proposing a particular approach on aspects of webart.

Keywords: labirinth, webart, urban intervention.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 01 - Entidade. <i>Registro de uma pintura</i> . Santa Maria - RS, 2008.....	18
FIGURA 02 - Nanquim sobre papel. 36 x 60.....	23
FIGURA 03 - Nanquim sobre papel. 18 x 30 cm.....	24
FIGURA 04 - Nanquim sobre papel. 18 x 30 cm.....	24
FIGURA 05 - Nanquim sobre papel. 18 x 30 cm.....	24
FIGURA 06 - Materiais utilizados para fazer pinturas. Santa Maria - RS, 2008.....	26
FIGURA 07 - <i>Fotografia de uma intervenção</i> . Santa Maria - RS, 2008.....	28
FIGURA 08 - <i>Fotografia de uma intervenção</i> . Santa Maria - RS, 2008.....	28
FIGURA 9 - Webarte <i>Entidade #2</i> (http://www.claudialoch.com.br/labirinto/50/50.html).....	29
FIGURA 10 - <i>Registros de pinturas</i> , agrupados para salientar as etapas do movimento da personagem. Santa Maria – RS, 2008.....	32
FIGURA 11 - Webarte <i>Entidade #2</i> (http://www.claudialoch.com.br/labirinto/51/51.htm).....	34
FIGURA 12 - Webarte <i>Entidade #2</i> (http://www.claudialoch.com.br/labirinto/52/52.htm).....	34
FIGURA 13 - Webarte <i>Entidade #2</i> (http://www.claudialoch.com.br/labirinto/59/59.htm).....	34
FIGURA 14 - Webarte <i>Entidade #4</i> (http://www.claudialoch.com.br/entidade_n3.html).....	37
FIGURA 15 - Webarte <i>Entidade #5</i> (http://www.claudialoch.com.br/entidade_n4.html).....	38
FIGURA 16 - Webarte <i>Entidade #5</i> (http://www.claudialoch.com.br/entidade_n4.html).....	38
FIGURA 17 - Webarte <i>Entidade #5</i> (http://www.claudialoch.com.br/entidade_n4.html).....	38
FIGURA 18 - Webarte <i>Entidade #6</i> #6 (http://www.claudialoch.com.br/entidade_n6.html)	39
FIGURA 19 - Webarte <i>Entidade #6</i> #6 (http://www.claudialoch.com.br/entidade_n6.html)	39
FIGURA 20 - Webarte <i>Entidade #6</i> #6 (http://www.claudialoch.com.br/entidade_n6.html)	39

FIGURA 21 - Webarte <i>Entidade #3</i> (http://www.claudialoch.com.br/euolhei.com/rua.html).....	40
FIGURA 22 - Webarte <i>Entidade #1</i> (http://www.claudialoch.com.br/e1/155.html).....	46
FIGURA 23 - Webarte <i>Entidade #1</i> (http://www.claudialoch.com.br/e1/upload155.php).....	46
FIGURA 24 - Webarte <i>Entidade #1</i> (http://www.claudialoch.com.br/e1/156.html).....	46
FIGURA 25 - Webarte <i>Entidade #1</i> (http://www.claudialoch.com.br/fotos155/rua2.php).....	48
FIGURA 26 - Webarte <i>Entidade #1</i> (http://www.claudialoch.com.br/e1/23.html).....	48
FIGURA 27 - Webarte <i>Entidade #1</i> (http://www.claudialoch.com.br/e1/137.html).....	48
FIGURA 28 - Webarte <i>Netlung</i> (http://www.arte.unb.br/netlung/netlung.htm).....	50
FIGURA 29 - Webarte <i>Seis Propostas para o Próximo Milênio</i> (http://www.mamutemidia.com.br/6propostas/).....	51
FIGURA 30 - Webarte <i>Lands Beyond</i> (http://www.distopia.com/LandsBeyond/).....	52
FIGURA 31 - Webarte <i>Sanctu</i> (http://www.distopia.com/sanctu).....	53
FIGURA 32 - Webarte <i><Content=no cache></i> (http://www.desvirtual.com/nocache)	54
FIGURA 33 - Webarte <i>Meio Digital?</i> (http://geocities.yahoo.com.br/gutonobrega/meiodigital.swf).....	55
FIGURA 34 - Webarte <i>Desertesejo</i> (WWW.itaucultural.org.br/desertesejo).....	56
FIGURA 35 - Webarte <i>The Daily Practice of Map Making</i> (http://www.planbperformance.net/dan/mapping.htm).....	57
FIGURA 36 - Webarte <i>ArtSatBr</i> (http://www.artsatbr.unb.br/).....	58
FIGURA 37 - Webarte <i>Ghost City</i> (http://www.ghostcity.com).....	59
FIGURA 38 - Webarte <i>Buenos Aires Word</i> (http://www.buenosairesword.com.ar/)...)	61
FIGURA 39 - Webarte <i>Intervalo</i> (http://www.iar.unicamp.br/pesquisas/intervalo).....	62
FIGURA 40 - Webarte <i>Aller</i> (http://www.refazenda.com.br/aLeer/).....	63
FIGURA 41 - Webarte <i>Pacman e o Minotauro</i> (http://www.rgbdesigndigital.com.br/atravesdoespelho/pacman_minotauro/).....	64
FIGURA 42 - Fragmento retirado da revista em quadrinhos <i>The Nikopol Trilogy</i>	75

FIGURA 43 - Fragmento retirado de um <i>Black Book</i> . Caneta hidrográfica sobre papel 18 x 30 cm.....	77
FIGURA 44 - Caneta hidrográfica sobre papel, 18x30 cm.....	78
FIGURA 45 - Caneta hidrográfica sobre papel, 18x30 cm.....	78
FIGURA 46 - Desenvolvimento de desenhos. Toledo - PR, 2008.....	79
FIGURA 47 - A área demarcada foi observada para a execução da Figura 48. Santa Maria, RS, 2008.....	79
FIGURA 48 - Nanquim sobre papel. 3 x 3,5 cm.....	79
FIGURA 49 - Página de revista digitalizada. 7 x 10 cm.....	80
FIGURA 50 - Caneta hidrográfica sobre papel. 18 x 30 cm.....	80
FIGURA 51 - Nanquim sobre papel. 18 x 14 cm.....	81
FIGURA 52 - Nanquim sobre papel. 18 x 30 cm.....	81
FIGURA 53 - Máscara africana. Imagem retirada da <i>Internet</i>	82
FIGURA 54 - Nanquim e lápis dermatográfico sobre papel. 18 x 30 cm.....	82
FIGURA 55 - <i>Léon-Paul Fargue</i> (Brassaï, 1933).....	84
FIGURA 56 - <i>Fotografia de um percurso</i> . Santa Maria - RS, 2008.....	85
FIGURA 57 - <i>Registro de uma pintura</i> . Santa Maria - RS, 2008.....	92
FIGURA 58 - Fotograma da animação <i>Muto</i> do artista Blu, feito em Buenos Aires e Baden.....	93
FIGURA 59 - Fotograma da animação <i>Muto</i> do artista Blu, feito em Buenos Aires e Baden.....	93
FIGURA 60 - <i>Registro de uma pintura</i> Santa Maria - RS 2008.....	95
FIGURA 61 - Imagem da webarte <i>Entidade #2</i> , onde pode-se visualizar a imagem de um vídeo de intervenção à esquerda e fotografias sobrepostas ao fundo. (http://www.claudialoch.com.br/labirinto/69/labirinto.html).....	96
FIGURA 62 - <i>Registro de uma pintura</i> . Santa Maria - RS, 2008.....	98
FIGURA 63 - <i>Registro de uma pintura</i> . Santa Maria - RS, 2008.....	98
FIGURA 64 - Fotografia de “Entidades”, publicadas pelos interatores na webarte <i>Entidade #3</i>	99
FIGURA 65 - Imagem da webarte <i>Jodi</i> (http://www.jodi.org).....	102
FIGURA 66 - Imagem da webarte <i>Landsbeyond</i> (http://www.distopia.com/LandsBeyond/).....	102
FIGURA 67 - Webarte <i>Entidade #2</i> . (http://www.claudialoch.com.br/labirinto/20/20.html). Pode-se visualizar alguns	

hiperlinks da obra/projeto demarcados com um círculo vermelho. Quando o primeiro à esquerda é acionado, a tela passa a exibir a Figura 68. O segundo *link* leva para a Figura 69, e o terceiro para a Figura 70..... 116

FIGURA 68 - Webarte *Entidade #2*
(<http://www.claudialoch.com.br/labirinto/68/entidade.html>)..... 116

FIGURA 69 - Webarte *Entidade #2*
(<http://www.claudialoch.com.br/labirinto/19/19.html>)..... 116

FIGURA 70 - Webarte *Entidade #2*
(<http://www.claudialoch.com.br/labirinto/21/21.html>)..... 117

SUMÁRIO

RESUMO.....	iv
ABSTRACT.....	v
INTRODUÇÃO.....	12
1. O DEVIR DO PROCESSO ARTÍSTICO ATÉ CHEGAR À WEBARTE.....	19
1.1 <i>Entidade #2</i> : apontando os procedimentos.....	21
1.2 <i>Entidade #3</i> : a ampliação da poética na interatividade.....	35
1.3 <i>Entidade #1</i> : a produção a partir dos conhecimentos adquiridos.....	44
1.4 Diálogos no âmbito da webarte.....	49
2. A FOTOGRAFIA COMO PONTO DE INTERSECÇÃO.....	65
2.1 Relações entre técnica e tecnologia: contaminações.....	66
2.2 A contaminação de mídias no processo criativo.....	71
2.3 Processo criativo com fotografia a partir de esboços.....	76
2.4 Fotografias que marcam o percurso no labirinto urbano.....	83
3. LABIRINTOS DA ENTIDADE.....	88
3.1 A urbis como ambiente para a arte.....	89
3.2 A Entidade conectando labirintos: urbis e ciberespaço.....	97
3.3 O ciberespaço como ambiente para a arte.....	104
3.4 A sinergia na webarte: o interator como Entidade.....	111
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	119
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	122

INTRODUÇÃO

Quando se trata de pesquisas em poéticas digitais, a abordagem teórica é simultânea à produção do objeto de estudo, que neste caso são webartes; assim, a pesquisa é sujeita a constantes reavaliações. A poética digital está inserida no âmbito da arte tecnológica e refere-se a obras/projetos, pois a obra é compreendida como projeto, inacabada, em processo, e utiliza-se da tecnologia digital. Em síntese, como poética digital será considerada toda a produção artística que utiliza tecnologias digitais, quando este emprego é inerente para a construção de significados. Esta poética procura utilizar-se de meios como o computador, a fotografia, o vídeo e a WWW.

A poética, segundo Icléia Cattani (2007), refere-se a tudo o que constitui a obra em si mesma, a partir do momento de sua instauração. Cattani utiliza o termo poética para se referir às obras que o artista já colocou à disposição do público. Para se reportar à ciência e à filosofia das condutas criadoras, que pressupõe o estudo das motivações - declaradas ou subjacentes do artista, de seus processos de trabalho e da instauração da obra, Cattani utiliza o termo *poiética*.

Porém, na arte digital, as obras estão em constante devir, mesmo após sua disponibilização, e certamente por isso a diferenciação dos termos poética e *poiética* não é utilizada com frequência. O autor Arlindo Machado (2001), além de artistas como Diana Domingues e Suzete Venturelli (2005), Júlio Plaza e Mônica Tavares (1998), usam o termo poética digital para tratar do processo criativo. Do mesmo modo, emprego a denominação poética a partir desse entendimento, e para me referir aos projetos produzidos/disponibilizados em rede utilizo a denominação webarte.

É importante lembrar que o espaço que as redes fizeram nascer - espaço virtual, global, pluridimensional, sustentado e acessado pelos computadores - passou a ser chamado de ciberespaço, termo criado por William Gibson, na sua novela *Neuromancer*, em 1984. Esse vocábulo se insere, portanto, no campo dos conceitos que emergem juntamente com a construção do imaginário, acerca dessas novas relações que se estabelecem no cotidiano. Conceitos que apresentam a subjetividade inseparável desses eventos, nossas indagações, necessidades e

visões acerca do presente, do passado e do futuro. No romance, o ciberespaço designa o universo das redes digitais como ambiente de encontros e aventuras, além de novas regulações econômicas e sociais.

Obra/projeto é a terminologia defendida por Nara Cristina Santos em sua tese de doutorado intitulada “Arte (e) Tecnologia em sensível emergência com o entorno digital: projetos brasileiros” no ano de 2004. Esta denominação enfatiza o constante devir da obra, constituindo-se como um projeto artístico sempre em processo, necessitando da ação do interator para acontecer. Ao longo do texto, utilizo o termo projeto, no entendimento de obra/projeto.

Assim, tomando uma categoria festejada pelo pós-moderno, a pesquisa também se desenvolve como *work in progress*, expressão que teve origem no âmbito da arte contemporânea. Segundo Renato Cohen (1998) *work in process* significa procedimento que tem por matriz a noção de processo, feitura, iteratividade e retro-alimentação, distinguindo-se dos trabalhos que partem de apreensões apriorísticas, de variáveis fechadas. Isto significa que cada etapa da poética pode ser exposta como produto final. Deste modo, diversas linguagens integram a produção artística.

A série de impressões analógicas intituladas *Entidade: um olhar a partir da fotografia*, que alude à webarte *Entidade #3*, foi premiada no *Salão de arte contemporânea do Mato Grosso do Sul* (2009), e faz parte do acervo do Museu de Arte Contemporânea do Mato Grosso do Sul (MARCO). Desenhos foram exibidos no Espaço Cultural CESMA, na exposição individual *Entidade, um relato em imagens* (2008). No Museu de Arte de Santa Maria (MASM) foram expostas impressões analógicas que fazem menção à *Entidade #2* (2008). Além disso, a webarte *Entidade #2* foi disponibilizada na exposição *Híbridos de nós mesmos* (2008), na sala Cláudio Carriconde da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM).

O objetivo principal da pesquisa consiste em produzir webartes que relacionem *urbis* e ciberespaço, utilizando a Entidade como ponto de conexão. Também pretendo desenvolver uma poética considerando alguns pontos reincidentes na minha trajetória, como atividades performáticas relacionadas à intervenção urbana e a utilização da fotografia e do vídeo como meios de registro, e também linguagens que por si só também integram a produção artística. Ainda,

procuro propor relações entre *urbis* e ciberespaço, apontados como dois ambientes labirínticos, visando à interatividade. A palavra *urbis* tem origem do latim, e significa cidade, ou espaço¹ urbano². Durante a pesquisa percorri as seguintes cidades brasileiras: Santa Maria - RS, Porto Alegre - RS, Toledo - PR, São Paulo - SP, Brasília - DF e Rio de Janeiro - RJ.

Inicialmente, busco produzir o projeto interativo nomeado *Entidade #2*³, relacionando meu percurso no labirinto urbano com o percurso do interator no ciberespaço. Porém, após sua disponibilização, questiono a abrangência da interatividade nesse projeto e sua qualidade labiríntica.

Portanto, procuro redimensionar a webarte *Entidade #3*⁴ pela interatividade, e assim, nesse projeto busco dar ênfase à ação do interator na *urbis* e no ciberespaço. Além disso, edito projetos lineares, com a finalidade de pensar sobre a característica labiríntica. Posteriormente, combino os conhecimentos obtidos para editar *Entidade #1*⁵ de maneira que alcance os propósitos indicados.

Dessa maneira, mesmo que a poética seja labiríntica, no primeiro capítulo, busco abordar o processo e os procedimentos de instauração de cada webarte de maneira cronológica, dando ênfase, em cada subcapítulo, aos projetos principais: *Entidade #2*, *Entidade #3* e *Entidade #1*, produzidas nesta ordem. A partir dessa abordagem, procuro apontar aspectos que julgo definidores da produção das webartes. Além disso, menciono projetos de outros artistas, a fim de apresentar entrelaçamentos com a minha poética.

¹ O significado da palavra espaço depende do contexto empregado. A partir do campo da física, corresponde à característica geométrica de um universo no qual ocorrem fenômenos físicos, e tal universo permite a extensão destes fenômenos em direções mutuamente ortogonais. Porém, contrariando esta significação, espaço também indica uma extensão ideal, sem limites, que contém todas as extensões finitas e todos os corpos ou objetos existentes ou possíveis. Temos aí duas situações, que podem se adequar, respectivamente, ao espaço urbano e ao ciberespaço.

² A palavra urbano tem origem do latim na palavra *urbánu*, formado pelo antepositivo, *urbs, is* 'cidade; por oposição a campo'. Porém, a etimologia da palavra cidade apresenta relações de ordem política, sendo ela derivada da palavra latina *civitas, átis* 'cidade, reunião de cidadãos, nação'. Nesta pesquisa, refere-se, portanto, à 'aglomeração de humanos', a partir da palavra *urbe*. A utilização da denominação *urbis* indica o ponto de vista de alguém inserido neste local, visualizando, logo, especialmente o espaço de fora, de trânsito, desenhado pelas construções privadas inacessíveis internamente ao olhar coletivo.

³ <http://www.claudialoch.com.br/labirinto/69/labirinto.html>

⁴ <http://www.claudialoch.com.br/euolhei.com/rua.html>

⁵ <http://www.claudialoch.com.br/e1/0.html>

Portanto, a pesquisa procura delimitar um ponto de vista particular e propor uma abordagem sobre aspectos do âmbito da webarte. O objetivo que se pretende alcançar nos capítulos posteriores é a aproximação dos conceitos delimitados durante a prática, o que busco aprofundar, tecendo relações que envolvem o campo da mídia, da arte em geral e, especificamente, da arte tecnológica e da webarte.

Já os conceitos operatórios da pesquisa, que, segundo Sandra Rey (2002), permitem operar, isto é, realizar a obra tanto no nível da *poiética* quanto da teoria são: contaminação e sinergia. Tais conceitos emergem dos procedimentos práticos, eles são indagados pelo viés da teoria e testados novamente em experimentações práticas. “Para o artista, a obra é, ao mesmo tempo, um processo de formação e um processo no sentido de processamento, de formação de significado. É nessa borda, entre procedimentos diversos transpassados por significações em formação e deslocamentos, que se instaura a pesquisa” (REY, 2002).

Considero a *contaminação* conforme aponta Tadeu Chiarelli (2002). Segundo ele, a fotografia é contaminada pelo olhar, pelo corpo, pela existência de seus autores e concebida como ponto de intersecção entre as mais diversas modalidades artísticas como a literatura, e a própria fotografia tradicional.

Da *poética* emerge a *sinergia*, considerada no âmbito da interatividade. Segundo Plaza (1998) a interatividade é o intermediário entre homem e máquina que permite a sinergia, ou seja, a ação coordenada desses elementos.

É importante destacar que, em síntese, labirinto é considerado como uma estrutura, conjunto que forma uma complicada rede de elementos (como o traçado de ruas e os percursos da webarte) em meio aos quais é possível perder-se. Estende-se a labirintos reais ou fictícios, naturais ou artificiais e também pode se referir a problemas intrincados. A palavra labirinto é utilizada em metáforas e pode aludir à metodologia do processo de criação em arte. Ademais, o termo labirinto indica sistemas complexos, lógicas paradoxais, além de abordagens múltiplas e multidimensionais.

O conceito webarte trata de obras/projetos produzidos especialmente para a *World Wide Web*. Alguns autores preferem o termo ciberarte, oriundo da ideia de

ciberespaço. Outros utilizam o conceito net art, tido como mais abrangente. Neste trabalho, emprego, porém, o termo webarte, por ser o mais corrente em relação à internet.

Em síntese, na pesquisa, o ciberespaço é considerado como todo espaço informacional multidimensional que possibilita o acesso do interator e depende da sua ação. Este ambiente permite a manipulação, a transformação e o intercâmbio de seus fluxos codificados de informação. Logo, o ciberespaço é o espaço feito de circuitos informacionais navegáveis, o qual se abre quando o interator conecta-se com a rede.

Desse modo, a partir do segundo capítulo, aproximo-me das questões teóricas que emergem da prática. Primeiramente, abordo como a pesquisa vale-se da fotografia e, em seguida, aponto as relações entre técnica e tecnologia, indicando o trabalho de autores como Edmond Couchot (1993), Vilém Flusser (1998) e Arlindo Machado (1996). Quanto à delimitação das características da Entidade, ela também possui vínculo com a fotografia. Para tecer essa consideração, relaciono a poética ao pensamento de autores como Philippe Dubois (2003) e Roland Barthes (1988). Na pesquisa, desloco-me pelos meandros da *urbis*, capturando as *fotografias de percurso* para desenvolver o labirinto da webarte que o interator percorre posteriormente. Portanto, aproximo-me da utilização da fotografia na marcação do percurso urbano, que vai ao encontro do pensamento de autores como Dubois e Rosalind Krauss (2002).

No terceiro capítulo, abordo a utilização da *urbis* e do ciberespaço como ambientes para a arte. No primeiro subcapítulo, indico a relação entre obra/projeto com o ambiente expositivo, com ênfase à *urbis*. Para isso, aponto o pensamento de autores como Nelson Brissac Peixoto (2002 e 2004), Luis Nazário (2005) e Sandra Pesavento (1997). Em seguida, no segundo subcapítulo, indico que a Entidade é o ponto de conexão entre esses dois espaços, relacionando o trabalho da artista Lúcia Leão (2002) às considerações dos seguintes autores: W. H. Matthews (1970) e Pierre Lévy (1999). Tendo em vista que as webartes só acontecem no ciberespaço, no terceiro subcapítulo, procuro constatar algumas características desse ambiente que vão ao encontro do pensamento de alguns autores, entre eles, Pierre Lévy e Lúcia Santaella (2007).

Além disso, procuro fazer com que as webartes sejam redimensionadas pela sinergia entre obra/projeto e interator, assim, no quarto capítulo, busco me aprofundar na ideia de interatividade. Primeiramente, abordo a qualidade interativa das webartes, no que concerne a seus percursos labirínticos, que possibilitam múltiplas leituras, considerando o pensamento da artista Lúcia Leão e de outros autores, como Santaella (2004) e Arlindo Machado (1997). Também a característica sinérgica das obras/projetos, relacionando-a ao pensamento dos seguintes autores: Pierre Lévy e Júlio Plaza e Monica Tavares (1998).

Assim, a intenção é construir o texto apresentando como a poética digital se inicia na utilização da fotografia como meio, em uma passagem no labirinto, da *urbis* ao ciberespaço, resultando em webartes. O elemento que motivou esta pesquisa encontra-se na minha trajetória⁶, quando começo a fazer intervenções urbanas e experimentações em arte e tecnologia, explorando o espaço da cidade, a princípio, capturando fotografias em percursos urbanos. A partir das intervenções urbanas que faço, tem início a ideia que se concretiza no mestrado, elaborar uma personagem híbrida (Figura 01), denominada Entidade, a fim de representar uma mistura de animais e pedestres que ali transitam.

⁶ Cidade: Ponto de Partida e de Chegada para a Criação Artística, 2007, Bacharelado em Artes Visuais UFSM.

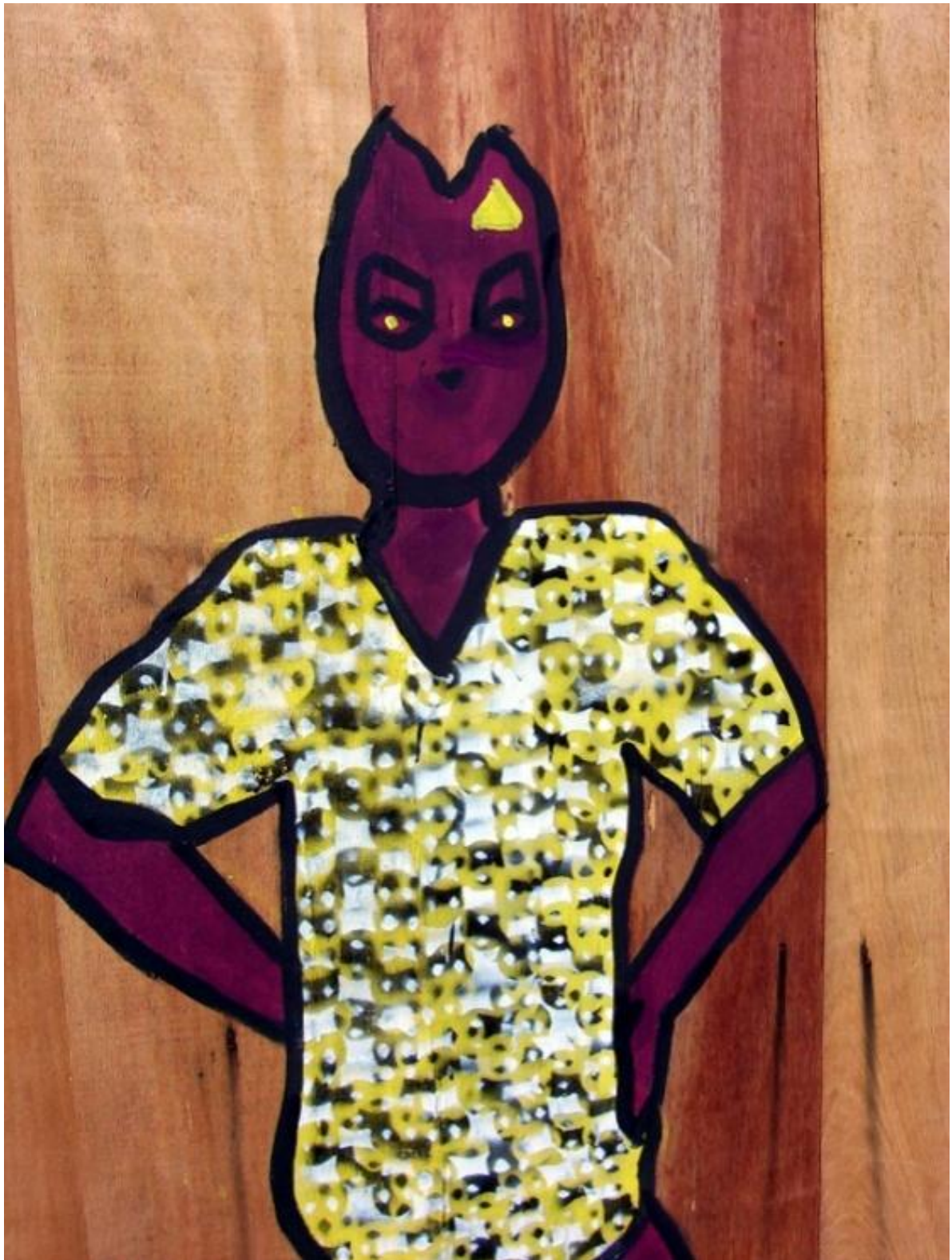


Figura 01 - Entidade. *Registro de uma pintura.*
1,8 x 0,5 m. Santa Maria - RS, 2008.

1. O DEVIR DO PROCESSO ARTÍSTICO ATÉ CHEGAR À WEBARTE

A poética digital se inicia a partir do seguinte questionamento: como elaborar webartes que relacionem *urbis* e ciberespaço, utilizando a Entidade⁷ como ponto de conexão? Essa indagação que faço não intenta que as respostas sejam enumeradas até o esgotamento, mas visa a ampliar a trajetória artística desenvolvida até o momento. Assim, procuro delimitar um ponto de vista particular e propor uma abordagem sobre aspectos do âmbito da webarte.

O interesse pela webarte surgiu a partir de uma visita à *25ª Bienal de São Paulo* (2002), cujo tema era *Iconografias metropolitanas*, especialmente porque, em um setor dessa exposição, várias webartes relacionavam a *urbis* com o ciberespaço. Entretanto, faltavam-me os conhecimentos técnicos e a base teórica necessária para produzir webartes, o que não adquiri na graduação. Por conta disso, comecei a trajetória fazendo experimentações urbanas e introduzindo paulatinamente aspectos da arte tecnológica na prática artística.

É possível reconhecer que as possibilidades de ampliação da pesquisa anterior são limitadas, já que não disponho de um laboratório onde poderia elaborar as webartes, com o auxílio de programadores e outros especialistas na área da tecnologia digital. Mesmo assim, procuro alcançar o objetivo trabalhando com programas que simulam técnicas tradicionais como ato de recortar imagens. Além disso, utilizo programas que possibilitam desenvolver a animação da personagem, outros que auxiliam o trabalho com a linguagem HTML (além de trabalhar com a linguagem propriamente dita) e programas que oferecem recursos e ferramentas para a edição de vídeo. Utilizo a fotografia, a pintura em superfícies urbanas, o vídeo e o desenho como meios.

Além disso, de acordo com Sandra Rey, na instauração de obras em geral, é possível apontar três momentos. O primeiro plano da produção “processa-se no nível do pensamento, na forma de *ideias*, de *esboços* [...] em algumas *anotações*

⁷ A palavra entidade é um substantivo comum, porém, é utilizado como nome próprio. Por essa razão, escrevo-a com letra maiúscula, a fim de diferenciá-la. A Entidade é representada como uma figura feminina, tendo em vista que o nome escolhido é um substantivo feminino.

improvisadas ou em *projetos* mais elaborados, que poderão, ou não, se concretizar em obras” (2002, p. 126). Num segundo plano, “temos a dimensão da prática feita de procedimentos, manipulações técnicas ou operacionais, reações de materiais ou substâncias, assim como o estabelecimento de interfaces com os mais avançados processos tecnológicos”. E, num terceiro plano, “a obra *em processo* conecta-se com tudo o que diz respeito ao conhecimento. Desse modo, a ela se articulam conceitos [...]” (2002 p. 126). A produção se dá na combinação não linear desses planos, em um movimento semelhante à dança praticada por Teseu na ilha de Delos.

Conforme Leão, na narrativa mítica, Teseu fez uma escala na ilha de Delos, onde dançou com os jovens que salvou. Alguns autores descrevem que a dança é formada por uma fileira de pessoas que se seguram umas as outras nos punhos, formando uma corrente, e cada uma das pontas representa Teseu e Ariadne. As extremidades da corrente desenham movimentos ondulados, formando espirais, em sentidos alternados, para a esquerda e para a direita, para dentro e para fora, e ao término, as pontas se juntam, representando a união entre os pares complementares (2005, p. 84). Essa dança indica uma maneira de percorrer o labirinto: a corrente segue em uma direção até o momento em que esta extremidade encontra um beco sem saída e, nesta ocasião, o movimento segue na direção oposta e assim sucessivamente. Esse movimento ondulatório pode ser observado na combinação dos planos da pesquisa apontados por Rey.

Mesmo que a produção se desenvolva na combinação não-linear dos referidos planos, o texto, por sua vez, não pode ser labiríntico. Portanto, abordo a produção de maneira cronológica, apontando os conceitos que emergem da prática, pois a aproximação das questões teóricas será feita nos próximos capítulos. Da mesma maneira, procuro apresentar a poética em etapas distintas, embora o processo seja labiríntico.

Nesse sentido, a poética pode se instaurar a partir de alguns procedimentos, através dos quais inicio capturando imagens denominadas *fotografias de percurso*. Na sequência, realizo atividades performáticas que consistem em intervenções urbanas, pintando imagens da Entidade em muros e tapumes, um processo que, por vezes, é registrado resultando em *vídeos de intervenção*, ou *fotografias de*

intervenção. Depois de finalizadas, as pinturas são fotografadas. Esses *registros de pinturas* são depois editados como fotogramas de uma animação. Além disso, preparo os arquivos resultantes desses procedimentos, bem como os agrupo em estruturas hipermediáticas que publico na WWW. As webartes, por fim, só acontecem com o percurso do interator.

No que tange à Entidade, ela tem relação com a multiplicidade de significados que a palavra apresenta. O termo entidade refere-se àquilo que constitui a existência de algo real, significando, por extensão, tudo o que existe, na realidade ou na ficção. Pinto em superfícies na *urbis*, com o objetivo de provocar estranhamento nos transeuntes para, desta maneira, tentar acordar suas percepções, talvez amortecidas. Para isso, busco despertar no transeunte uma sensação de presença da Entidade na *urbis*, reforçada ainda pelas suas proporções, semelhantes às do corpo humano.

1.1 **Entidade #2: apontando os procedimentos**

Em 2008, iniciei a produção da primeira obra/projeto, com intuito de relacionar ciberespaço e *urbis*, utilizando a Entidade como ponto de conexão. O primeiro plano da produção processa-se no nível do pensamento, na forma de esboços, que apontam e combinam as incursões da pesquisa. Esse é um exercício para demarcar as contaminações que contribuem para a poética, que tem como objetivo a produção de webartes. Os desenhos são feitos a mão, a partir da observação de fotografias e de imagens de outros campos, operando contaminações, reproduzindo em uma mesma folha partes de imagens diferentes.

Nesse sentido, o meu interesse pela utilização da *urbis* tem origem em diversas incursões. Em 2006, estive em contato com a obra do poeta Lawrence Ferlinguetti⁸ (1984), que trata do cotidiano urbano. Nesse período, também dedico atenção para leituras sobre o movimento surrealista, o qual estabelece relações com a urbe de diversas maneiras. Outro autor que contribui nesse aspecto é John Fante

⁸ Lawrence Ferlinguetti é um poeta americano, nascido em 24 de março de 1919.

(2003), que produz seus romances com base em experiências pessoais. O poema *Cachorro*, de Ferlinguetti motivou a construção da personagem Entidade. Nele, Lawrence estabelece uma analogia entre cachorros e transeuntes a partir do ato de perambular pelas ruas, observando os elementos encontrados.

Este poema de Ferlinguetti trata do deslocamento na *urbis*, e após constatar esta temática, procuro abordar a ideia de percurso na pesquisa. Capturo fotografias que abordam o ato de percorrer, o fluxo da *urbis*, apresentando pedestres e carros em trânsito. Primeiramente, intervenho na *urbis* a partir do seguinte processo criativo: capturo fotografias de cachorros de rua e de transeuntes, utilizando-as como referência para a produção de pinturas em muros e tapumes. A partir da analogia entre o cachorro e transeunte, elaboro uma personagem híbrida, de cabeça de cachorro e corpo humano. Na investigação do mestrado, passo a representar a mistura entre humano e gato, que faz analogia à característica contemplativa dos felinos, como metáfora à visão atenta, em oposição ao olhar despercebido dos transeuntes.

Nesta pesquisa, o processo de elaboração da Entidade tem continuidade com a produção de esboços, por meio de remixagens ou contaminações de imagens de outros campos, como cinema, grafite, histórias em quadrinhos (H. Q.), mitologia e literatura.

Primeiramente, suponho o fato de utilizar imagens de outros campos do conhecimento se trata de apropriação ou citacionismo. No entanto, posteriormente considero mais adequado abordar a atividade pelo viés da contaminação da fotografia. Em virtude disso, observo que a utilização da fotografia como meio é recorrente em minha produção. Desse modo, os procedimentos apontados a seguir têm o objetivo de delimitar as características da Entidade.

Assim, na figura abaixo, a personagem feminina é um desenho de observação de uma fotografia de moda, porém, o formato das orelhas no topo da cabeça é influenciado pela observação de fotografias de animais. O balão de fala indica o campo das histórias em quadrinhos. Esses desenhos foram exibidos no Espaço Cultural CESMA, na exposição individual *Entidade, um relato em imagens* (2008).



Figura 02 - Nanquim sobre papel. 36 x 60 cm.

Na Figura 3, a Entidade está envolta por imagens que representam transeuntes, postes, fios de luz e animais urbanos. Na Figura 4, essas imagens são somadas a representações de grafiteiros em atividade.

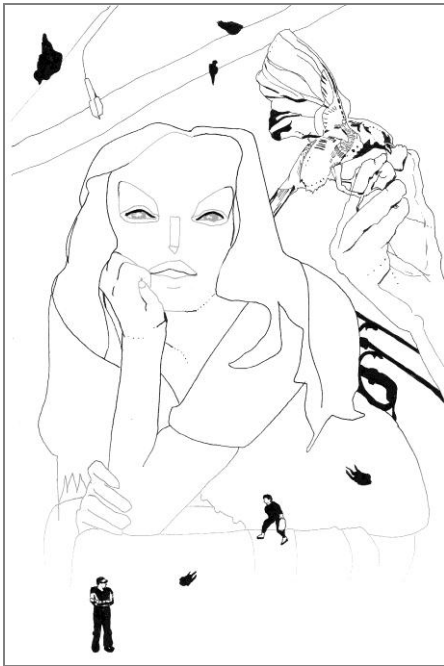


Figura 03 - Nanquim sobre papel.
18 x 30 cm.

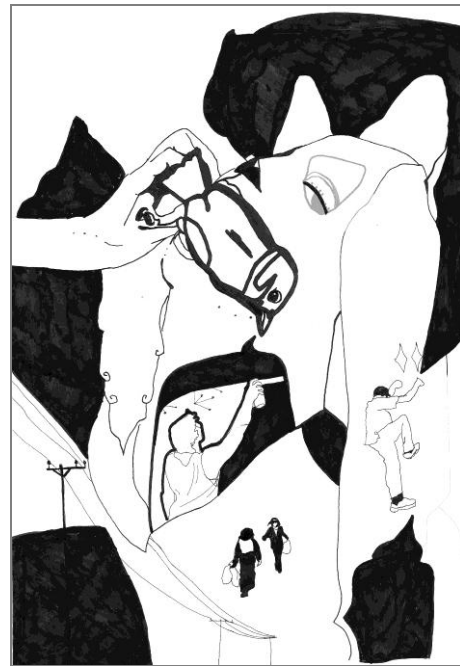


Figura 04 - Nanquim sobre papel.
18 x 30 cm.

Na Figura 5, a Entidade também está envolta de imagens que representam elementos da *urbis*, neste caso, um poste de luz. Pode-se perceber a imagem do combate de Teseu e o Minotauro, ao lado de uma representação gráfica da rede rizomática da WWW.



Figura 05 - Nanquim sobre papel.
18 x 30 cm

A investigação também segue na experiência direta com a *urbis*, pois, percorrendo seus meandros, considero sua característica labiríntica. Esta concepção vai ao encontro do pensamento de Leão (2002), a autora indica que a analogia entre labirinto e cidades é ancestral. Levando em conta o labirinto Cretense, observo a semelhança entre a Entidade e o Minotauro, pois os dois são híbridos⁹ de humano e animal.

Passo a abordar o diálogo entre a *urbis* e o ciberespaço, utilizando a Entidade como ponto de conexão. Ao pesquisar características comuns a estes ambientes, constatei a qualidade labiríntica. Por isso, é importante destacar que reconheço a ideia de labirinto como inspiração, imagem, estratégia de composição, chave de sentido, fundo da poética.

No que diz respeito ao percurso urbano, ele é feito a pé e à deriva, em busca de superfícies para pintar. Capturo fotografias durante essa atividade, denominadas *fotografias de percurso*. Estas imagens são capturadas para marcar o percurso no labirinto urbano, o que pode aproximá-las do fio de Ariadne. Para isso, a câmera utilizada é leve e automática, ela é acionada durante o deslocamento, sem que seja necessário parar para executar esta ação.

Quanto aos materiais necessários para fazer as pinturas, utilizo-me de: fotografias, tinta acrílica, um pincel para cada cor, um *stencil*, produzido com este objetivo, além de tinta *spray*¹⁰. Esta escolha dos materiais utilizados é fruto da trajetória híbrida, porque o uso dos pincéis tem origem na formação acadêmica, já o emprego do *spray* e do suporte urbano provém da experiência com o grafite.

⁹ O adjetivo híbrido tem origem na palavra *ibrida*, *hibrida* ou *hybrida* do latim, que significa 'cruzamento de animais de diferentes espécies'.

¹⁰ O *spray* é empregado desde a instauração do grafite em Nova York, porém, a tinta acrílica passou a ser utilizada em outros países devido ao custo alto da tinta *spray*, Os grafiteiros servem-se de rolos para espalhar a tinta. Em vez de rolos, utilizo pincéis, mais usados na pintura tradicional.



Figura 06 - Materiais utilizados para fazer pinturas. Santa Maria - RS, 2008.

Sobre a intervenção na *urbis*, o primeiro contato que tive foi em 2004, e esta trajetória é importante para a produção, pois é necessário que haja técnica e métodos adequados para se obter resultados satisfatórios. Diferentemente de ateliês ou laboratórios, que são próprios e reservados, a *urbis* é plurifuncional, possui fluxo intenso de pessoas, e nela também se está sujeito às condições climáticas¹¹.

A Entidade possui características específicas, e suas cores são adequadas tanto para ocupar superfícies de cores claras quanto escuras. A intenção é pintar em superfícies encontradas ao acaso, desde que sejam edificações degradadas e abandonadas ou tapumes, cuja presença no local seja efêmera e sua função consista apenas em proteger a construção como uma barreira física. Também tenho como objetivo não causar danos ao patrimônio público ou privado. Assim, o percurso

¹¹ Assim, se as pinturas fossem feitas no leste da Alemanha, durante os invernos rigorosos, seria necessário utilizar somente tinta *spray*, pois a tinta acrílica congela, tornando impossível realizar a pintura.

urbano, feito ao acaso em busca de superfícies satisfatórias, vai ao encontro da ideia de um percurso labiríntico.

Outro aspecto é que procuro finalizar a pintura em poucos minutos, para não dar margem a problemas que possam acontecer, isto porque atualmente algumas dificuldades têm modificado a *urbis*. Pesavento (1997) enumera algumas como, crescimento populacional, aumento do número de veículos circulando, trânsito, sistema viário, expansão e incremento dos problemas básicos de infraestrutura física e social, bem como aumento da pobreza e da fome nos países subdesenvolvidos. Tais dificuldades fizeram com que as ruas e as praças passassem a ser vistas e utilizadas, quase que exclusivamente, como espaço de rápida passagem ou circulação de malandragem.

No entanto, também ocorrem situações inusitadas. Certa vez eu estava fazendo uma pintura no tapume de uma construção que parecia parada há algum tempo, quando fui abordada por uma senhora. Ela me perguntou de que se tratava aquela atividade, e então relatei minhas intenções. Ela foi grata pela pintura e acompanhou o processo até o término, apreciou o resultado final, e parecendo bastante alegre e satisfeita, convidou-me para pintar no local em outras ocasiões (Figura 7 e 8). Ela e sua família moravam em um dos níveis da construção que estava suspensa por falta de dinheiro. A ocasião foi documentada em vídeo, e esse registro faz parte da webarte¹² *Entidade #2*.

¹² <http://www.claudialoch.com.br/labirinto/50/50.html>

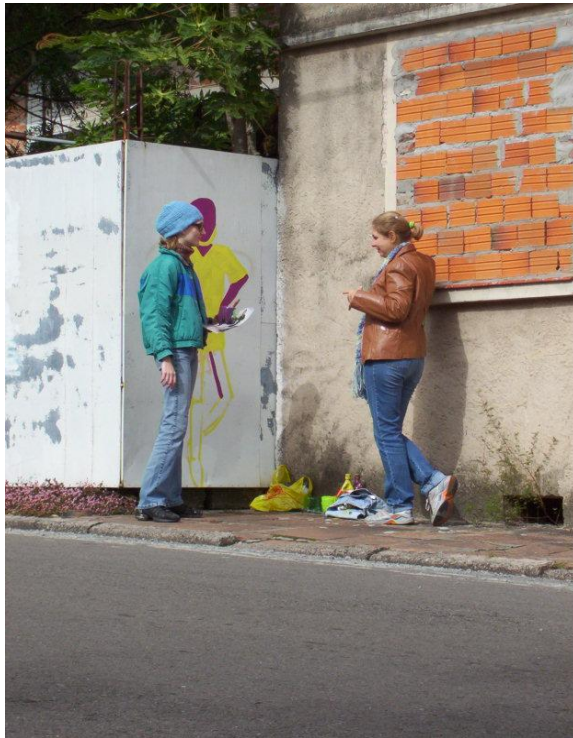


Figura 07 - *Fotografia de uma intervenção. Santa Maria - RS, 2008*



Figura 08 - *Fotografia de uma intervenção. Santa Maria - RS, 2008*

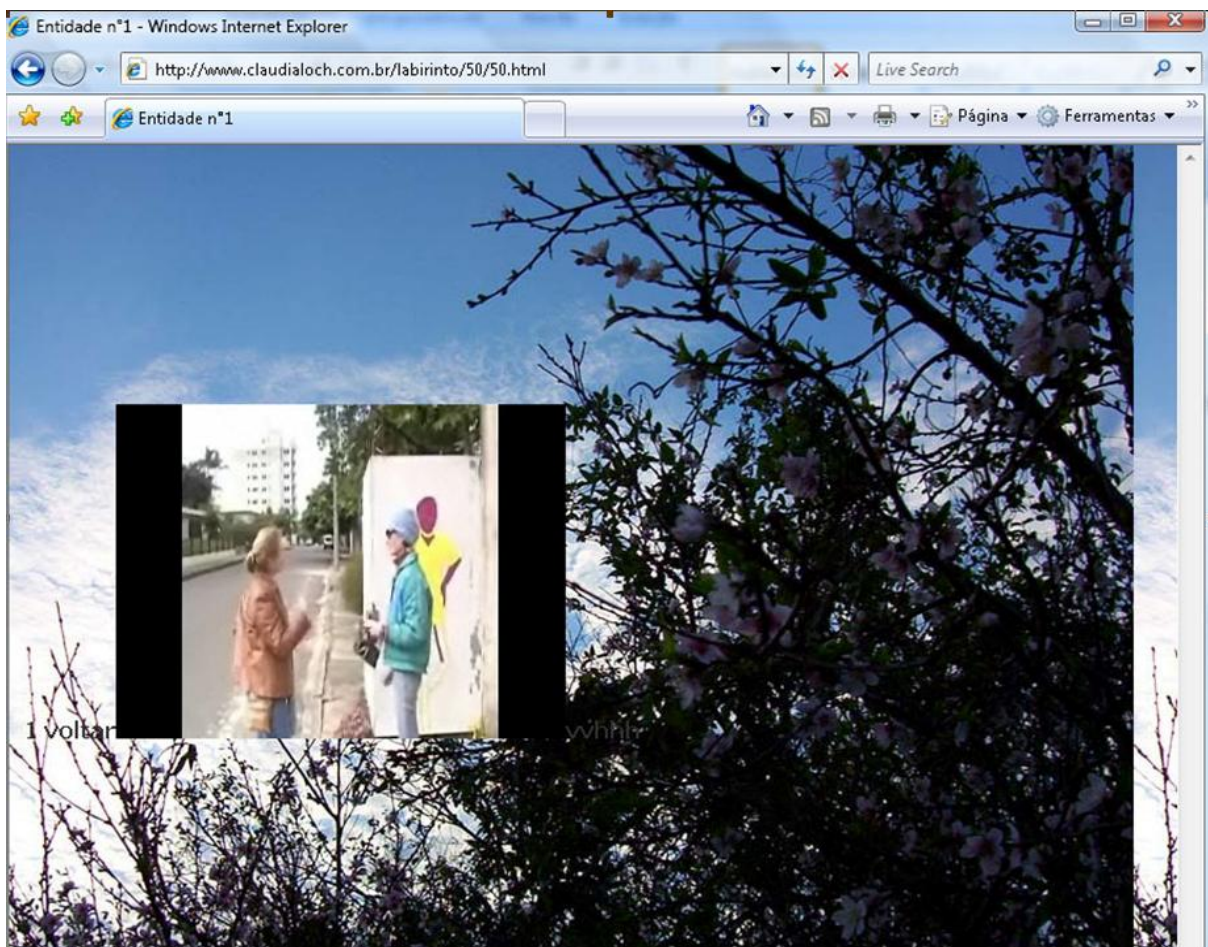


Figura 9 - Webarte *Entidade #2* (<http://www.claudialoch.com.br/labirinto/50/50.html>)

Essa atividade, que consiste em pintar sobre superfícies encontradas ao acaso, é um ato performático¹³, pois minha presença corporal é fator crucial nessa atividade¹⁴. Este evento é parte do processo criativo, e é necessário para o

¹³ Archer (2001, p. 110) indica que quando a ênfase na arte começou a se deslocar do produto final para o processo de sua feitura (em 1949, o americano Jackson Pollock criou pingos e gotas sobre tela) um reconhecimento da presença corporal do artista como fator crucial deste processo tornou-se quase inevitável. Rush indica que um contingente mundial de artistas, entre os quais Allan Kaprow, Georges Mathieu, Yves Klein, Atsuko Tanaka, Otto Muehl, Gunther Brus, Joseph Beuys, Jean Tinguely, Nikki de St. Phalle, Robert Rauschenberg e Piero Manzoni, ampliou a arte gestual de Pollock para eventos, *happenings* e *performances*. “Para artistas americanos, em meados do século, era apenas uma questão de dar um pequeno passo entre a pintura de ação (a aplicação livre e generalizada de tinta de Jackson Pollock) e a própria ação como forma de arte” (RUSH, 2006, p. 30). Porém, Rush aponta que a *performance* não estava exclusivamente relacionada à pintura, a fertilização mútua entre teatro, dança, filme, vídeo e arte visual foi essencial para o nascimento da arte performática. A dança e os experimentos com meios de comunicação de massa que floresceram em Nova York nos anos 60 entre os artistas Judson Church (um grupo influente de coreógrafos e artistas performáticos) estenderam-se para artistas visuais também, sendo o principal deles Robert Rauschenberg, um dos primeiros proponentes do entrelaçamento de arte e tecnologia.

¹⁴ A webarte *Entidade #2* também possui o registro de uma *performance* executada em ambiente privado.

desenvolvimento da webarte cuja estrutura também é formada pelos registros dessas ações, como uma maneira de relacionar *urbis* e ciberespaço. Archer (2001, p. 108) aponta a importância da documentação desse tipo de trabalho, pois uma *performance* só pode existir para todos, com exceção dos poucos presentes como audiência, na forma de fotografia, vídeo ou relatório. Para que as intervenções sejam registradas em fotografia ou vídeo¹⁵, é necessário que alguém se disponha a acompanhar o percurso urbano e encontrar-se frente a frente com os acasos e transtornos, portanto, este registro nem sempre é possível¹⁶.

Os vídeos de intervenções registram estas ações transitórias. Nesse aspecto, as pinturas também são efêmeras, pois ficam em contato com as intempéries e estão sujeitas a outras ações, como a mudança do tapume de lugar ou a destruição da parede. Outra pessoa também pode cobrir a imagem, colar um papel sobre a pintura, ou sobrepor uma camada de tinta. Por outro lado, os registros das pinturas são imutáveis. Segundo Dubois (2003, p. 163), a fotografia abandona o tempo crônico, para entrar numa temporalidade nova, tão infinita (em princípio) quanto a primeira, mas infinita na imobilidade total. Em vista disso, capturo fotografias de diversos ângulos e distâncias, para ter arquivos variados a fim de trabalhar posteriormente em relação à composição visual da webarte.

Mais um aspecto envolve o fato de as pinturas urbanas serem fotografadas por uma câmera digital, o que indica a hibridação apontada por Edmond Couchot (in: PARENTE 1993), entre imagem óptica [analógica] e imagem numérica [digital]. O ato de fotografar as pinturas faz parte da atividade vista como uma passagem da imagem analógica para a imagem digital¹⁷.

Assim, trabalhando com um computador conectado com a WWW, edito a animação, os vídeos e posteriormente toda a webarte. Para fazer a animação, separo alguns registros fotográficos dentre outros arquivados, de acordo com a

¹⁵ Segundo Rush (2006, p. 78) nas mãos de artistas como Vito Acconci e Bruce Nauman, que literalmente viraram a câmera para si mesmos em situações fabricadas (Acconci) ou no estúdio (Nauman Howard Fried), o vídeo tornou-se uma extensão do gesto artístico há tanto tempo associado à pintura, e principalmente aos expressionistas abstratos, que enfatizaram o próprio ato físico de pintar. Com o vídeo, era possível gravar o gesto do artista e observar seu corpo no ato da criação.

¹⁶ Em relação aos vídeos de *Entidade #2*, a captura foi feita por Antônio José dos Santos Filho; já os vídeos de *Entidade #1* foram capturados por Cleonice Lidia Piasecki Loch.

¹⁷ Nas webartes *Entidade #4 Entidade #5 Entidade #6* a digitalização dos desenhos, feitos primeiramente à mão segundo técnicas tradicionais também aponta esta hibridação.

composição de um nó¹⁸ planejada com antecedência. Além disso, seleciono as fotografias em que as pinturas foram registradas de uma distância similar, depois, separo os registros nos quais as pinturas estão posicionadas de maneira semelhante, em relação às bordas da imagem. Posteriormente, faço os ajustes necessários, utilizando programas que simulam técnicas tradicionais, como o ato de recortar imagens.

Com a ajuda de programas de computador, a animação é colocada em movimento e os vídeos são editados. Quanto ao som dos vídeos, ele parte da soma de músicas produzidas pela banda *A coisa mais delicada do mundo*¹⁹ e sons da rua.

Como próximo passo, a hipermídia²⁰ é editada em programas que auxiliam o trabalho com a linguagem HTML. Para tal, utilizo um computador conectado com a WWW, onde seleciono e edito os arquivos, montando a webarte e publicando-a na WWW. Todos os elementos utilizados para a produção desta obra/projeto, fotografias, sons e vídeos, foram produzidos em Santa Maria - RS. Enquanto eu trabalhava no computador, ouvia os sons característicos que irrompiam da rua através da janela do apartamento, situado no centro da cidade.

¹⁸ Segundo Santaella (2004), os nós são as unidades básicas de informação em um hipertexto e consistem naquilo que cabe em uma tela.

¹⁹ Considero como banda um conjunto de música popular urbana, que, neste caso, não possui um número fixo de integrantes, cujas funções também não são fixas. Dessa forma, em uma apresentação espectadores e produtores se substituem, pois qualquer pessoa pode tomar a liberdade para tocar um instrumento. Os instrumentos também variam, porém, no caso das músicas empregadas na webarte, foram utilizadas guitarra e bateria, tocadas por Leonardo Moretti e Antônio José dos Santos Filho. A gravação original também é composta por voz. A banda produz a partir da seguinte metodologia: os encontros são feitos principalmente em estúdios, onde um pequeno grupo de convidados se reúne. As músicas são desenvolvidas sem planejamento, através de improvisação, logo, todos os encontros são diferentes, porém nem todos são gravados.

²⁰ A palavra hipermídia se dá na aglutinação de dois conceitos, hipertexto e multimídia. O primeiro, criado por Theodor Nelson, nos anos 60, é usado para designar documentos de escrita não-sequencial, que possibilita ao leitor escolher entre diferentes caminhos de leitura por meio de associações (*links*). Assim, o termo hipermídia indica a interconexão de documentos em hipertexto enriquecidos por diferentes mídias.

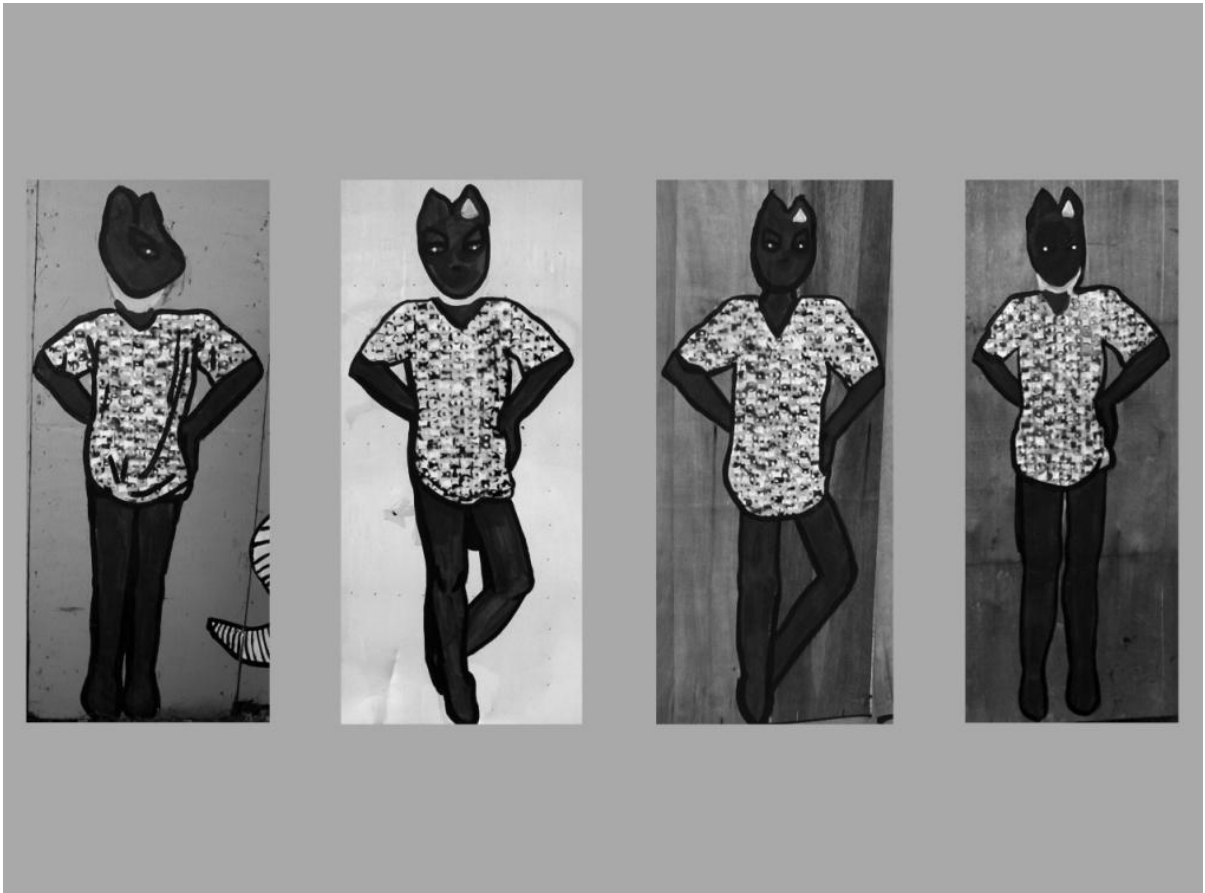


Figura 10 - *Registros de pinturas*, agrupados para salientar as etapas do movimento da personagem. Santa Maria - RS, 2008.

Podemos ressaltar que a webarte *Entidade #2* contém *fotografias de percurso*, *vídeos de intervenção* e animação (composta por *registros de pinturas*). Santaella (2003) traça um panorama histórico da hibridação nas artes visuais, que culmina com a hibridação digital. Ela indica a instauração do código digital como o principal motivo para a ocorrência da hibridação, que ela caracteriza como acúmulo de linguagens, polissemia das mídias. Além disso, define o código digital como um denominador comum para realizar traduções integrando as mídias analógicas anteriormente separadas (fotografia, vídeo, sons). Ela afirma que a mistura de meios tecnológicos transformou as hibridações, das mais diversas ordens, em princípio constitutivo da arte tecnológica, incorporando-se na sua própria essência de linguagem.

Quanto a isso, pode-se comparar essa hibridação apontada por Santaella com a prática tradicional de edição de filmes, que envolve, entre outras ações, a

reorganização narrativa de materiais procedentes de diferentes ambientes e tempos, sendo que a tecnologia digital também estende estas funções, que antes eram apenas do produtor, para o interator. Essa hibridação apontada por Santaella pode ser verificada no projeto artístico *Entidade #2*, já que ele se constitui de um acúmulo de mídias.

Porém, questiona-se a abrangência da interatividade nesse projeto. Primeiramente, considera-se a interatividade da webarte *Entidade #2* a partir de sua qualidade labiríntica. Todavia, a partir do contato do público, na exposição coletiva *Híbridos de nós mesmos* (2008) na sala Cláudio Carriconde, percebo que a qualidade labiríntica não é notada pelos interatores. Em seguida, abordando a interatividade pelo viés da teoria, questiono esta propriedade apenas como a possibilidade de escolha entre percursos distintos.

A webarte também seria exposta no Museu de Arte de Santa Maria (MASM), porém ocorreram problemas técnicos na montagem. Foram expostas impressões analógicas que fazem menção à *Entidade #2*: uma *fotografia de intervenção* e três imagens retiradas da webarte. Uma série de impressões analógicas intituladas *Entidade: um olhar a partir da fotografia*, que aludem à webarte *Entidade #3*, foram premiadas no *Salão de arte contemporânea do Mato Grosso do Sul*, e fazem parte do acervo do Museu de Arte Contemporânea do Mato Grosso do Sul (MARCO).

Após a produção desta primeira obra/projeto, *Entidade #2*, questiono como ampliar a interatividade na minha poética. Assim, na dança no labirinto, as três etapas mencionadas por Rey se movimentam para o desenvolvimento da pesquisa, que segue com experimentações que serão apontadas em seguida, na produção da webarte *Entidade #3*.

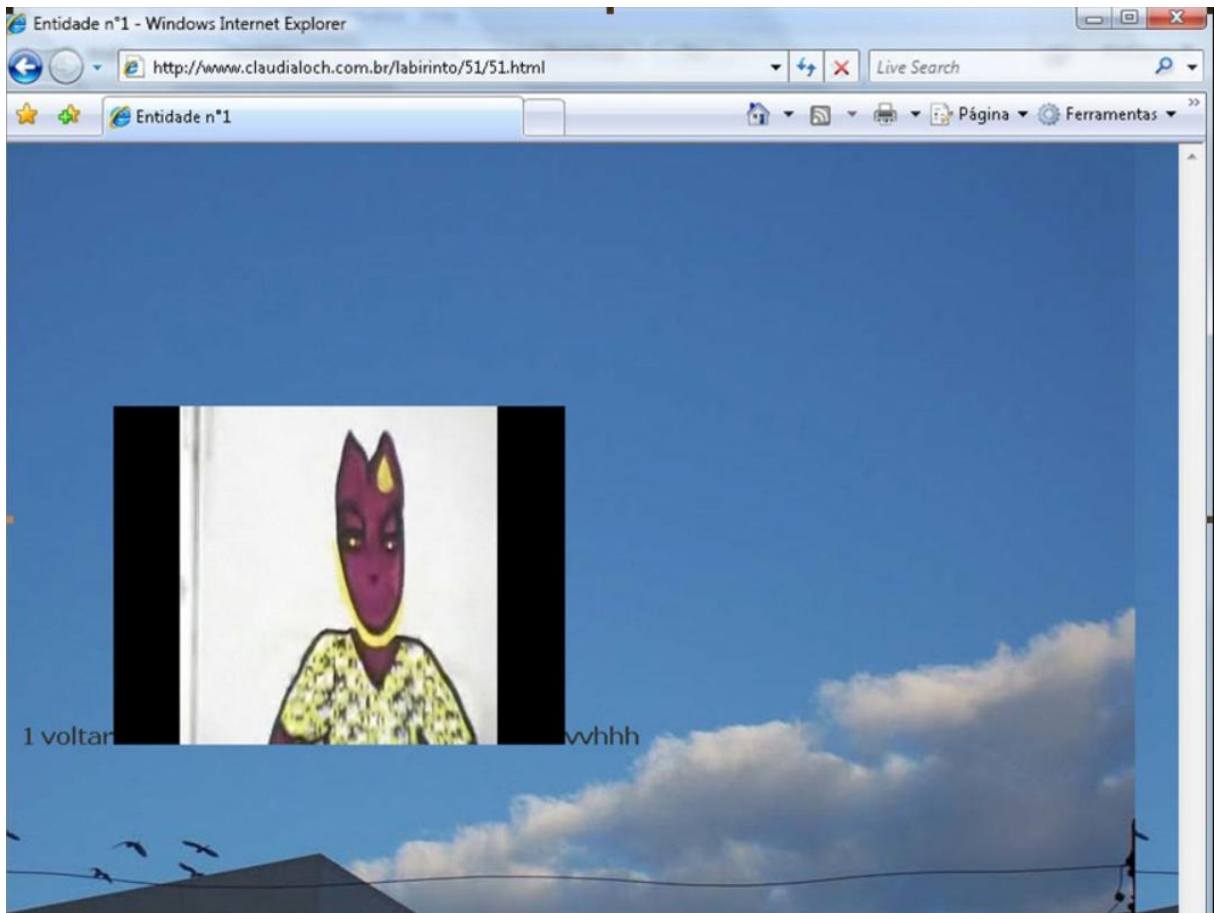


Figura 11 - Webarte *Entidade #2* (<http://www.claudialoch.com.br/labirinto/51/51.html>)

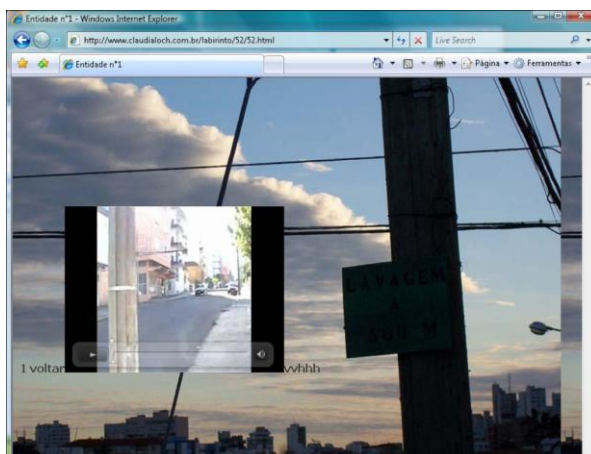


Figura 12 - Webarte *Entidade #2*
<http://www.claudialoch.com.br/labirinto/52/52.htm>

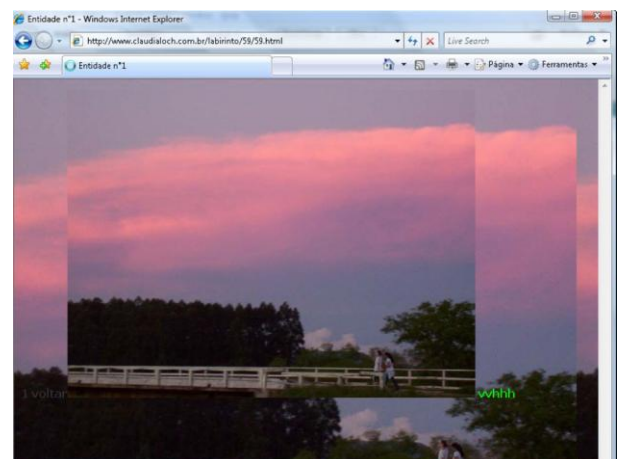


Figura 13 - Webarte *Entidade #2*
<http://www.claudialoch.com.br/labirinto/59/59.htm>

1.2 *Entidade #3: a ampliação da poética na interatividade*

Anteriormente considero que na webarte *Entidade #2* a interatividade provém de um percurso labiríntico, isto porque o projeto acontece no deslocamento do interator, que permanece em frente à tela. Neste percurso, quando um *link* é acessado, um nó aparece no mesmo instante em que o anterior se ausenta. Desse modo, o interator decide quanto tempo visualiza um nó, e pode acionar um entre diferentes *links*, o que aponta para a possibilidade de percursos distintos.

Porém, entrando em contato com as pessoas que transitaram pela webarte, pude observar que o referido objetivo não foi alcançado. Isso ocorreu porque os *links* referentes ao trajeto linear da webarte são visualizados mais facilmente, mas os que possibilitam saltos no percurso estão escondidos nas imagens. Portanto, alguns interatores só tiveram conhecimento de dois *links* desse projeto: um deles provoca a exibição do próximo nó, e o outro se refere ao nó já visualizado.

Assim, procuro recuar a produção a partir das considerações sobre a interatividade, pois a maneira não-linear de trabalhar é característica das pesquisas contemporâneas. Com esse objetivo, produzo webartes que oferecem apenas percursos sequenciais, entre elas, estão *Entidade #4*, *Entidade #5* e *Entidade #6* (Figuras 14 a 22). É importante salientar que as imagens que compõem estas webartes também são resultantes de um percurso urbano, porém, o interator só pode acompanhar as imagens linearmente²¹.

Primeiramente havia a intenção de produzir apenas três webartes durante a pesquisa: a primeira seria nomeada *Entidade #2*, a segunda *Entidade #3* e a terceira *Entidade #1*. A maneira de denominar as webartes vai ao encontro do imaginário labiríntico, que remete a não linearidade.

A poética visa propor a relação entre *urbis* e ciberespaço, além de possibilitar percursos labirínticos na hipermídia interativa. Portanto, julgo que as webartes lineares são apenas parte do processo criativo. Por isso esses projetos foram

²¹ Procurei produzir e associar imagens de páginas sequenciais (imagens 5, 6, 7, 8), com o objetivo de expor o processo de produção da webarte.

denominados *Entidade #4*, *Entidade #5* e *Entidade #6*, para, desse modo, dar ênfase as três webartes planejadas primeiramente.

Inicialmente suponho que o percurso linear, dos projetos *Entidade #4*, *Entidade #5* e *Entidade #6*, possui um paralelo com a leitura de livros. Portanto, para elaborar essas webartes considero um suporte próprio da pesquisa, o caderno, utilizado no primeiro nível do processo criativo para registrar idéias e fazer esboços. Esses cadernos contêm desenhos e fotografias.

Procuro tornar visível o procedimento, portanto, para que os interatores percebam que os desenhos foram feitos a partir das fotografias, disponho as duas imagens em nós seqüenciais. A contaminação entre as duas linguagens vai ao encontro do pensamento de Chiarelli (2002), que será apontado no decorrer do texto.

Para produzir essas webartes é necessária a seleção de fotografias, a produção e digitalização de desenhos. Paralelamente a esse processo, à deriva na WWW, tive conhecimento de uma plataforma que possibilita a hospedagem e a exibição de imagens, cuja disponibilização é visualmente semelhante a um livro. Utilizo essa plataforma para estruturar as webartes *Entidade #4*, *Entidade #5* e *Entidade #6*.

Após a disponibilização desses projetos lineares, verifico que eles também são labirínticos em outros aspectos. Isto, por que são conjuntos complexos cujos elementos tecem relações entre si. Nessas webartes é recorrente a sobreposição de desenhos e fotografias, ocasionando imagens multidimensionais, pois os transeuntes são representados em proporções diminuídas ou ampliadas em relação às fotografias. Eles também são sobrepostos às imagens de maneira que não se inserem na narrativa daquele espaço representado, ocasionando relações contraditórias, próprias do imaginário labiríntico.

No início da pesquisa a idéia de labirinto se refere apenas a diferentes possibilidades de percurso, porém, a partir da poética verifico que as webartes *Entidade #4*, *Entidade #5* e *Entidade #6* também possuem características labirínticas. Desse modo, a produção contribui para ampliar a compreensão sobre a idéia de labirinto, considerando este conceito além do que o senso comum costuma

definir. Dessa maneira, a poética provoca o aprofundamento na pesquisa, o que demonstra o próprio caráter labiríntico da produção.

Primeiramente considero que essas webartes são parte do processo para o desenvolvimento dos projetos principais. Porém, interagindo com essas webartes, após sua disponibilização, percebo que elas também propõem discussões relevantes. Considero que essa atividade é própria da criação artística, e, desse modo, todas as webartes da pesquisa fazem parte do processo, e ao mesmo tempo, vistas separadamente, são obras/projetos instaurados. Esse movimento contínuo provoca o intenso devir da criação poética.

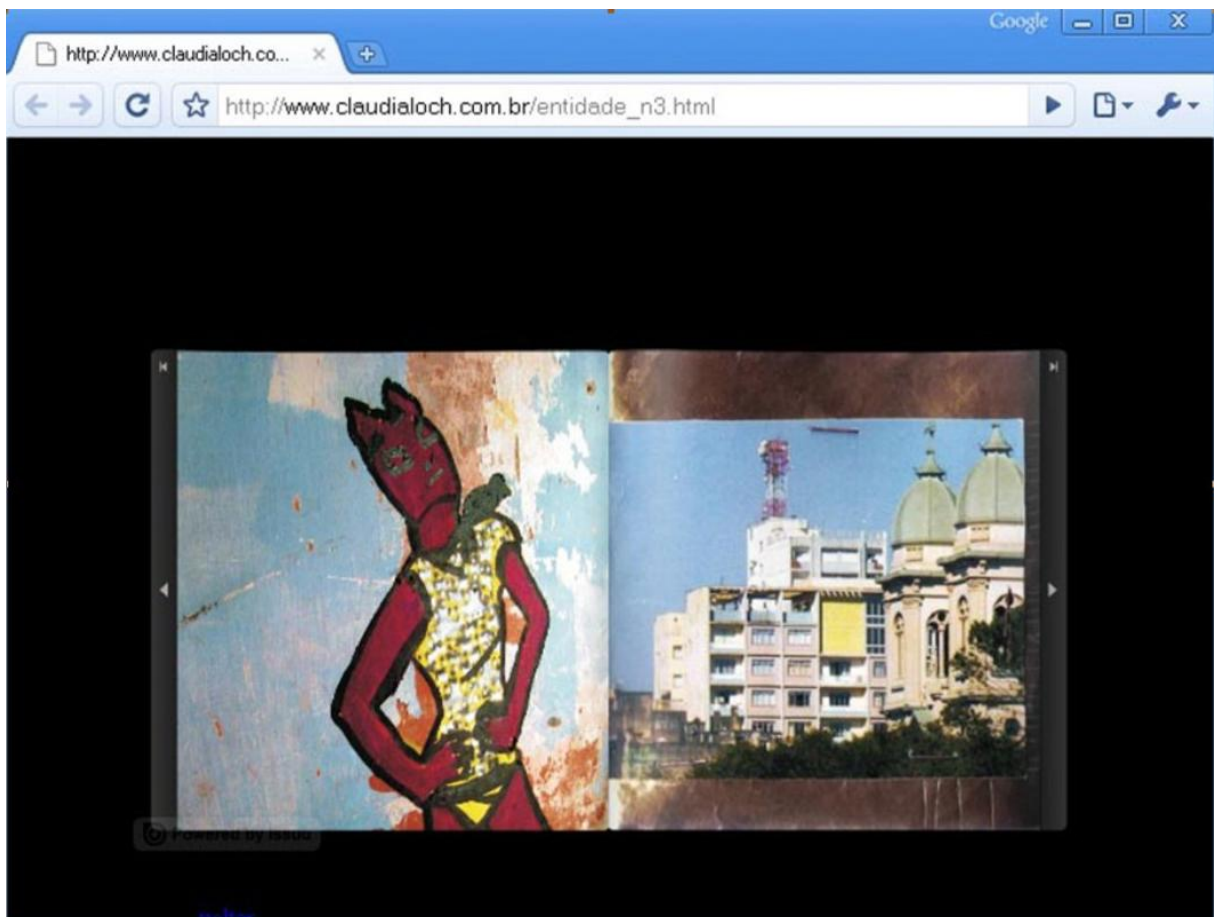


Figura 14 - Webarte *Entidade #4* (http://www.claudialoch.com.br/entidade_n3.html)

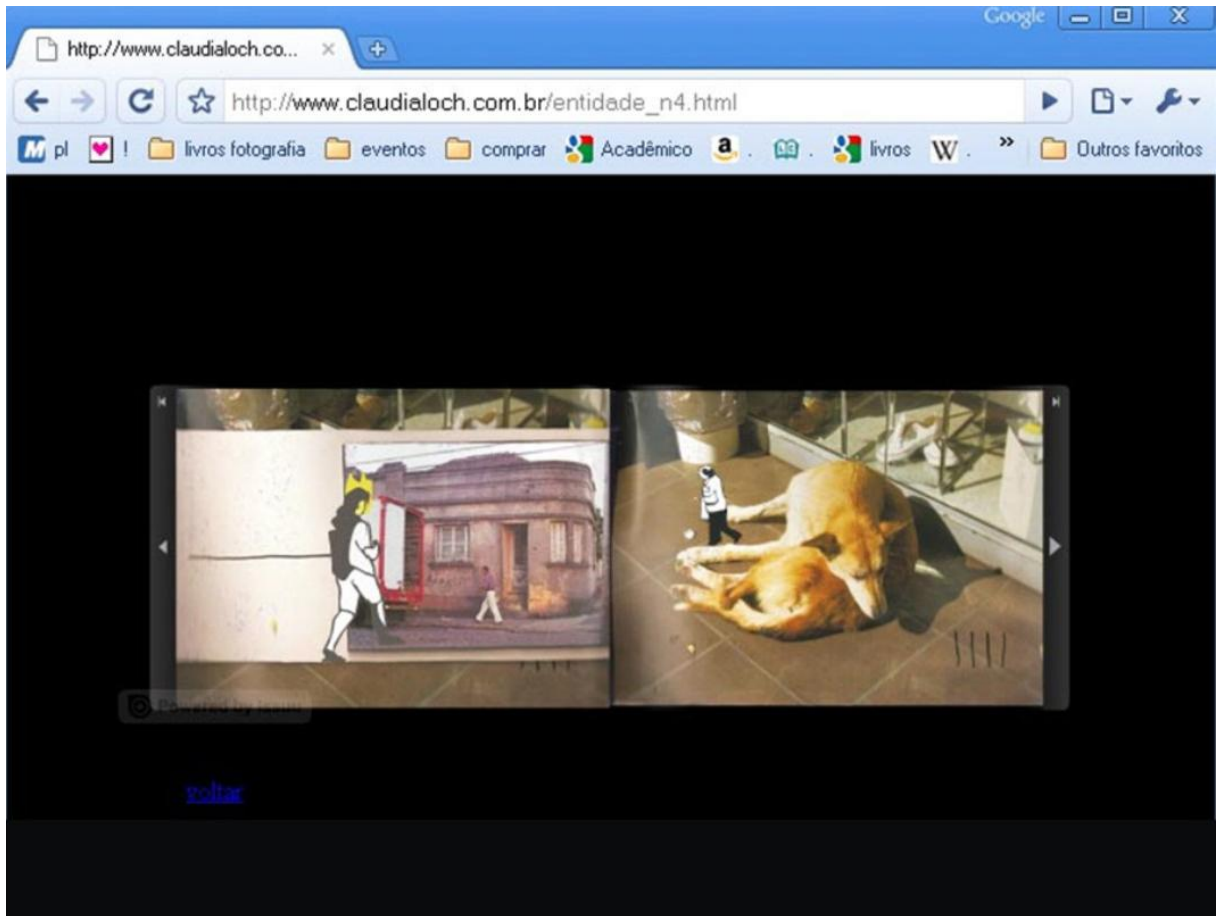


Figura 15 - Webarte *Entidade #5* (http://www.claudialoch.com.br/entidade_n4.html)

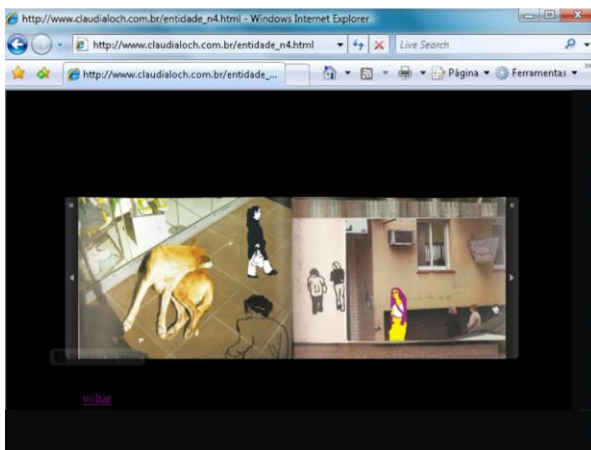


Figura 16 - Webarte *Entidade #5*
(http://www.claudialoch.com.br/entidade_n4.html)

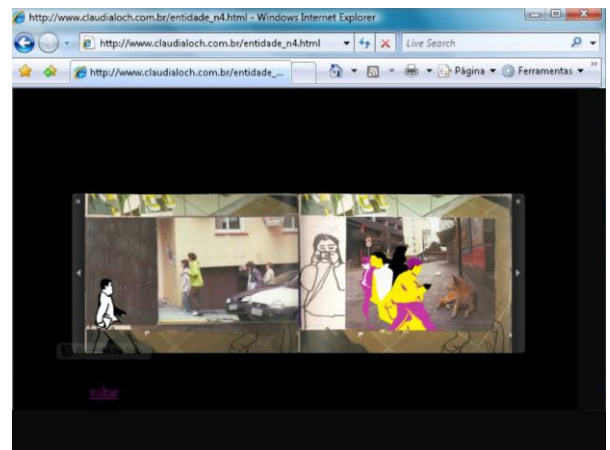


Figura 17 - Webarte *Entidade #5*
(http://www.claudialoch.com.br/entidade_n4.html)

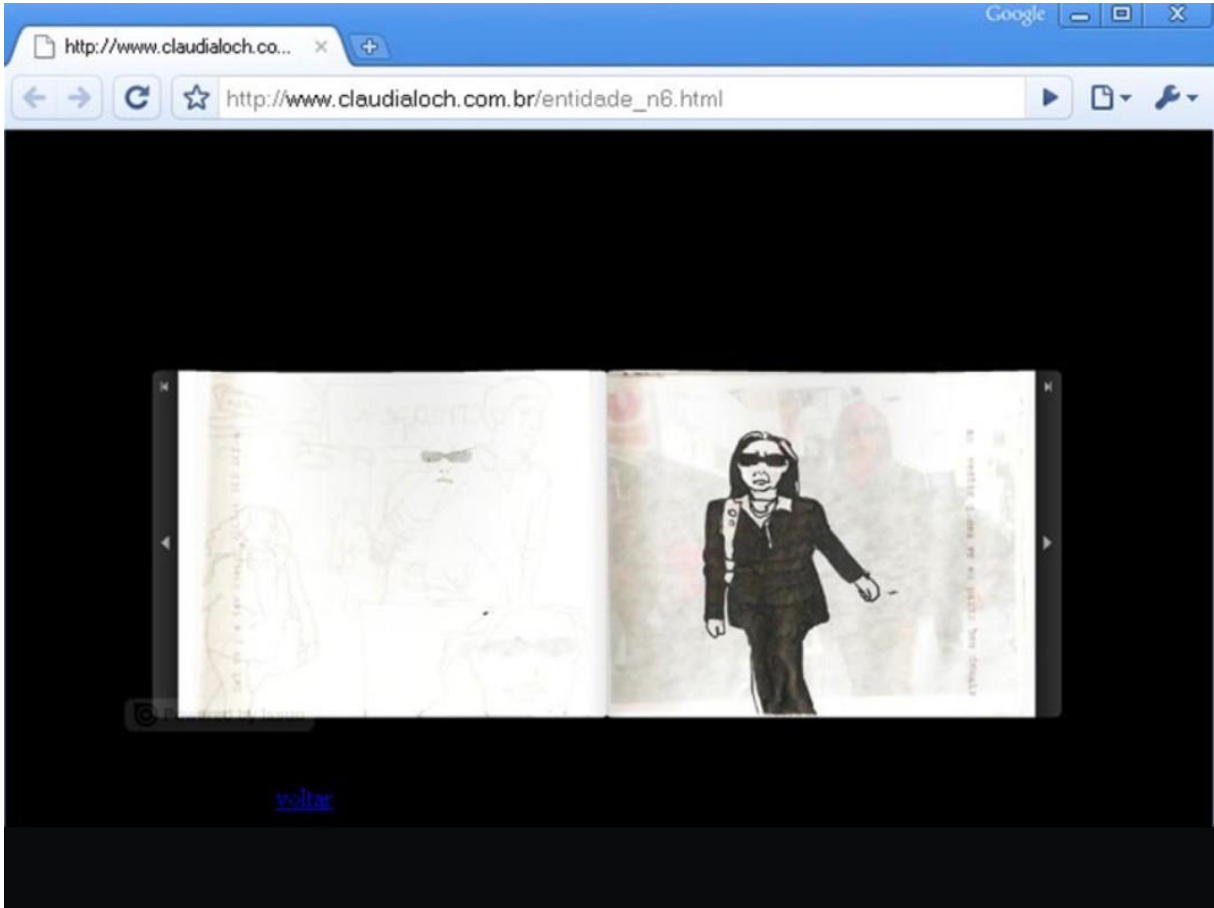


Figura 18 - Webarte *Entidade #6* (http://www.claudialoch.com.br/entidade_n6.html)

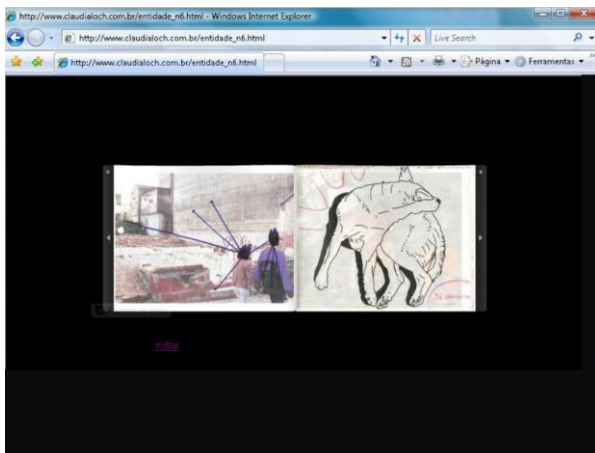


Figura 19 - Webarte *Entidade #6*
(http://www.claudialoch.com.br/entidade_n6.html)

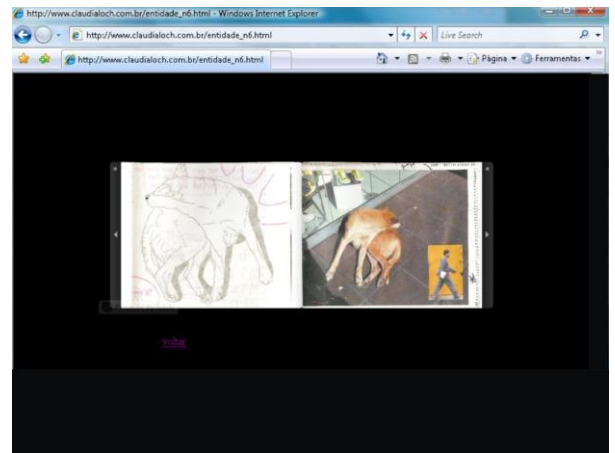


Figura 20 - Webarte *Entidade #6*
(http://www.claudialoch.com.br/entidade_n6.html)

Ao comparar esses projetos com livros concretos e com meus cadernos de esboços, percebo que a possibilidade de leitura não-linear é presente em livros, pois é possível ler a página dez e depois a primeira página. Dessa maneira, verifico que a ideia de interatividade excede a não-linearidade da hipermídia.

Como afirma Plaza e Tavares (1998), através do modo interativo, o modelo é aberto ao mundo exterior e deixa de funcionar em circuito fechado. “A interatividade como relação recíproca entre usuários e interfaces computacionais inteligentes, suscitada pelo artista, permite uma comunicação criadora fundada nos princípios de sinergia, colaboração construtiva, crítica e inovadora” (PLAZA, 1998, p.35). Portanto, sem o interator a obra não acontece.

A partir destas observações, procuro possibilitar a interatividade de modo significativo em relação ao conceito de sinergia apontado por Plaza (1998). Assim, *Entidade #3* é produzida com o propósito de ampliar a interatividade na poética digital.

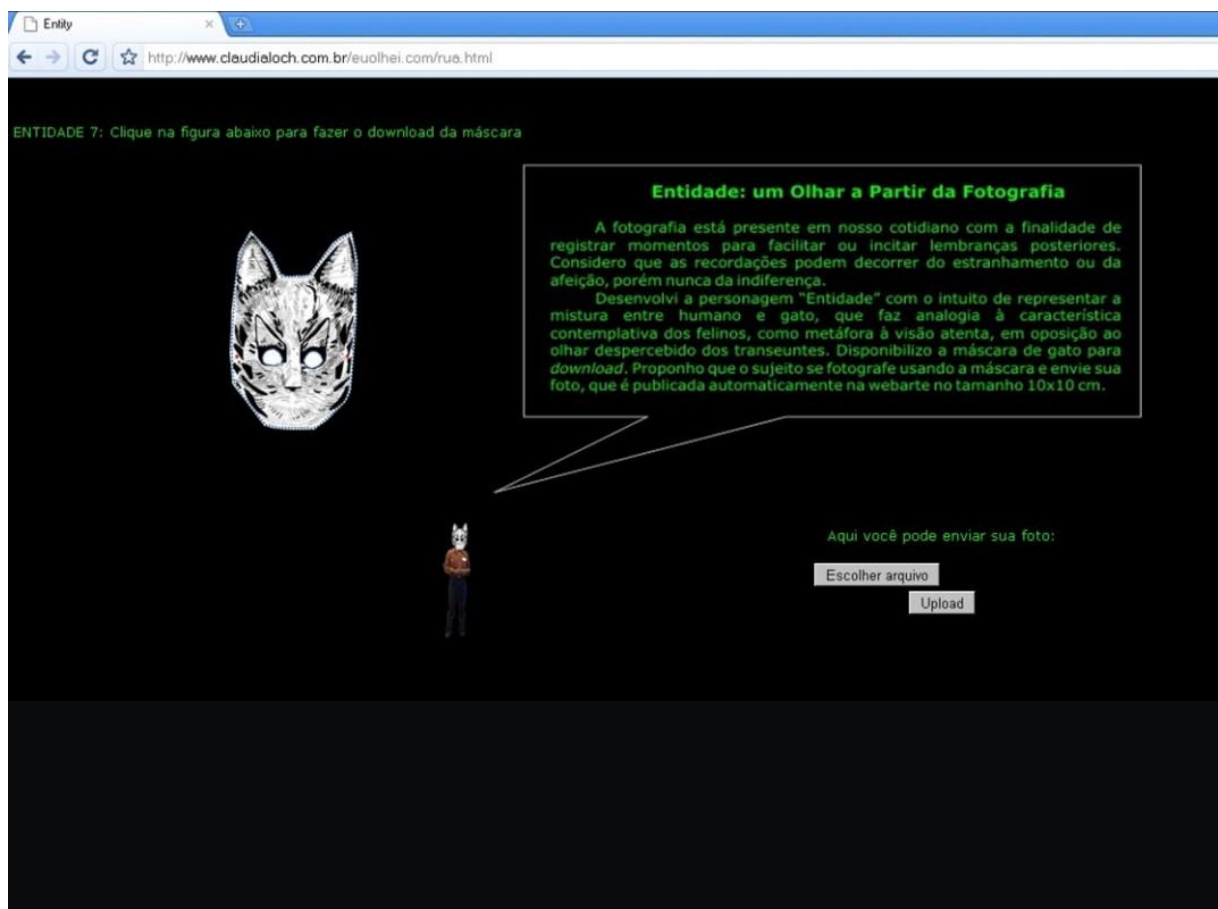


Figura 21 - Webarte *Entidade #3* (<http://www.claudialoch.com.br/euolhei.com/rua.html>)

Na webarte *Entidade #3* disponibilizo a máscara da Entidade na rede. Com isso, proponho que o indivíduo se fotografe na *urbis* enquanto usa a máscara. Além disso, sugiro que o interator envie sua foto, afirmando-se uma Entidade em dois dos diversos labirintos que lhe dizem respeito, na *urbis* e no ciberespaço. Dessa maneira, relaciono o labirinto urbano e ciberespaço, utilizando a Entidade como ponto de conexão. Essa proposta é apenas uma possibilidade, pois não há repreensão sobre as imagens enviadas, desde que possuam extensão jpg. Os arquivos são publicados automaticamente na webarte.

Segundo Couchot (2003), a interatividade é uma característica intrínseca às imagens numéricas [digitais], existindo desde o seu nascimento, e está ligada ao desenvolvimento dos computadores.

As primeiras calculadoras eletromecânicas e eletrônicas não forneciam imagens para se ver. [...] Um nítido processo foi realizado a partir dos anos 50, quando se teve a idéia de conectar na saída do computador um tubo catódico. A imagem eletrônica, que visualizava os resultados, apesar de muito esquemática, já permitia iniciar um diálogo entre o usuário e a calculadora. [...] Diversas calculadoras interativas viram então o dia. E nos inícios dos anos 60, Ivan F. Sutherland mostra todas as possibilidades do que ele chama de *interactive computer graphics*. Mas foi necessário esperar os anos 70 para ver aparecer um novo tipo de imagem, cuja qualidade iria melhorar dia-a-dia graças à tela de vídeo em cores e à varredura recorrente. (COUCHOT, 2003, p. 166)

A interatividade pode ser *exógena* ou *endógena*. A primeira diz respeito ao diálogo homem/máquina, e se refere aos dispositivos de entrada/saída que são acoplados ao computador. Na poética, a interatividade com as webartes ocorrem por meio do teclado e do *mouse*, que também pode ser substituído pelo *touchpad*. As saídas utilizadas também são diversificadas, caixas de som operam juntamente da tela. Esta permanece o dispositivo mais comum para a fixação da imagem, que pode ser substituída por teleprojeção.

Segundo Couchot, a interatividade *endógena* ocorre entre os objetos numéricos [digitais] que estão na fonte da imagem.

Cada objeto reage com os outros objetos assim como reage com o usuário. Criam-se assim objetos dotados de uma espécie de percepção capaz de informá-los sobre suas posições, velocidade, cor, ou outras qualidades, objetos que evoluem na sua vizinhança. (COUCHOT, 2003, p. 167)

Quando o interator envia uma imagem para a webarte *Entidade #3*, podemos considerar a interatividade *endógena* a partir do momento em que a imagem é adaptada pela webarte, que ajusta seu tamanho, exibe-a no nó e adapta a localização das imagens anteriores. Assim, neste caso a interatividade *endógena* é imediata, e se combina com a interatividade *exógena*.

Para a produção de *Entidade #3*, procurei dar ênfase à ação do interator, para tal, suspendo meu percurso urbano e as intervenções. Por isso, concentro o propósito deste projeto em testar o conceito de interatividade, redimensionando a webarte pela sinergia. Já Couchot (1993) indica que a imagem digital é uma hibridação entre imagem e sujeito, porém, verifico que o conceito de sinergia é mais pertinente para indicar esta relação, pois a palavra hibridação aponta uma relação fixa e, por vezes, estática. Considero, portanto, que a interatividade trata da sinergia entre interator e obra/projeto.

A *Entidade #3* é a primeira webarte que elaborei visando à sinergia entre projeto e interator, a partir da possibilidade de *download* e envio de arquivos digitais. É importante lembrar que elaboro os projetos, o que consome certo tempo da pesquisa. Porém essa atividade também é relevante, pois, me aproximo do funcionamento da WWW e do campo tecnológico. Também procuro conversar com programadores, quando possível, para verificar o ponto de vista deles sobre o trabalho no âmbito digital.

Para a edição desse projeto foi necessário fazer pesquisas em fóruns na internet, examinar códigos e fazer testes. Essa etapa da poética é diferente do processo criativo nas artes tradicionais, pois os erros e acasos não trazem novas possibilidades e não ocasionam descobertas para a pesquisa. Nesse caso, qualquer falha impossibilita o funcionamento do projeto.

Na webarte *Entidade #3* procuro dar ênfase à atividade do interator no ciberespaço e também na *urbis*, pois proponho que ele utilize a máscara neste espaço, se fotografe e envie a imagem para a webarte. Anteriormente eu havia proposto uma experiência similar utilizando instrumentos da internet, no projeto *Entidade #08666911*. Através das ferramentas de relacionamento propus a seguinte sugestão aos interatores: publicar na WWW a fotografia de uma pessoa produzindo qualquer grafismo ou imagem sobre superfícies na *urbis*. Para aglutinar estas

imagens, sugiro que os interatores, ao publicá-las, coloquem como título *0866691*. Procuo assim trabalhar com a temática, que consiste em associações entre a *urbis* e o ciberespaço. As fotos dos interatores podem ser visualizadas utilizando ferramentas de busca, ao procurar por imagens referentes ao título *08666911*.

Porém, as pessoas não interagiram com essa proposta, por isso, considero que dificilmente os transeuntes façam atividades diferenciadas na *urbis*, além de utilizá-lo como local de passagem. Isso já foi indicado no texto, e é apontado por Pesavento (1997) que aborda o uso da *urbis* para a rápida circulação. Portanto, considero que a sugestão da webarte *Entidade #3* e as respostas dos interatores, ou a ausência delas, fazem parte da construção de significados do projeto.

Primeiramente, publiquei a webarte *Entidade #3* na internet, e no mesmo dia enviei o *link* para um amigo com o qual eu estava conversando via *chat*. Esse amigo enviou o endereço pra diversos conhecidos por *e-mail*, e desse modo várias pessoas visitaram a webarte no primeiro dia. Posteriormente recebi um *e-mail*, e, nessa mensagem, uma interatora comenta que gostou do projeto, porém, gostaria de ver mais imagens enviadas pelos interatores. A partir disso, percebo que no ciberespaço circulam diversas pessoas que possuem mais interesse em verificar a interatividade de outros do que em participar da criação coletiva.

Assim, passaram-se semanas sem que nenhuma atividade acontecesse. Depois de algum tempo novas imagens apareceram. Dessa maneira, uma nova versão da webarte brota à medida que uma imagem é enviada pelo interator. Nesse projeto diversas contaminações acontecem a cada nova imagem que surge. É uma surpresa interessante visualizar uma fotografia na webarte enviada por uma pessoa anônima que se encontra em qualquer parte do mundo. Desse modo, a webarte provoca sensações que abarcam o inesperado, referente à característica latente e instável do projeto.

Para a produção da próxima webarte (*Entidade #1*) procuro empregar os conhecimentos obtidos na pesquisa. Assim como a webarte *Entidade #2*, *Entidade #1* contém *fotografias de percurso*, *vídeos de intervenção* e animação (composta por *registros de pinturas*), produzidos da mesma maneira, com a diferença de que procuro trabalhar em cidades diversas. Do mesmo modo que em *Entidade #3*, o interator pode enviar imagens que passam a fazer parte da webarte.

Também em relação à *Entidade #2*, em *Entidade #1*, procuro possibilitar um percurso labiríntico na webarte.

1.3 Entidade #1: a produção a partir dos conhecimentos adquiridos

A inclinação para abordar aspectos da *urbis*, além de utilizá-la como ambiente para a arte tem relação com minhas experiências, pois já habitei algumas cidades diferentes. Além disso, ocorreram mudanças de domicílio, e assim, até o momento residi em vinte endereços.

Acredito que este deslocamento vai ao encontro do imaginário labiríntico, pois meu desenvolvimento ocorreu na contínua relação com novos percursos urbanos. Isso indica a surpresa que se apresenta a cada quadra, ao percorrer caminhos ainda não explorados.

Em relação ao percurso, o fato de estar pela primeira vez em uma cidade causa a sensação de inesperado, pois esse momento contém todos os afetos latentes que podem se concretizar no decorrer do tempo. Isso é somado ao olhar próprio do estrangeiro, com atenção aos diversos detalhes que de outra maneira poderiam passar despercebidos.

Já o segundo momento de aproximação se refere a um novo descobrimento da cidade por meio da relação com as pessoas, que indicam locais secretos ao olhar estrangeiro, onde ocorrem experiências compartilhadas. Assim, por exemplo, a Estação Férrea de Santa Maria já foi local de exposições de arte e shows de música, e o Setor Bancário de Brasília todos os domingos é ocupado por *skatistas*. Esses assenhamentos dos ambientes provocam ressignificações através de relações subjetivas.

Desse modo, depois de certo tempo, os percursos na *urbis* se relacionam ao círculo afetivo. Julgo que essa passagem é interessante considerando que diversas pessoas, antes anônimas, tornam-se parte do convívio. Portanto, é curioso observar um transeunte em seu percurso e indagar suas particularidades, e, nesse sentido,

tenho interesse nas intervenções urbanas, pois são mensagens anônimas para outros anônimos, os transeuntes.

Considero que a atividade de disponibilizar fotografias urbanas no ciberespaço é como contar segredos aos interatores, revelando percursos que, muitas vezes, eles nunca fizeram. Através da sinergia nas webartes *Entidade #3* e *Entidade #1*, proponho que os interatores enviem fotografias capturadas em ambientes urbanos, e assim, diversos pontos de vista particulares, provindos de diversas localidades, podem vir a se contaminar. Tenho o interesse de que as cidades não sejam nomeadas, para propor uma abordagem geral através da junção das imagens enviadas pelos interatores.

Na exposição coletiva *Híbridos de nós mesmos* (2008) observo que, por vezes, os interatores não percebem os diferentes percursos da webarte *Entidade #2*, portanto, procuro ampliar a poética na característica labiríntica. Além disso, emprego os conhecimentos adquiridos na produção dos projetos anteriores para que *Entidade #1* aconteça na sinergia entre projeto e interator.

Assim como na produção da webarte *Entidade #2*, edito a *Entidade #1* definindo uma *fotografia de percurso* para cada nó, nomeado de um a duzentos e sessenta e sete. Esta escolha, feita ao acaso, não segue a ordem cronológica da captura das fotografias. Portanto, mesmo que o percurso do interator se inicie no nó um e siga progressivamente, ele não poderá visualizar as imagens linearmente. Este percurso na webarte indica uma temporalidade descontínua, um labirinto de tempo.

No âmbito da composição visual, as imagens destes nós se sobrepõem em duas camadas. A camada inferior é formada pela *fotografia de percurso* repetida lado a lado. A segunda é composta pela mesma fotografia do plano inferior, centralizada entre dois *registros de pinturas*. Também na segunda camada, abaixo e à esquerda da fotografia centralizada há um círculo com a palavra *home*.

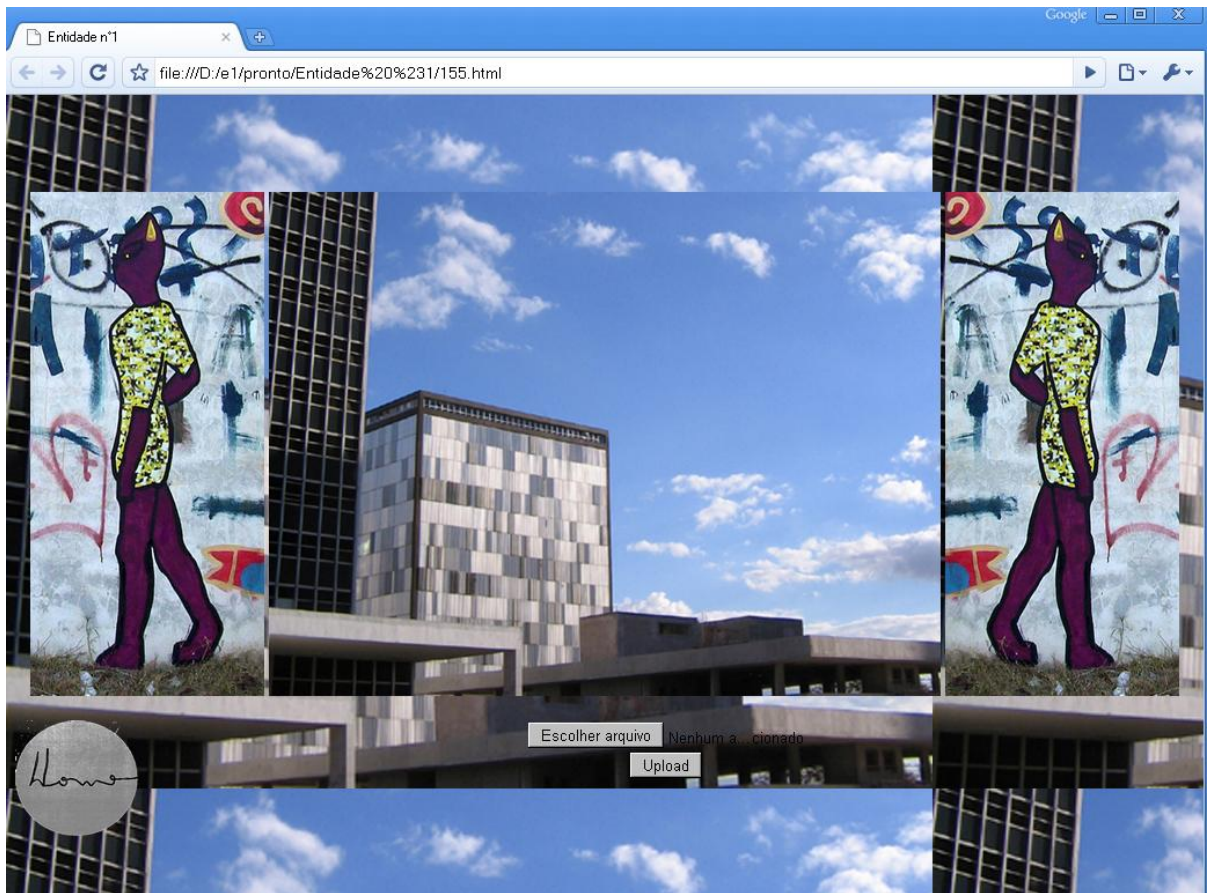


Figura 22 - Webarte *Entidade #1* (<http://www.claudialoch.com.br/e1/155.html>)

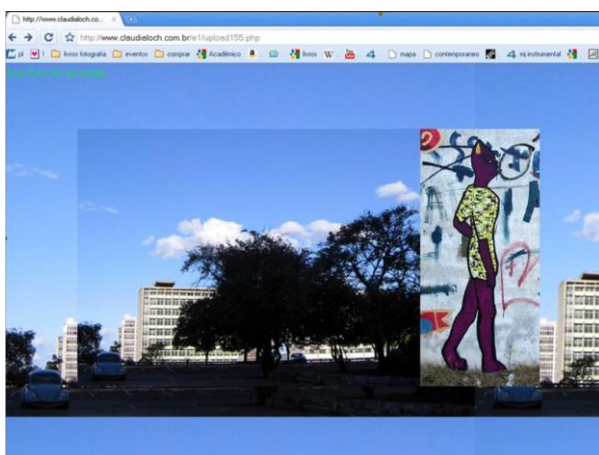


Figura 23 - Webarte *Entidade #1*
<http://www.claudialoch.com.br/e1/upload155.php>

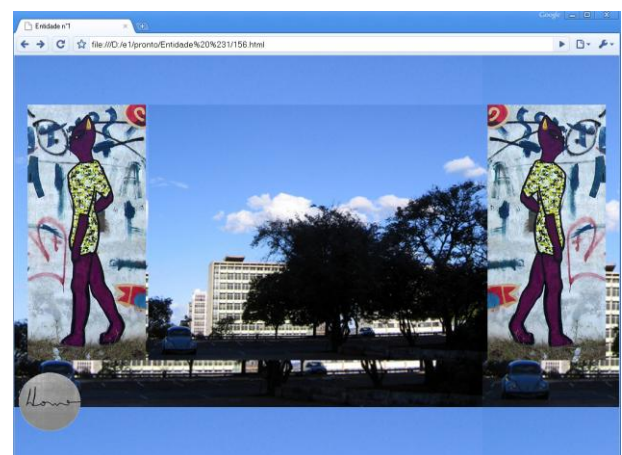


Figura 24 - Webarte *Entidade #1*
<http://www.claudialoch.com.br/e1/156.html>

As sobreposições visam representar o espaço labiríntico, pois as imagens reportam às barreiras físicas que, devido a sua opacidade, encobrem partes da vista de uma área.

A primeira camada não possui *links*. Na segunda camada, o *registro de pintura* à direita da *fotografia de percurso* corresponde a um *link*, que, quando acionado mediante um clique de *mouse*, provoca a exibição do próximo nó (por exemplo, se o interator está vendo o nó um passa a observar o nó dois, e ao clicar no *registro de pintura* posicionado à esquerda, volta a ver o nó um).

Nas fotografias centrais, há *links* escondidos, cujos endereços foram definidos ao acaso. Considero que os *links* ocultos podem ser encontrados pelo interator, pois estão posicionados entre os *registros de pinturas* da segunda camada. O interator tende a movimentar o ponteiro do *mouse* do *registro de pintura* da direita para o outro *registro de pintura* da esquerda. Quando a seta do *mouse* se encontra sobre um *link* ela se modifica, o que pode ser notado pelo interator.

Todos os nós de número um a duzentos e sessenta e sete têm essas características, porém, alguns deles possuem *vídeos de intervenção*, e outros possuem a animação da Entidade. Os nós de número ímpar possuem ainda um recurso que possibilita o envio de imagens pelo interator. Ele consiste em um botão, no qual podemos ler a frase: *escolher arquivo*, ao lado de uma caixa de texto de mesmo tamanho, e abaixo um botão com a palavra *upload*.

Quando o interator clica no botão para escolher um arquivo, uma janela se abre exibindo os locais do seu computador, na qual ele pode escolher uma imagem de extensão *jpg*. Posteriormente o nome do arquivo aparece na caixa de texto, e então, ao clicar no botão *upload* a imagem é enviada para o provedor que hospeda a webarte, e a imagem automaticamente passa a fazer parte do projeto.

Se o interator envia uma imagem no nó um, o próximo nó que ele visualiza é *Upload1*. Para que o interator veja a imagem que ele acabou de publicar, é preciso clicar no *registro de pintura* presente em *Upload1*, que, quando acionado, provoca a exibição do nó composto pelas imagens publicadas pelos interatores. Estes nós são denominados *Rua2.php*, e aglutinam arquivos enviados a partir de um mesmo nó.

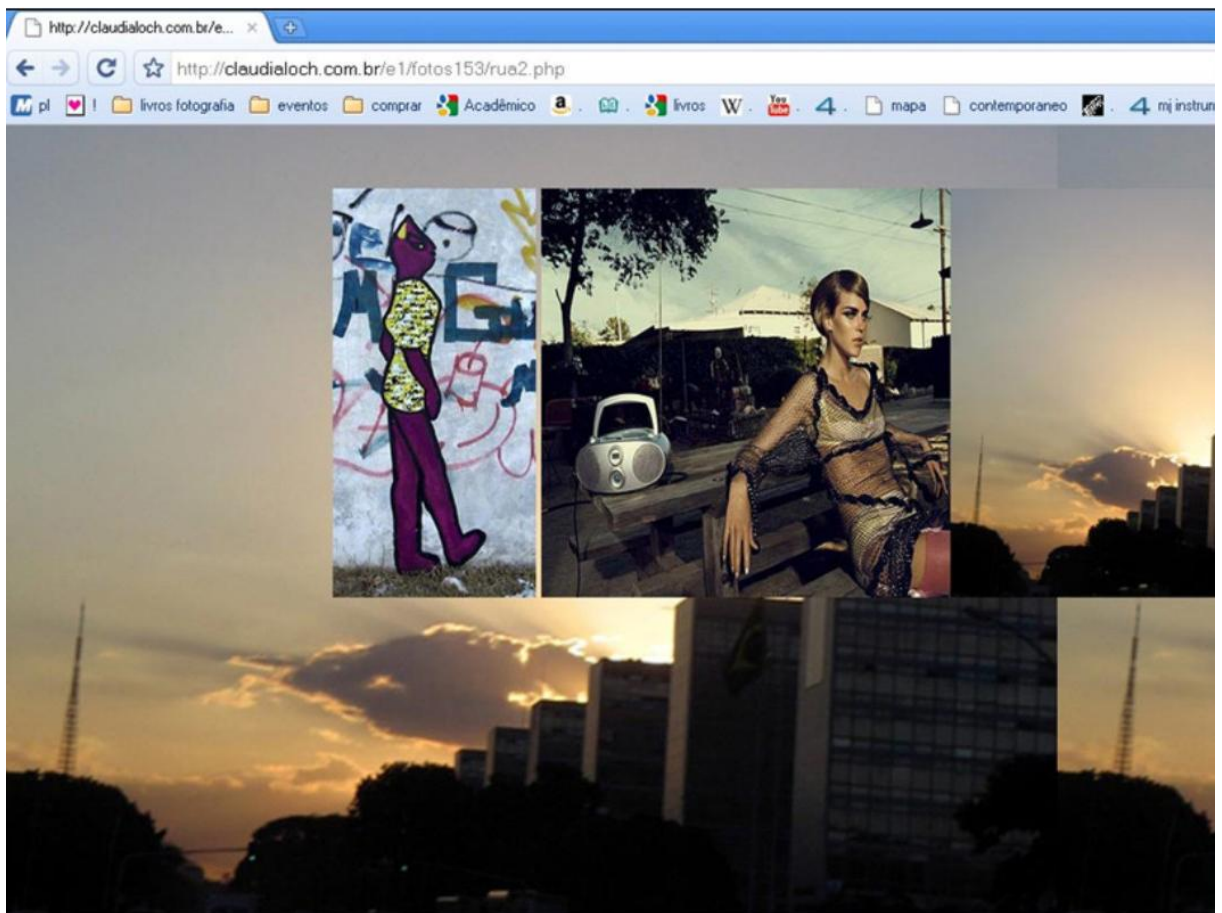


Figura 25 - Webarte *Entidade #1* (<http://www.claudialoch.com.br/e1/fotos155/rua2.php>)

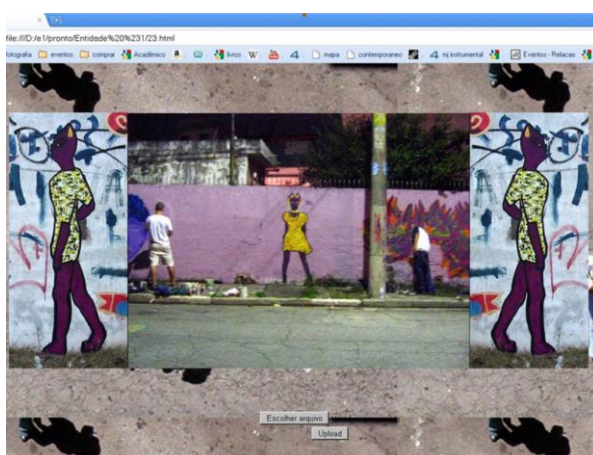


Figura 26 - Webarte *Entidade #1*
(<http://www.claudialoch.com.br/e1/23.html>)

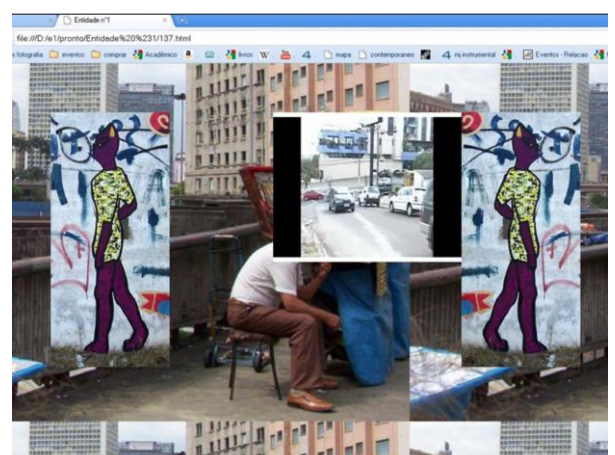


Figura 27 - Webarte *Entidade #1*
(<http://www.claudialoch.com.br/e1/137.html>)

Da mesma maneira que no projeto *Entidade #2*, na webarte *Entidade #1* relaciono o labirinto urbano e ciberespaço, utilizando a Entidade como ponto de

conexão, pois os *registros de pinturas* se tornam fotogramas da animação na webarte. Além disso, do mesmo modo que em *Entidade #3*, disponibilizo a máscara da Entidade para *download*.

A webarte *Entidade #1* é feita a partir de conhecimentos adquiridos, portanto, dedico mais tempo para elaborar o projeto visualmente, em vista de harmonizá-lo. Desse modo, os *links* do segundo plano são *registros de pinturas*, nos quais a Entidade é representada como um indicador de deslocamento, sugerindo o movimento próprio do ato de caminhar, apontando também o percurso do interator na webarte. Componho todos os nós inserindo imagens da Entidade, pois a procura de locais no espaço urbano para intervir motiva meu percurso e a captura de fotografias.

1.4 Diálogos no âmbito da webarte

Segundo Venturelli (2004) a arte no contexto das novas tecnologias data do início do século XX onde se inserem, por exemplo, a fotografia e o vídeo, meios que são utilizados na minha poética. Já a arte computacional relaciona arte e ciência da computação, e uma das principais características dessa linguagem é a interatividade. A arte computacional está vinculada com a evolução das linguagens de programação e dos computadores, sistemas imprescindíveis para os artistas que produzem na área. O desenvolvimento dos projetos interativos da pesquisa se dá neste contexto, pois é necessário o conhecimento de programação das webartes.

A produção das obras/projetos propõe uma abordagem sobre aspectos do âmbito da webarte. Essa denominação (webarte) trata de trabalhos artísticos produzidos especialmente para a *World Wide Web*²². Essa apropriação de recursos

²² A WWW, como é conhecida hoje, originou-se do projeto ARPANET, criado em 1969 na Agência de Pesquisa de Projetos Avançados do Departamento de Defesa dos Estados Unidos, desenvolvido durante a guerra fria. Nesta rede promissora, os dados do governo americano estariam espalhados em vários pontos da rede, em vez de centralizados em apenas um servidor. Em seguida, os cientistas Vinton Cerf e Bob Khan criaram o TCP IP, um conjunto de protocolos de comunicação entre computadores em rede. Esta ideia foi incorporada pelas universidades e, mais tarde, o cientista britânico Tim Berners-Lee e o *Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire* - Centro Europeu de Pesquisas Nucleares, criaram a *World Wide Web*²², ou WWW, em 1989. A *web* é um ambiente onde as pessoas podem compartilhar arquivos no formato HTML, e outras pessoas podem acessá-los através de um *browser* ou navegador.

tecnológicos das mídias e da indústria do entretenimento em geral, da WWW, além do vídeo, da animação e da fotografia, indica que a produção se insere no contexto da artemídia, apontado por Arlindo Machado (2002, p. 20). Esse autor indica que a expressão inglesa *media art* e o seu correlato português artemídia são usados hoje para designar formas de expressão artística que se apropriam de recursos tecnológicos das mídias e da indústria do entretenimento em geral para propor alternativas qualitativas. Assim, procuro apontar webartes de outros artistas que apresentam paralelo com a pesquisa.

Netlung (1996), de Diana Domingues, Gilberto Prado, Suzete Venturelli e Tânia Fraga, foi programada por Fátima Burbos. Esta é uma das primeiras webartes realizadas por artistas brasileiros, além de ser o primeiro projeto colaborativo feito no Brasil. Sua proposta coletiva é contextualizada na busca da humanização das tecnologias pela arte.

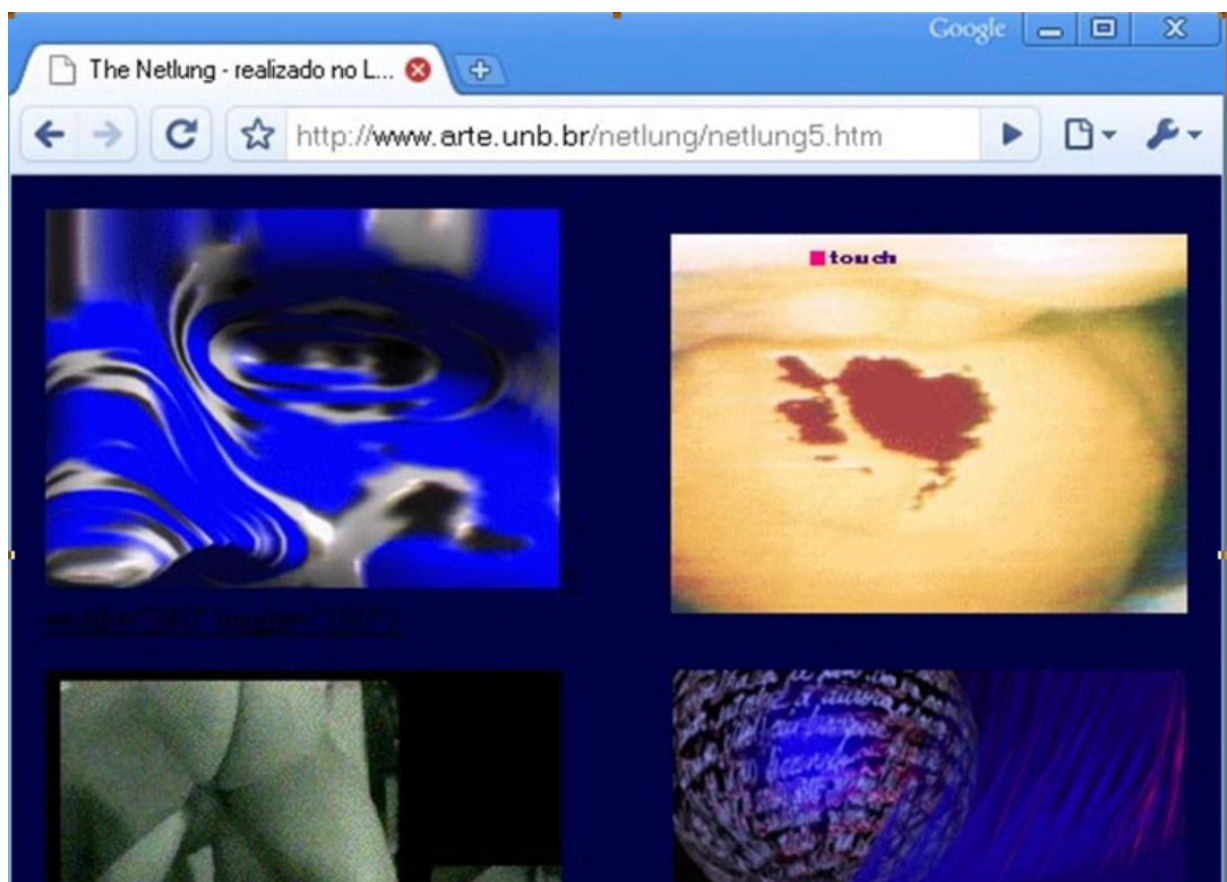


Figura 28 - Webarte *Netlung* (<http://www.arte.unb.br/netlung/netlung.htm>)

A webarte *Seis propostas para o próximo milênio* (2001), de Roberto Cabot, utiliza a animação como meio. Ela é desenvolvida a partir das seguintes tecnologias: *Shockwave* e *Flash*. Com esse trabalho, Cabot pretende abordar conceitos apresentados pelo escritor italiano Ítalo Calvino (1923-1985), em conferências realizadas em 1984. Calvino definiu seis tópicos para a criação de trabalhos artísticos: leveza, rapidez, exatidão, visibilidade, multiplicidade e consistência. Essa webarte parte dos cinco primeiros conceitos e pretende alcançar o sexto. Tal metodologia é apresentada pelo artista no texto que abre o site, onde ele defende os conceitos escolhidos.

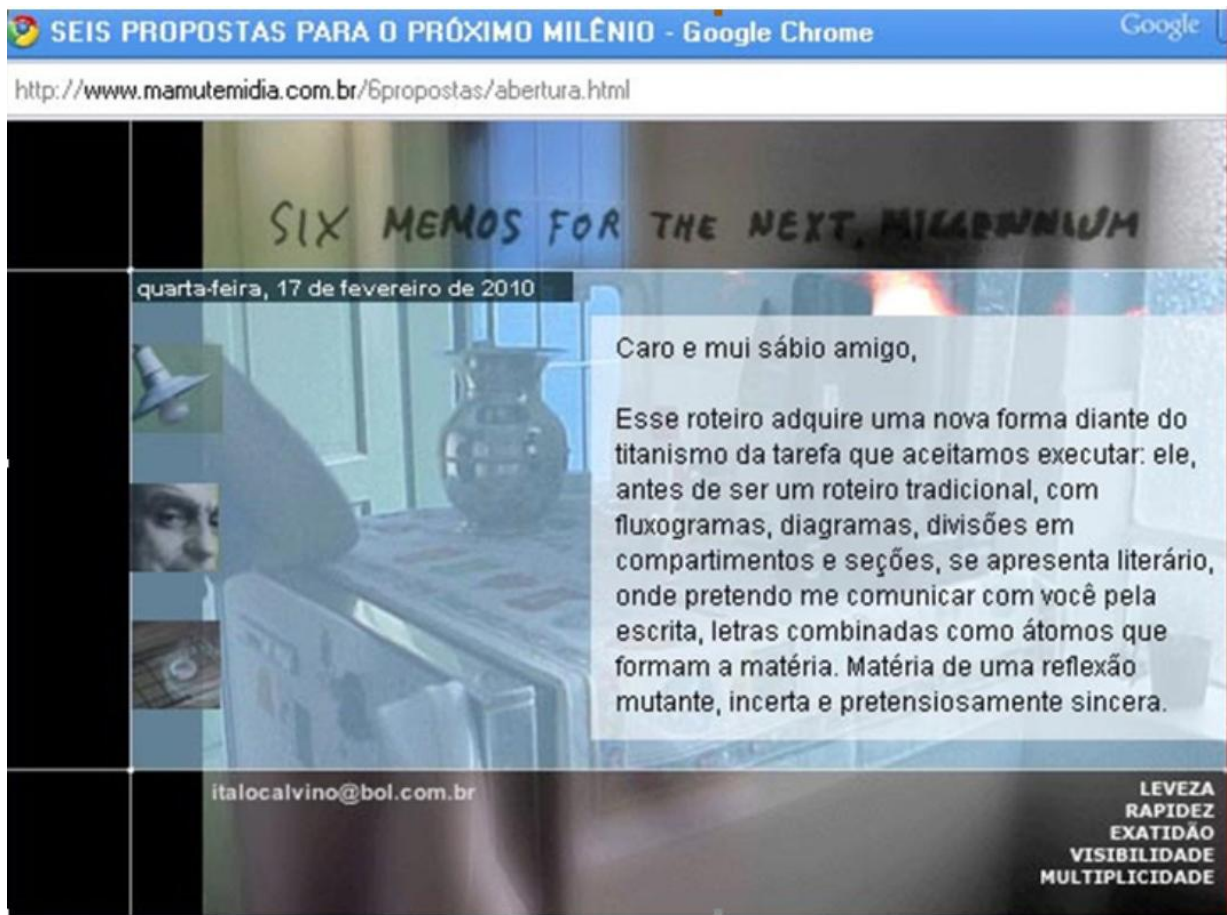


Figura 29 - Webarte *Seis propostas para o próximo milênio*
(<http://www.mamutemidia.com.br/6propostas/>)

Já o projeto *Lands beyond* (1997) aborda uma característica própria do advento do ciberespaço, a perda da importância geográfica e a desterritorialização, indicada pelo título e pelas composições da webarte, influenciadas por imagens

aéreas. Após interagir com este projeto, procuro ampliar a poética no sentido da desterritorialização do ciberespaço. Por isso, na última webarte (*Entidade #1*), em contraposição com a primeira (*Entidade #2*), possibilito que outros interatores de diversas localidades publiquem imagens no projeto.

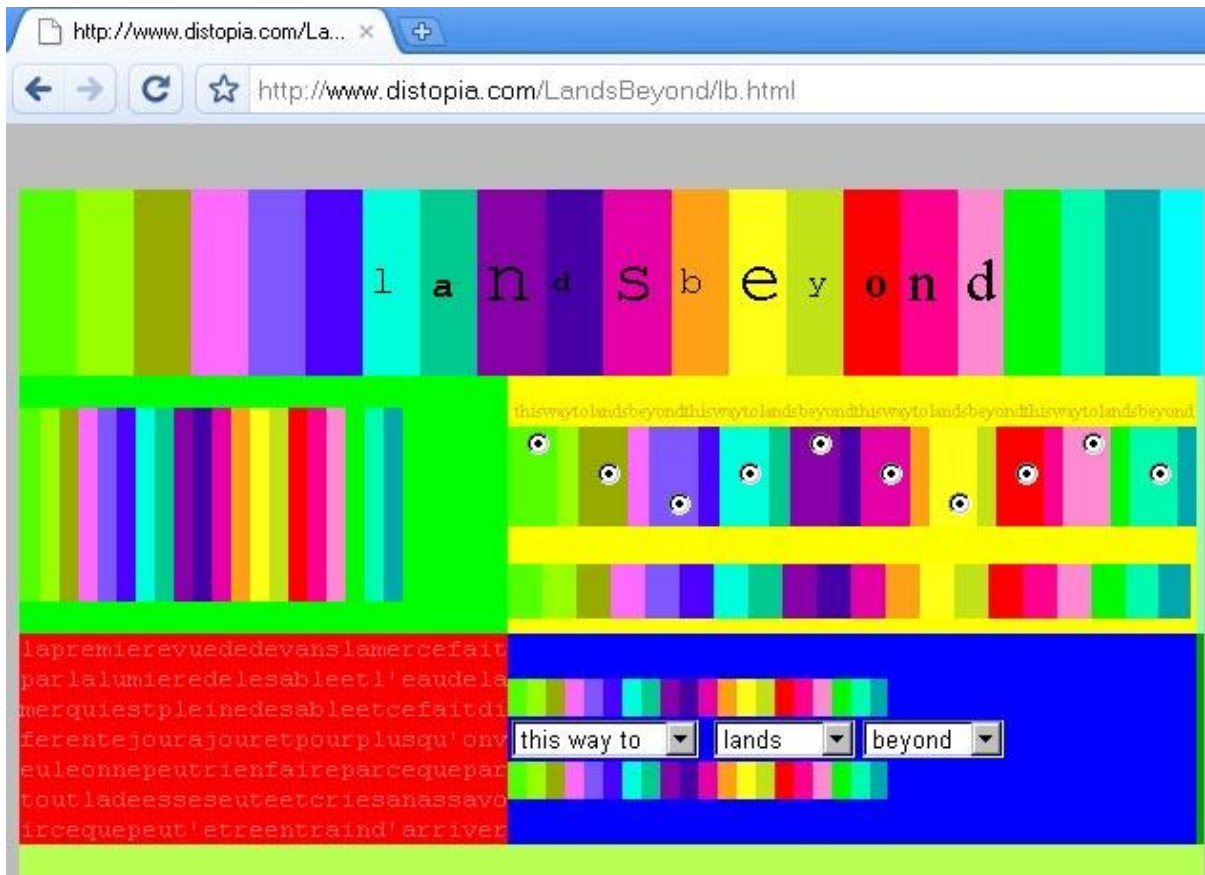


Figura 30 - Webarte *Lands beyond* (<http://www.distopia.com/LandsBeyond/>)

Dos mesmos artistas do projeto *Lands beyond* (1997), *Sanctu* (1998) parte de imagens do pintor Caravaggio (1572-1610), a fim de estabelecer releituras digitais. Dessa maneira, a iconografia religiosa toma forma de ícones de computador, estilizados em pixels e desfigurando o naturalismo exacerbado que estas imagens possuem originalmente. Esta webarte pode apontar para o fim da aura da imagem - dentro do processo descrito por Walter Benjamin (1990). Interagir com este projeto me auxiliou a compreender que minha poética não parte da releitura de obras, mas sim de contaminações. Isto porque não utilizo imagens com o intuito de que as

fontes sejam apontadas, agregando assim significados ao projeto, tratam-se de influências que auxiliam no processo criativo.

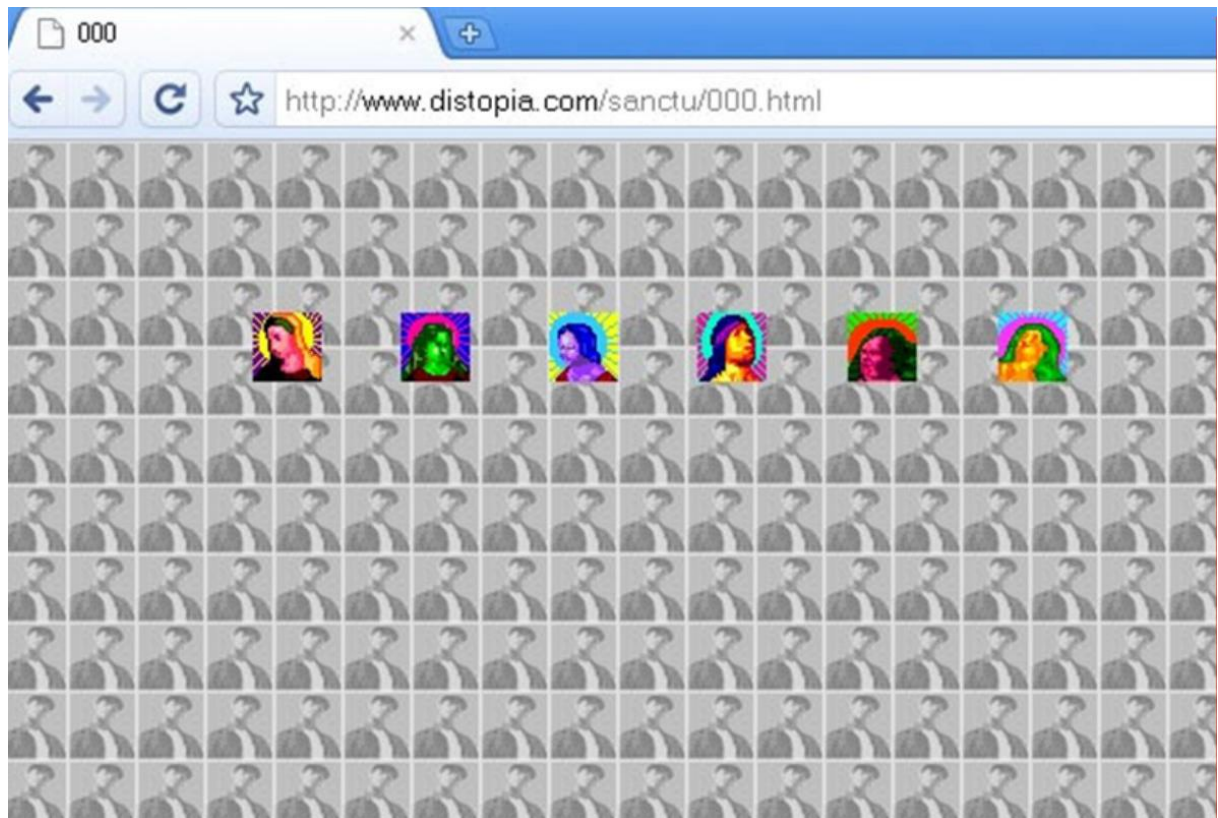


Figura 31 - Webarte *Sanctu* (<http://www.distopia.com/sanctu>)

A webarte <Content=no cache> (2000), de Giselle Beiguelman, trata das mensagens de erro que são exibidas durante a navegação pela WWW. Alguns dos erros são trabalhados pela artista como composições visuais, algumas delas dinâmicas e criadas especialmente para a rede. Há também um fórum virtual, onde a artista convida o interator a relatar erros e falhas experienciados em seus percursos rotineiros na WWW. Em cada nó os *links* desta webarte são dispostos de maneira diferente, assim, parte da experiência do interator consiste em encontrá-los. Interagir com esta webarte me auxiliou a pensar sobre a configuração dos *links* e sobre a edição da webarte *Entidade #1*: estabeleci regras para que os *links* se encontrem sempre no mesmo local em cada conjunto de nós. Desse modo o interator pode concentrar sua atenção na visualização das imagens.



Figura 32 - Webarte <Content=no cache> (<http://www.desvirtual.com/nocache>)

Em seguida, destaco Guto Nóbrega, com a webarte *Meio digital?*²³ (2002), que parte de retratos fotográficos sobrepostos numa espécie de quebra-cabeça. O rosto, que originalmente nos particulariza, fragmenta-se na webarte, agregando-se e encaixando-se a outros, como um Frankenstein cibernético. Esta poética pode indicar as relações do ciberespaço, pois nossos percursos interativos apontam para uma criação coletiva. Nas webartes *Entidade #3* e *Entidade #1* é disponibilizada uma máscara que também visa apontar o declínio do particular e o desenvolvimento da produção coletiva.

Ceci n'est pas un nike, de Gisele Beilguelman, utiliza a imagem de um tênis para uma releitura do trabalho *La trahison dès images* (1973) (*Ceci n'est pas un pipe*) do pintor surrealista René Magritte. Nessa webarte, o conflito conceitual se

²³ <http://geocities.yahoo.com.br/gutonobrega/meiodigital.swf>

estabelece entre a ideia de imagem e a sua representação e entre interface e superfície. Ao clicar sobre o tênis, o interator pode deformá-lo, e a artista permite que a imagem final entre para uma galeria no *site*. Esse trabalho participou do núcleo *Net arte brasil*, na *25ª Bienal de São Paulo*. Interagir com este projeto me ajudou a pensar em uma maneira de ampliar a interatividade em minha poética: possibilitando que o interator publique imagens na *webarte*.



Figura 33 - Webarte *Meio digital?* (<http://www.desvirtual.com/nike>)

*Meta 4 walls*²⁴, de Lucas Bambozzi, trata de questões sobre o público e o privado na internet. *Links* levam o interator a *sites* ilícitos e pornográficos, enquanto mensagens indicam que cada movimento está sendo vigiado. Este projeto possui *links* que acionam janelas de *sites* externos ao projeto. Não aplico esta característica às *webartes* da pesquisa, pois não a considero relevante em vista dos meus objetivos.

²⁴ <http://www.bienalsaopaulo.org.br/meta4walls>

Quanto à webarte *Desertesejo*, de Gilberto Prado, um dos pioneiros da net art no Brasil, é um projeto imersivo no qual o interator percorre um ambiente que comporta até cinquenta interatores. O percurso tem início dentro de uma caverna. É preciso clicar na imagem de pedras para escolher um avatar, que pode ser uma cobra, um pássaro ou um tigre. O projeto possui três percursos: o ouro, onde o trajeto no deserto virtual é solitário, viridis onde o interator pode ver outros avatares, e plumas, que possibilita a comunicação com outras pessoas via *chat*. Assim como nas webartes *Entidade #2* e *Entidade #1* este projeto acontece no percurso do interator. Porém, de maneira diferente à *Desertesejo* os projetos da pesquisa não apresentam o mesmo grau de imersão, pois o interator percorre composições visuais compostas de imagens sobrepostas.



Figura 34 - Webarte *Desertesejo* (www.itaucultural.org.br/desertesejo)

Em seguida, Daniel Belasco Rogers em *The daily practice of map making*, possibilita ao interator visualizar os desenhos dos percursos rotineiros do artista. Desde abril de dois mil e três, Belasco utiliza um GPS (*Global positioning system*), incessantemente, para registrar todos os seus trajetos. Os mapas de seus deslocamentos imprimem desenhos que estabelecem diálogos com os acontecimentos da sua vida. Interagir com este projeto contribuiu para a pesquisa, pois reconheci a relevância de meus percursos na *urbis*, que, de maneira diferente de Belasco, marco capturando fotografias durante o trajeto.

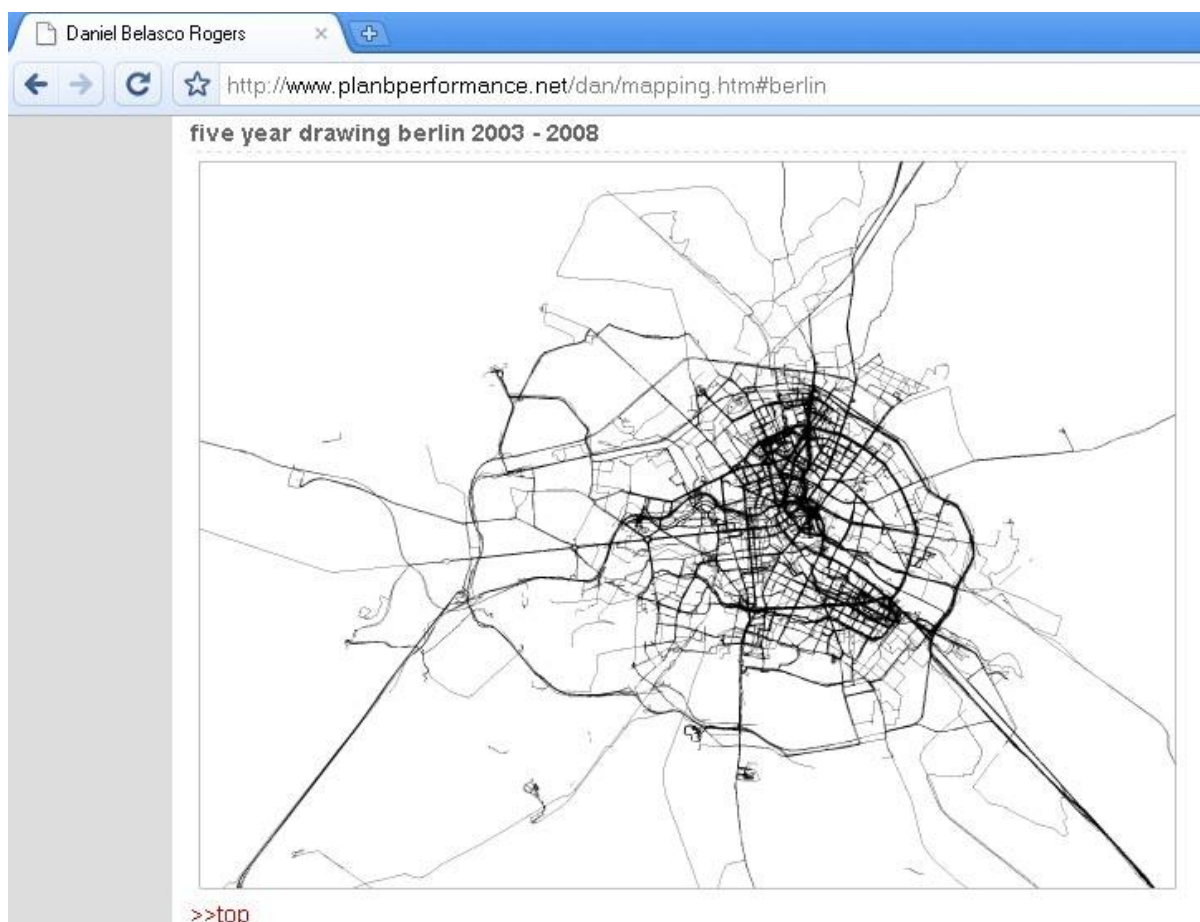


Figura 35 - Webarte *The daily practice of map making*
(<http://www.planbperformance.net/dan/mapping.htm>)

A obra *ArtSatBr* tem como objetivo agrupar informações sobre o meio ambiente - desflorestamento, miséria, poluição, queimadas e pastos irregulares - que estão ocorrendo no planeta. Pessoas de todas as partes do mundo podem enviar imagens, sons, vídeos ou textos sobre uma situação local, por meio de

celulares ou do computador pessoal, denunciando problemas do meio ambiente. Venturelli (2009) indica que este projeto aborda a cartografia colaborativa, um termo recente surgido a partir de propostas coletivas de grupos artísticos ou culturais, muitas vezes veiculadas em redes mundiais de computadores ou em meios de comunicação midiáticos. Segundo Suely Rolnik (1989) a cartografia - diferentemente do mapa, representação de um todo estático - é um desenho que acompanha e se desenvolve juntamente dos movimentos de transformação da paisagem. A marcação de percurso por meio da captura de fotografias poderia ser considerada um tipo de cartografia?

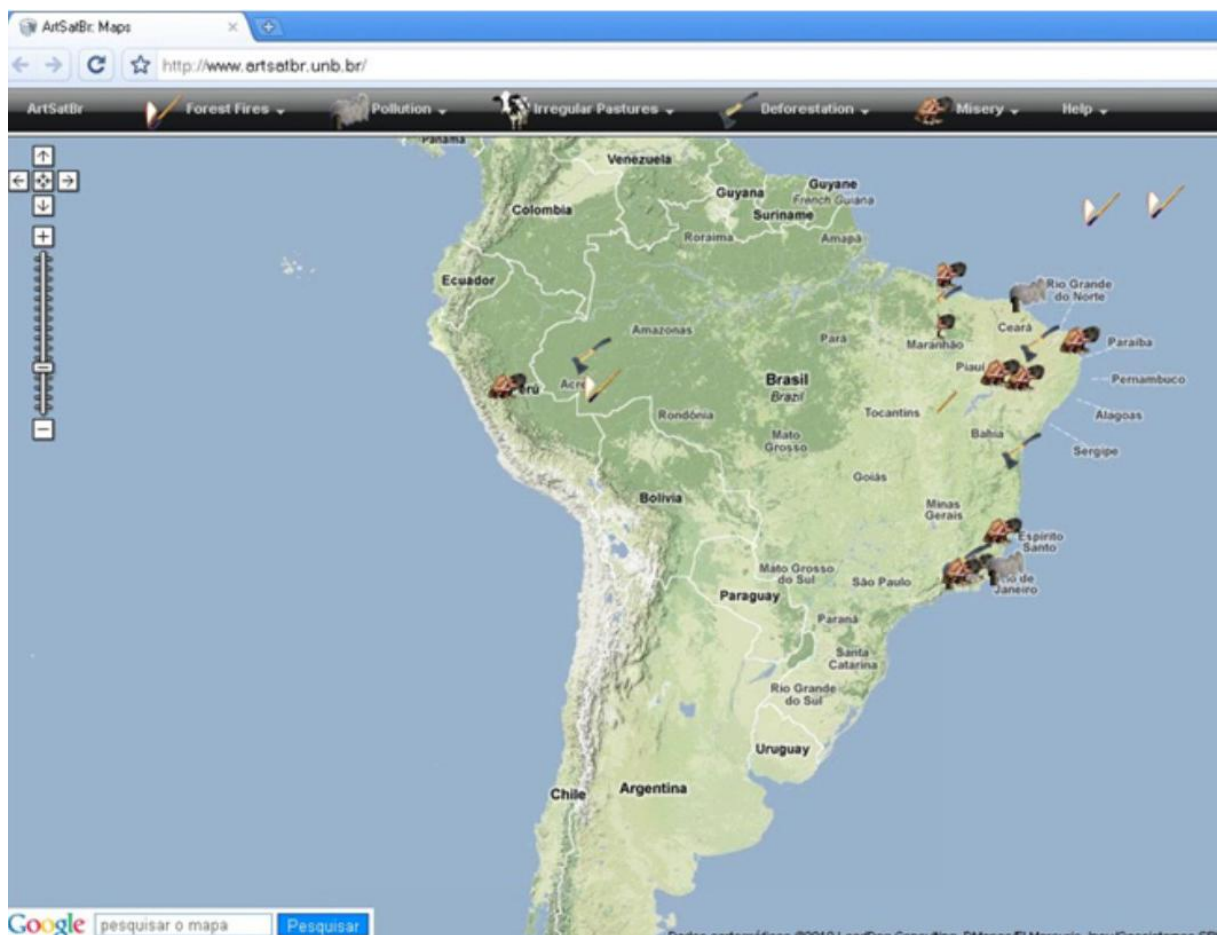


Figura 36 - Webarte *ArtSatBr* (<http://www.artsatbr.unb.br/>)

Outras webartes apresentam analogias com a *urbis*. *Ghost city* é um projeto onde os usuários visualizam gráficos animados. Criada por Jody Zellen, a webarte proporciona vários percursos e tem como referência estética a representação da

cidade em relação à comunicação de massa. Interagir com esta webarte me motivou a utilizar gráficos animados, que emprego na animação da Entidade.

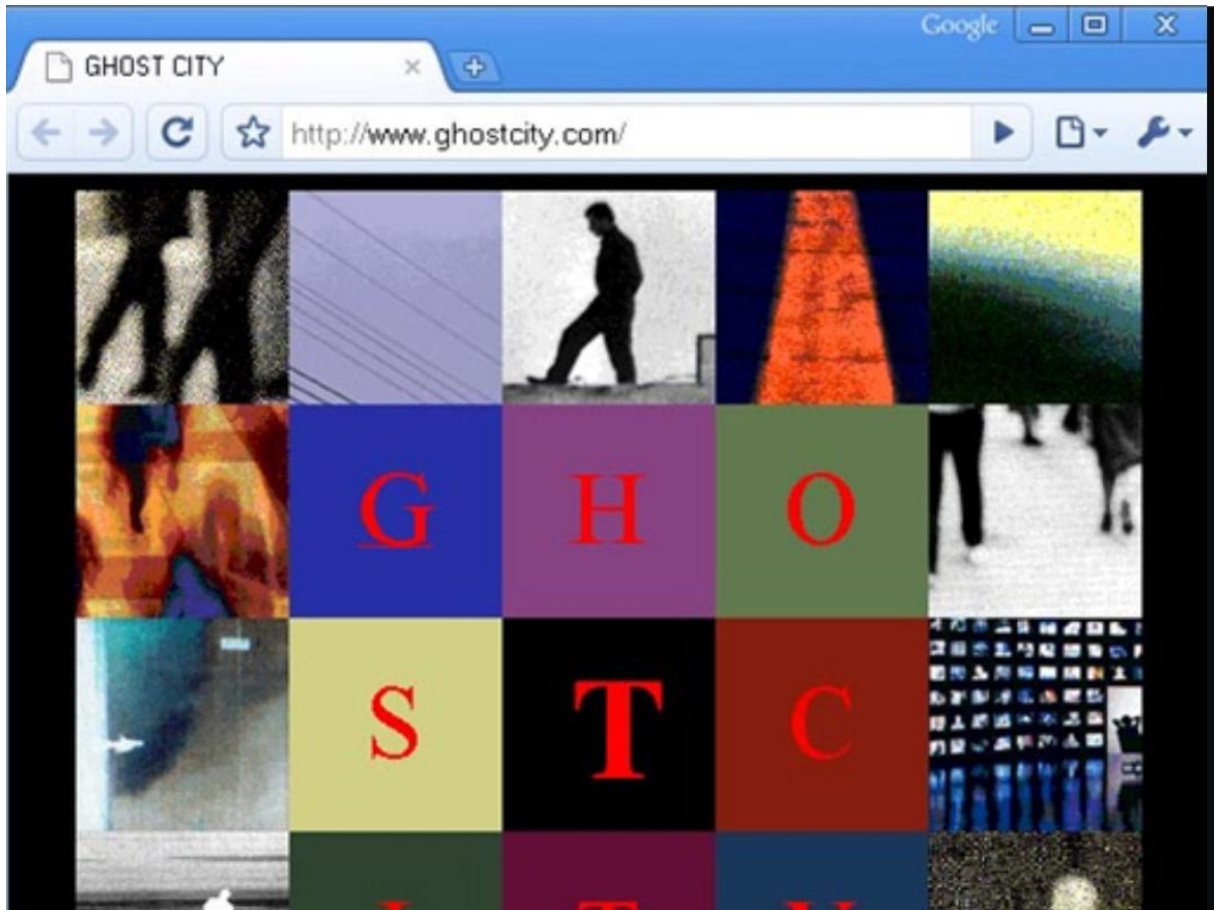


Figura 37 - Webarte *Ghost city* (<http://www.ghostcity.com>)

*Central city*²⁵ (2001) de Stanza é um projeto com imagens, texto e som interativo. Em um mesmo nó, a imagem e o som podem ser alterados com a ação do interator através de cliques no mouse. A webarte possui trinta áreas, e em cada uma delas há várias seções com diferentes *links*, assim, o interator dificilmente consegue conhecer a obra/projeto por completo; no total são mais de duzentas interfaces. Ao contrário das webartes *Entidade #4*, *Entidade #5* e *Entidade #6*, este projeto possibilita um percurso labiríntico. Ao interagir com o projeto *Central city*, considero que uma maneira de proporcionar o percurso labiríntico é editar a webarte com um grande número de nós e *links*.

²⁵ <http://www.thecentralcity.co.uk/>

*Plural maps: lost in São Paulo*²⁶, de Lúcia Leão, realiza uma releitura da cartografia da cidade através de vários pontos de vista, pois os interatores podem enviar imagens. *Parole*²⁷ é o projeto do grupo A12, Udo Noll e Peter Scupelli. Trata-se de um dicionário dinâmico da *urbis*, possuindo atualmente mais de 900 palavras que se referem à transformação da paisagem urbana, organizadas em mais de mil *links*. Além das palavras, este mosaico fragmentado é composto por: imagens, textos, comentários, *links* para *sites* externos, vídeos, sons, entre outros elementos. Nesta plataforma de informações o material é enviado pelos interatores, portanto, este projeto pode ser visto como um fluido e instável mapeamento da atual condição urbana pelo mundo, acompanhando as variações e alterações da linguagem. Considero que as obras/projetos *Plural maps: lost in São Paulo* e *Parole* acontecem na sinergia entre projeto e interator, pois possibilitam o envio de informações e arquivos. O mesmo processo acontece nas seguintes webartes: *Entidade #2*, *Entidade #1* e *Search scapes Manhattan*.

O projeto *Search scapes Manhattan*²⁸ de Juliana Yamashita, tem o objetivo de enriquecer a relação do interator com a cidade, mostrando informações escondidas de cada localização através de um mapa interativo. Isto porque, segundo a artista, cada pessoa constrói sua imagem da cidade, sobretudo a partir de fatos, memórias, experiências, histórias, notícias, ou seja, informação invisível, além da arquitetura, outras construções e ruas. Assim, a webarte procura cartografar as informações disponíveis na internet sobre Manhattan, situando-as sobre o mapa interativo na área correspondente. O que se vê no *site* é um mapa tridimensional que se transforma permanentemente, logo, a webarte deve ser considerada em fluxo, e também em todas as suas possíveis interações.

Na webarte *Buenos Aires word*, de Juan Pintabona, as letras disponibilizadas pelos interatores para escrever pequenos textos têm origem em fotos de cartazes, pôsteres, *banners*, letreiros e luminosos capturadas na cidade de Buenos Aires. É possível, ainda, visualizar a fotografia do cartaz que deu origem à letra correspondente. O artista convida o interator a construir uma webarte homóloga, referente a outra cidade do mundo, permitindo assim comparações entre as

²⁶ <http://www.lucialeao.pro.br/pluralmaps>

²⁷ <http://parole.aporee.org/work/>

²⁸ <http://www.searchscapes.net/about.html>

particularidades tipográficas de cada cidade. No projeto *Buenos Aires word* as letras passam da *urbis* ao ciberespaço, onde agregam novas funções. Este processo é similar à transposição das imagens da Entidade da *urbis* ao ciberespaço nas webartes *Entidade #2* e *Entidade #1*, onde se tornam fotogramas da animação. Assim, nestes projetos as informações se entrelaçam na conexão entre *urbis* e ciberespaço.

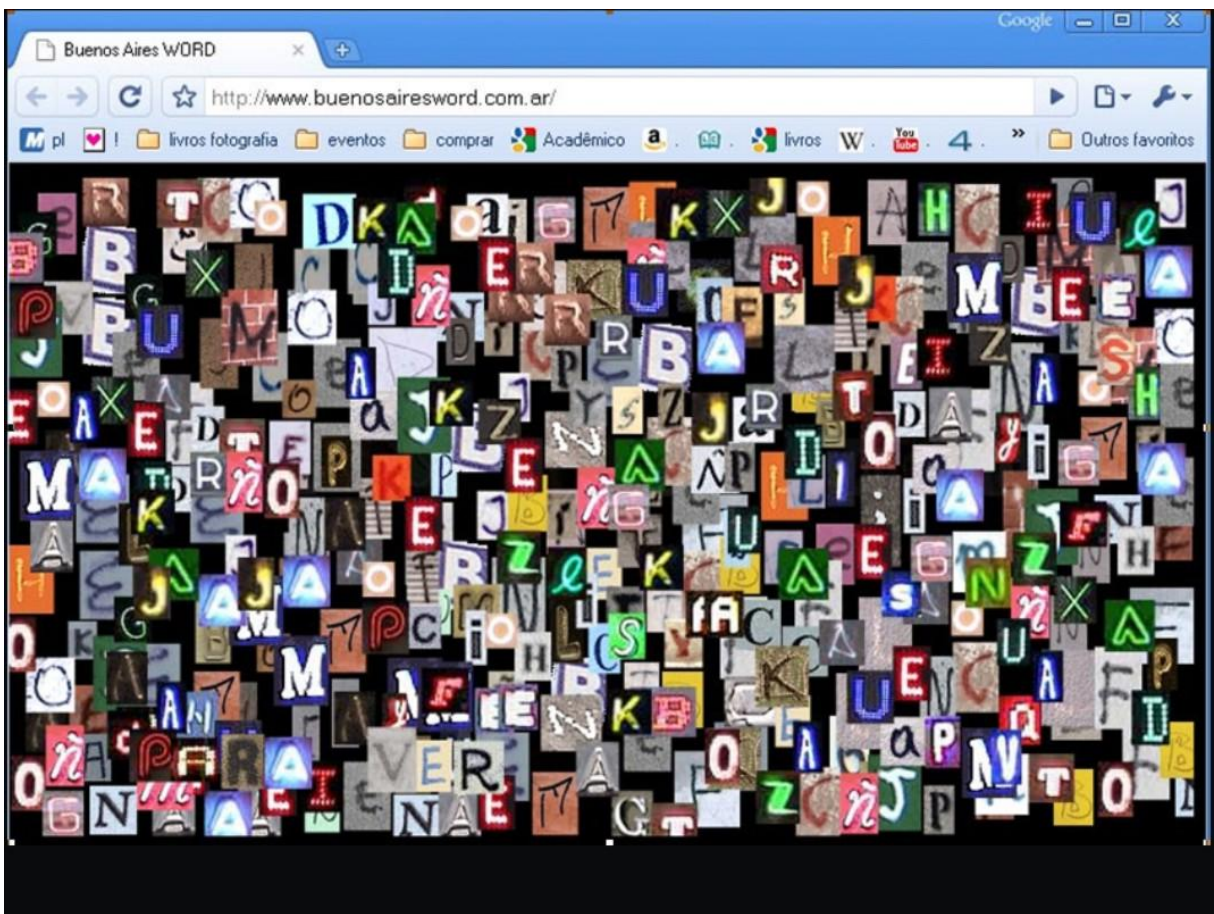


Figura 38 - Webarte *Buenos Aires word* (<http://www.buenosairesword.com.ar/>)

A webarte *Intervalo* (2004) de Luisa Paraguai Donati, produzida conjuntamente com o programador Edson Giordani, discute os espaços interpessoais, onde cada um possui uma bolha invisível que é ampliada ou reduzida de acordo com quem e onde nos relacionamos. A webarte procura reconstruir poeticamente a questão através de imagens da cidade de Plymouth, Inglaterra, revelando a relação entre as pessoas na *urbis*. Quanto à relação entre *urbis* e ciberespaço, ela é enfatizada pelo elemento próprio da interface digital, que é a

janela. Esta webarte tem o objetivo de dispor as imagens e suas possíveis narrativas, através da leitura dos comportamentos do usuário na rede. Assim como nas webartes *Entidade #2* e *Entidade #1*, a composição visual deste projeto é baseada na sobreposição de imagens.



Figura 39 - Webarte *Intervalo* (<http://www.iar.unicamp.br/pesquisas/intervalo>)

Da mesma maneira que *Entidade #1*, *Aller* (1997), do artista André Vallias, possibilita ao interator percursos labirínticos. Interagindo em *Aller* é normal passar várias vezes no mesmo nó, encontrando animações, imagens e textos literários dos mais diferentes tipos. Em determinada parte da webarte, há um texto de criação coletiva, onde qualquer interator pode inserir seu trecho.

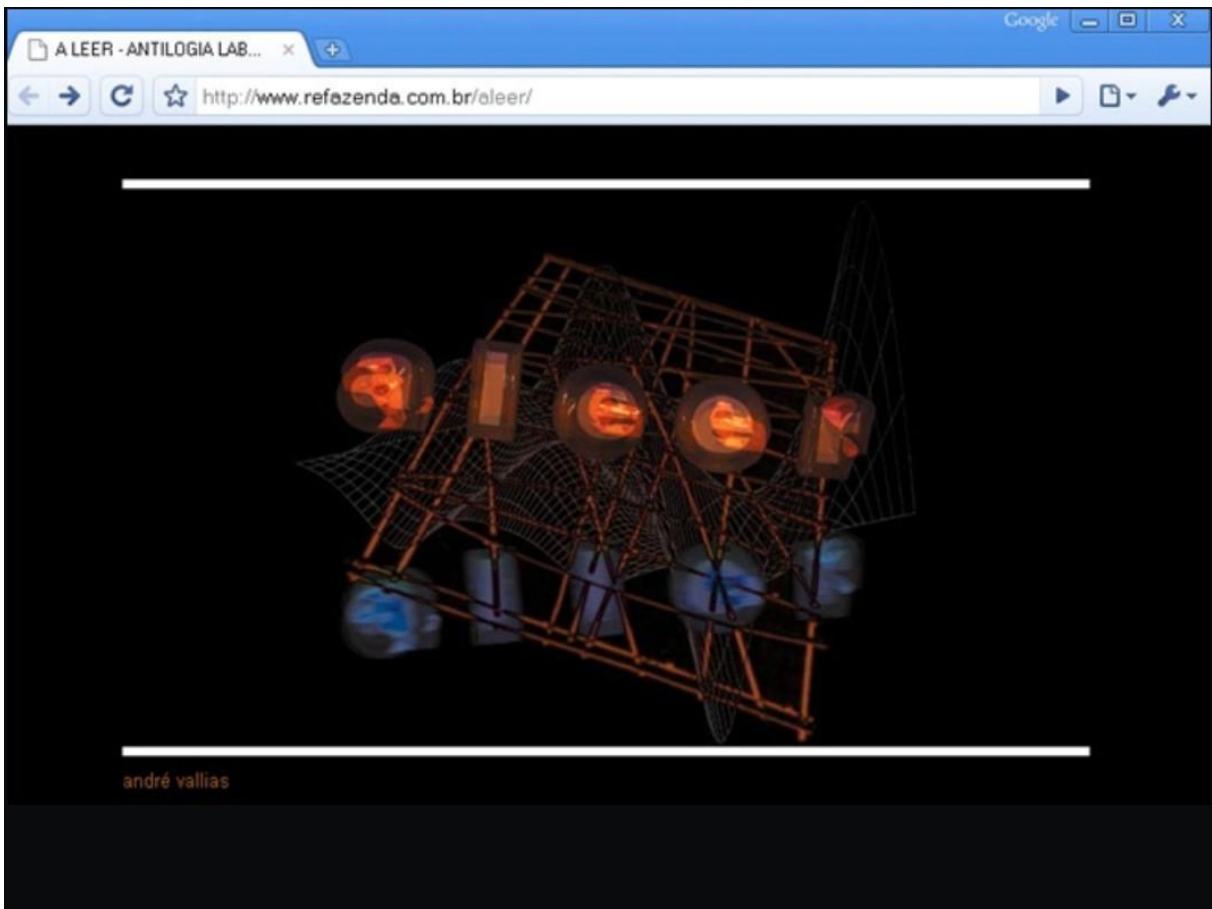


Figura 40 - Webarte *Aller* (<http://www.refazenda.com.br/aleer/>)

Numa sequência de seus estudos sobre o labirinto, o artista Andrei Thomaz, em *Cubos de cor*²⁹ (2007), propõe que o interator percorra textualmente e de modo abstrato o interior de um labirinto. Neste ato de abstração, a cada passagem, o visitante deve escrever para onde quer ir, pois a interface é fundamentada em texto, como o ambiente do sistema DOS. Nesta webarte, assim como nos projetos *Entidade #2* e *Entidade #1*, o interator visualiza os nós do ponto de vista de alguém que está percorrendo um labirinto.

A webarte *Pacman e o Minotauro* (2004), de Andrei Thomaz, propõe a analogia do título, pois os dois personagens citados habitam labirintos, assim como a Entidade. E não apenas eles, pois o artista também parte da metáfora do labirinto em relação à hipermídia para desenvolver sua poética. Quando o interator se propõe a percorrer as trilhas deste labirinto virtual pode, inesperadamente, encontrar

²⁹ http://www.rgbdesigndigital.com.br/atravesdoespelho/color_cubes/

colagens virtuais e até um registro de intervenção urbana. Na justaposição de contextos díspares, a aproximação releva esta imagem sempre recorrente do labirinto, metáfora da própria condição humana frente à consequência de suas escolhas. Desse modo, este projeto me ajudou a pensar sobre as diversas analogias que envolvem o labirinto na pesquisa.



Figura 41 - Webarte *Pacman e o Minotauro*
(http://www.rgbdesigndigital.com.br/atravesdoespelho/pacman_minotauro/)

Percebe-se que a contaminação de linguagens é uma característica constante nas webartes. Na pesquisa, procuro elaborar projetos que relacionem *urbis* e ciberespaço, utilizando a Entidade como ponto de conexão e a fotografia como meio para operar esta passagem. Dessa maneira, no capítulo que segue, me aproximo de aspectos da poética que possuem relação com o fotográfico.

2. FOTOGRAFIA: PONTO DE INTERSECÇÃO E PASSAGEM

As webartes são formadas por múltiplos cruzamentos que propõem nós de sentido no labirinto de meios e linguagens. Na webarte *Entidade #2*, fotografia, vídeo e pintura se relacionam com a animação da Entidade. No projeto *Entidade #1* estes elementos são somados aos diversos tipos de imagens enviadas pelos interatores. Já os projetos *Entidade #4*, *Entidade #5* e *Entidade #6* são o resultado da junção de desenhos e fotografias, que na webarte *Entidade #3* soma-se às diferentes imagens enviadas pelos interatores.

Estas misturas indicam que cada situação deve ser experimentada das mais diferentes maneiras, através da sinestesia, cujo fim reside em saber que o sentido de toda unidade resulta da multiplicidade. Porém, a poética digital, em diversos aspectos, vale-se da fotografia, que funciona como ponto de intersecção da poética. Portanto, neste capítulo procuro tecer relações entre a fotografia e a arte, sua propriedade relacional e sua contaminação com outras linguagens e mídias.

No que diz respeito ao conceito de fotográfico, refiro-me a tudo o que for relativo à fotografia, ou próprio dela, ou produzido por ela. Assim, Rosalind Krauss, no livro *O fotográfico* (2002), não remete à fotografia como objeto de pesquisa, mas apresenta o que ela chama de objeto teórico, de maneira que os ensaios do livro não poderiam ser definidos como abordagens *sobre* fotografia. Utilizando o mesmo método de Krauss, a fotografia constitui o objeto teórico que permite examinar suas características, relacionando-as com o campo da arte em geral, da arte tecnológica, da webarte e da produção.

Santaella assinala o que ela chama de híbridos da fotografia e da arte, que tiveram início com os impressionistas e perduram até hoje. A eles, Dubois (2003, p. 291-307) dedica um capítulo inteiro do seu livro *O ato fotográfico*. Sob a denominação de *A arte é (tornou-se) fotográfica? Pequeno percurso das relações entre a arte contemporânea e a fotografia no século XX*, Dubois aponta um amplo panorama, diversificado e sugestivo. Rosalind Krauss (2002) também indica em seu livro *O fotográfico* que todos os campos do conhecimento foram influenciados pelo surgimento da fotografia, inclusive as artes visuais.

Da mesma maneira, Couchot (1993) aponta que a fotografia, em seu surgimento, influencia todas as linguagens anteriores. Ela se instaura a partir de uma pesquisa, na Grécia antiga, que visa a tornar cada vez mais automático o método de produção de imagens. Santaella (2003) indica que com a fotografia ocorre o fim da exclusividade do artesanato nas artes e o nascimento das artes tecnológicas.

É importante lembrar que a produção das webartes tem início na utilização da fotografia como meio, em uma passagem do espaço urbano ao ciberespaço. Isso se dá com a transposição das imagens da Entidade híbrida através do *registro da pintura*. Sendo assim, um híbrido incita, em sua existência, uma atenção direta ao evento de sua origem, uma ocorrência deslocada temporalmente. Essa também é uma característica da fotografia, produzindo, desse modo, uma inquietação por sugerir e, ao mesmo tempo, encobrir o que não está presente em seu recorte.

2.1 Relações entre técnica e tecnologia: contaminações

Aproximo-me de possíveis relações entre técnica e tecnologia na pesquisa, considerando as webartes como o resultado do labiríntico jogo de tensões entre fatores, ao tratar de algumas contaminações, impurezas e hibridações presentes no campo fotográfico. Assim, articulo o pensamento de Vilém Flusser (1998) com a teoria da arte, inicialmente tecendo relações com outros autores, como Arlindo Machado (1996), Lúcia Santaella (2003) e Edmond Couchot (1993). Nesse sentido, procuro apontar um pequeno histórico da relação entre técnica e tecnologia no campo da arte, primeiramente partindo da associação entre a pintura e a fotografia. Para isso, relaciono também o pensamento de Michael Rush (2006), Suzete Venturelli (2004), Nara Cristina Santos (2005) e Tadeu Chiarelli (2002).

Em um primeiro momento, por técnica, entendo a habilidade manual necessária para a produção tradicional de imagens (desenho, pintura). Por

tecnologias, compreendo um estudo mais aprimorado a partir da técnica (fotografia e todas as imagens posteriores geradas por aparelhos)³⁰.

Na edição dos projetos relaciono técnicas e tecnologias³¹. Na webarte *Entidade #3* a máscara disponibilizada foi feita utilizando o desenho como meio, e na edição das webartes *Entidade #4*, *Entidade #5* e *Entidade #6* também relaciono desenhos e fotografias. Portanto, esses processos híbridos dependem de habilidades para a utilização de lápis e canetas sobre papel e do uso da fotografia como meio. Para a produção das webartes *Entidade #2* e *Entidade #1*, relaciono a utilização de *spray* e tinta acrílica sobre muros e tapumes do espaço urbano com a captura de fotografias e de vídeos. Assim, aproximo-me, primeiramente, da relação entre a fotografia e a pintura, historicamente associadas desde o surgimento da fotografia.

Santaella (2003, p. 152) indica que a técnica é um saber fazer, cuja natureza intelectual se caracteriza por habilidades que são introjetadas por um indivíduo³². Há tecnologia onde quer que um dispositivo, aparelho ou máquina é capaz de encarar, fora do corpo humano, um saber técnico, um conhecimento científico acerca de habilidades técnicas específicas.

Flusser (1985) indica que a fotografia foi criada segundo um desencadeamento de eventos relacionados à comunicação humana. Segundo o autor, primeiramente havia imagens tradicionais (desenho, pintura), que são o resultado da abstração de duas das quatro dimensões do mundo representado. O pintor é o agente que faz esta abstração (com ajuda das ferramentas e a partir dos diferentes materiais), já a fotografia é produzida por aparelhos. Enquanto as ferramentas³³ técnicas, utilizadas para a produção das imagens tradicionais, são prolongamentos do gesto hábil, os equipamentos tecnológicos, segundo a definição

³⁰ Segundo Santos (2005), a arte começa a incorporar recursos tecnológicos, com a fotografia (1839), o cinema (1888), o vídeo (1956) e, depois, com o computador (1946) e o computador pessoal (1978), aliados aos novos meios de comunicação, como o telefone (1876), a televisão (1926/1928), o fax (1948), a internet (1962) e as redes de comunicação WWW (1989).

³¹ Venturelli (2004) classifica a fotografia, o cinema e o vídeo como novas tecnologias, e as computacionais como tecnologias contemporâneas.

³² Já Flusser utiliza a palavra técnica ao falar da fotografia, quando aponta como 'imagem técnica' todas aquelas produzidas por aparelhos.

³³ Qualquer apetrecho usado em artes e ofícios.

de Santaella (2003) ou aparelhos, segundo a denominação de Flusser (1985), são máquinas de linguagem.

Com o objetivo de compreender esses acontecimentos no campo da arte, torna-se necessária a relação entre arte e técnica, bem como a utilização de ferramentas na produção de imagens. Os gregos não faziam qualquer distinção de princípio entre arte e técnica, tanto que essa pressuposição atravessou boa parte da história da cultura ocidental até o Renascimento. Machado (1996) sustenta essa afirmação através de vários exemplos, como Leonardo da Vinci, Albert Dürer e Piero della Francesca. Para esses artistas, ações como pintar um quadro, estudar anatomia ou engenharia são um único tipo de atividade intelectual.

Posso definir então que a pintura do Renascimento depende da habilidade manual, adquirida pelo estudo e pela prática, e utiliza o pincel para prolongar o gesto da mão. Durante o Renascimento, outras ferramentas foram utilizadas no desenvolvimento de pinturas como, por exemplo, as que empregavam o método de perspectiva e projeção central. O *intersector*³⁴ é uma ferramenta que ajuda a construir a pirâmide visual (conjunto de raios que ligam o olho a cada ponto da superfície das coisas percebidas pelo olhar) e a definir o ponto de fuga ao horizonte das linhas perpendiculares ao plano do quadro.

Segundo Couchot, posteriormente surgiu, além das máquinas que ampliaram a força física humana, uma máquina que tornou completamente automática a produção de imagens: o aparelho fotográfico. “Tem-se aí o fim da exclusividade do artesanato nas artes e o nascimento das artes tecnológicas” (SANTAELLA, 2003).

O franco-brasileiro Antoine Hercule Romuald Florence, conhecido como Hércules Florence (Nice, 1804 - Campinas, 1879), inventor, desenhista e polígrafo foi também um pioneiro da fotografia. Observando que os tecidos perdem a cor quando expostos ao sol, e informado pelo boticário Joaquim Correia de Melo das propriedades do nitrato de prata, Hércules Florence iniciou suas investigações sobre fotografia. Suas primeiras experiências com a câmera obscura datam de

³⁴ Esta ferramenta se coloca entre pintor e o mundo que vai ser representado, ela possui um quadriculado, que ajuda o pintor a delimitar o contorno dos objetos que percebe através de um véu, ajudando o pintor a delimitar o contorno das figuras.

janeiro de 1833 e foram registradas no manuscrito *Livre d'annotations et de premier matériaux*. Mais de 150 anos depois, Boris Kossoy fez um exame detalhado desse manuscrito, comprovando o emprego pioneiro de Florence da palavra *photographie*, pelo menos cinco anos antes que o vocábulo fosse utilizado pela primeira vez na Europa.

Em 1826, o francês Joseph Nicéphore Niépce (1765 - 1833) realiza o que a história registra como a primeira fotografia produzida, a partir de um processo que ele denominou heliografia. Em 1829, Daguerre se associou a Niépce e desenvolveu o daguerreótipo, tornado público pela Academia de Ciências da França, em 1839, e patenteado na Inglaterra no mesmo ano. Em 1841, também na Inglaterra, o processo desenvolvido por Talbot é nomeado calotipia ou talbotipia. Já a denominação fotografia (*photography*) é atribuída ao químico e astrônomo inglês John Herschel (1792 - 1871), e foi registrada pela Academia de Ciências Britânica, em 1839.

O advento da fotografia gerou, junto à sociedade artística da época, uma grande polêmica em torno do caráter artístico da imagem fotográfica. Isto porque “com a fotografia, a imagem passava a ser gerada automaticamente na câmera escura e inscrevia-se definitivamente em seu suporte sem nenhuma intervenção manual” (COUCHOT, 1993, p. 37), o que a diferencia do domínio das técnicas artísticas tradicionais. Segundo a definição de Benjamin (1990), a reprodutibilidade técnica da imagem causa um declínio da aura da obra de arte pautada nas noções de unicidade e originalidade.

Esta polêmica irrompeu por causa do modo de produção das imagens: as fotografias são geradas automaticamente e as imagens tradicionais são produzidas manualmente. No processo criativo das webartes emprego esses dois tipos de produção de imagens. Além disso, nas webartes *Entidade #2* e *Entidade #1* os registros de pinturas apresentam aspectos da produção tradicional aliados ao automatismo fotográfico, proporcionando uma experiência labiríntica ao olhar. Na edição das webartes *Entidade #2* e *Entidade #1*, agrupo estas imagens híbridas a outras fotografias. Desse modo, a intenção de conciliar essa disparidade não vai além da junção das imagens sob o mesmo endereço eletrônico, em uma tensa composição.

Desde seu advento, a fotografia foi um meio amplamente utilizado em diversas áreas do conhecimento, enquanto era vista como uma ameaça para o campo artístico, principalmente para a pintura. Porém, mais tarde, muitos artistas se utilizam da fotografia em seus processos criativos, mesmo sem revelar tal uso, e assim, o meio fotográfico é, aos poucos, incorporado no âmbito artístico.

Conforme Santaella (2003, p. 156), o artista Eduardo Kac aponta que quando surge um novo meio de produção de linguagem e de comunicação, observa-se a seguinte passagem: primeiro o novo meio provoca um impacto sobre as formas e meios antigos e, num segundo momento, os artistas se apropriam do novo meio como objeto de experimentação. Conforme Venturelli, “a fotografia, ao mesmo tempo em que libera a arte de sua função de representar o real, instiga os mais ousados para a possibilidade de criação de imagens por meio do processo mecânico e químico” (2004, p. 16).

No decorrer da arte moderna e contemporânea, as potencialidades plásticas da fotografia são exploradas, e este meio passa a ser considerado como parte do campo da arte. Porém, Rush (2006, p. 6) indica que, desde os primórdios da fotografia, arte e tecnologia coexistiram em um vínculo essencial que beneficiou ambas por mais de cem anos. Etienne-Jules Marey (1830 - 1904) e Eadweard Muybridge (1830 - 1904) foram os pioneiros da fotografia instantânea, ou cronofotografia, que teve efeito profundo sobre artistas, desde Giacomo Balla, a Marcel Duchamp e Kurt Schwitters. Artistas como os futuristas, que propunham uma estética mecanicista, adotaram a tecnologia fotográfica e aplicaram-na à pintura.

Na poética também procuro aplicar a tecnologia fotográfica à pintura e vice-versa. Para compor as webartes *Entidade #2* e *Entidade #1*, faço pinturas em superfícies do espaço urbano com o intuito de fotografá-las posteriormente. Este processo labiríntico abrange o duplo, pois pretendo que os *registros de pinturas* comportem em sua unidade o resultado do trabalho manual e do processo automático.

Historicamente, ao mesmo tempo em que a fotografia modifica os meios tradicionais, ela também sofre influências da pintura. Isto porque a fotografia era considerada inferior às belas artes, por isso os fotógrafos também procuravam

aproximar suas fotografias do código visual da pintura, para que essas não fossem desvalorizadas. Dessa maneira, a fotografia é contaminada pela pintura.

Segundo o crítico de arte Tadeu Chiarelli (2002) a fotografia é “[...] contaminada pelo olhar, pelo corpo, pela existência de seus autores e concebida como ponto de intersecção entre as mais diversas modalidades artísticas como o teatro, a literatura, a poesia e a própria fotografia tradicional” (CHIARELLI, 2002, p. 115). Logo, nesta pesquisa, a fotografia pode ser vista como ponto de intersecção entre os diversos meios na webarte, operando até mesmo a passagem da Entidade do espaço urbano ao ciberespaço.

Nesse sentido, Cattani afirma que “a produção artística contemporânea aceita as contaminações provocadas pelas coexistências de elementos diferentes e opostos entre si” (2007, p. 22). Para a autora, a arte é um campo de experimentações que mistura passado e presente, além de manualidade e tecnologia.

Com base nas colocações dos autores citados, é possível apontar a fotografia contaminada e impura, o ponto de intersecção entre diversos meios. Logo, a fotografia também ocupa um espaço situado entre os variados âmbitos da artemídia, num labirinto de incursões, contaminações e remixagens, como será apontado adiante.

2.2 A contaminação de mídias no processo criativo

A delimitação das características da Entidade resulta da contaminação e da remixagem, que instala a fotografia na encruzilhada de um labirinto, entre os diversos campos da artemídia, numa hibridação de procedimentos que já começa no nível dos esboços e ideias. A primeira imagem da Entidade tem origem em fotografias de transeuntes, que no desenvolvimento da poética é contaminada por fotografias de animais urbanos.

Na continuação deste processo criativo acontece a contaminação da Entidade com imagens de outros campos, como a literatura, o cinema, as histórias em

quadrinhos, o grafite e a mitologia. Esse modo operatório labiríntico, de certa maneira, sempre fez parte de trajetórias artísticas ao longo da história, porém, atualmente esse procedimento parece intensificado. Para tecer essas considerações, relaciono o pensamento de David Harvey (2006), Roland Barthes (1988) e Lúcia Santaella (2007).

Nesta poética digital o valor não está na novidade absoluta das obras, mas na elaboração de sistemas visuais significativos, criados a partir da combinação e da contaminação de certas imagens produzidas pela humanidade ao longo da história, disponíveis a todos pelos meios de comunicação de massa.

Desse modo, são muitos os artistas cuja produção é contaminada por imagens pré-existentes, de maneira direta ou indireta, influenciados talvez pelas teorias *pós-estruturalistas* de Roland Barthes. A partir dos anos noventa, um número cada vez maior de artistas faz uso de ideias, imagens, objetos, produtos ou elementos culturais, como uma resposta à multiplicação da oferta cultural e, indiretamente, à inclusão dentro do mundo da arte de formas até então ignoradas ou depreciadas.

Esta característica é recorrente na pesquisa e vai ao encontro da poética do artista Sérgio Romagnolo, que concentra sua atenção, desde o início da década de 1980, nas imagens oriundas dos meios de comunicação de massa. Interessado inicialmente em personagens de história em quadrinhos (H. Q.), de desenhos animados e de revistas de piadas, hoje o artista elabora sua própria galeria de personagens, que vivem cenas bizarras de forte dramaticidade. Essa contaminação de imagens de diversos âmbitos tende a problematizar o valor da arte como um campo do conhecimento mais nobre, além de subverter o objeto artístico tradicional, pois acaba por desestruturar a noção de arte pautada nos conceitos de originalidade, subvertendo os conceitos românticos de autoria³⁵.

Esse modo de produção é apontado por Roland Barthes, em ensaio publicado inicialmente em 1967, intitulado *A morte do autor*. Barthes fala da criação literária, atestando que “o texto é um tecido de citações, saídas dos mil focos da cultura [...] O

³⁵ Este questionamento também é levantado quanto à aceitação da imagem fotográfica no campo artístico.

escritor não pode deixar de imitar um gesto sempre anterior, nunca original”. Nesse mesmo ensaio, Barthes usa a metáfora do mundo como imenso dicionário, lugar ao qual recorrem os artistas e escritores para comporem assim a sua obra, através de citações do que ele chama de tecidos de signos. Barthes indica que o escritor não tem em si paixões, humores, sentimentos, impressões, mas sim esse imenso dicionário onde vai buscar uma escrita que não pode conhecer nenhuma paragem: a vida nunca faz mais do que imitar o livro, e esse livro não é ele próprio senão um tecido de signos, imitação perdida, infinitamente recuada (BARTHES, 1998, p. 52).

Por conseguinte, a metáfora do mundo como uma grande enciclopédia, um labirinto de referências, tem sido usada com frequência. Isso também é pertinente em se tratando das poéticas visuais e digitais, assim como na música, que talvez possa ser representada por certas obras do músico John Cage (1912 - 1992), e também por alguns trabalhos de bandas comerciais como Beastie Boys (1979), que combina músicas e sons.

No âmbito das artes visuais e digitais, diversos artistas trabalham a partir da contaminação de imagens preexistentes, elaborando projetos híbridos. Nesse sentido, a contaminação, ao remixar na poética as imagens originais, opera uma passagem, transportando essas imagens para campos diferenciados, onde adquirem novas significações, tecendo relações com outras imagens. Dessa maneira, na delimitação das características da Entidade são combinadas imagens da mitologia grega com imagens de histórias em quadrinhos, provenientes de épocas diferentes.

Este aspecto certamente vai ao encontro do que Harvey (2006) aponta, quando se refere ao mundo contemporâneo, pois, segundo ele há a redução da experiência a uma série de presentes puros e não relacionados no tempo. Harvey indica que na contemporaneidade o “colapso dos horizontes temporais e a preocupação com a instantaneidade surgiram, em parte, em decorrência da ênfase contemporânea no campo da produção cultural em eventos, espetáculos, *happenings* e imagens de mídia” (HARVEY, 2006, p. 61). Para ele, a ruptura da ordem temporal também origina um peculiar tratamento do passado. Assim, a Entidade é formada da contaminação de diversas imagens, colhidas de fontes diversas e transpostas para a pesquisa. A personagem é delimitada numa rede

tecida com fios vindos de direções variadas. Nesse rizoma,³⁶ as imagens se interligam sem hierarquia ou linearidade.

A partir desta característica contaminada da poética, também julgo relevante o pensamento de Santaella. Ela indica que a geração midiática dos anos 1990 assumiu que qualquer observador já teria, arquivado em sua mente, uma livreria de experiências visuais alimentadas pelos filmes, *outdoors*, cartazes. Dessa maneira, meras alusões, explícitas ou simbólicas, elípticas ou ocultas, eram suficientes para carregar as imagens com significado. Esse universo de múltiplas referências [contaminações] é aquele do pós-modernismo, da arquitetura à música, da arte ao filme³⁷.

Desse modo, pode-se lembrar que seres híbridos de humano e animal estão presentes no imaginário desde épocas remotas, em religiões antigas e mitos, até a atualidade. Híbridos são comuns em filmes, animações e histórias em quadrinhos. Dentre os elementos que contaminam a imagem original da Entidade, certa ideia provém da trilogia de histórias em quadrinho *Nikopol*, produzida pelo sérvio Enki Bilal (1951) e desenvolvida durante o período de 1980 a 1993³⁸. Esta história de ficção científica cita aspectos da religião egípcia, e, por conseguinte, influenciou minha pesquisa por tratar da combinação de características provindas de culturas antigas e questões tecnológicas. A deusa Bastet (Figura 42), por exemplo, representada nesta história, também serviu de influência para o desenvolvimento da Entidade.

³⁶ Um rizoma é conectável em várias direções e de todos os seus pontos, onde cada um constitui um centro. Tais ideias podem ser caracterizadas como platôs, cuja definição apontada por Deleuze (2000, p. 32), indica toda multiplicidade conectável com outras hastes subterrâneas superficiais de maneira a formar e estender um rizoma

³⁷ Santaella ressalta que, com isso, o território da arte foi se alargando até atingir uma concepção transdisciplinar, cujos germens já podiam ser encontrados na poética do futurismo e mesmo nas composições multicores de Delaunay.

³⁸ Esta produção também inspirou o filme *Immortel, ad vitam* dirigido por Enki Bilal, e o *video game Nikopol : La foire aux immortels*, realizado pelo estúdio *White Birds Productions* com a supervisão de Enki.

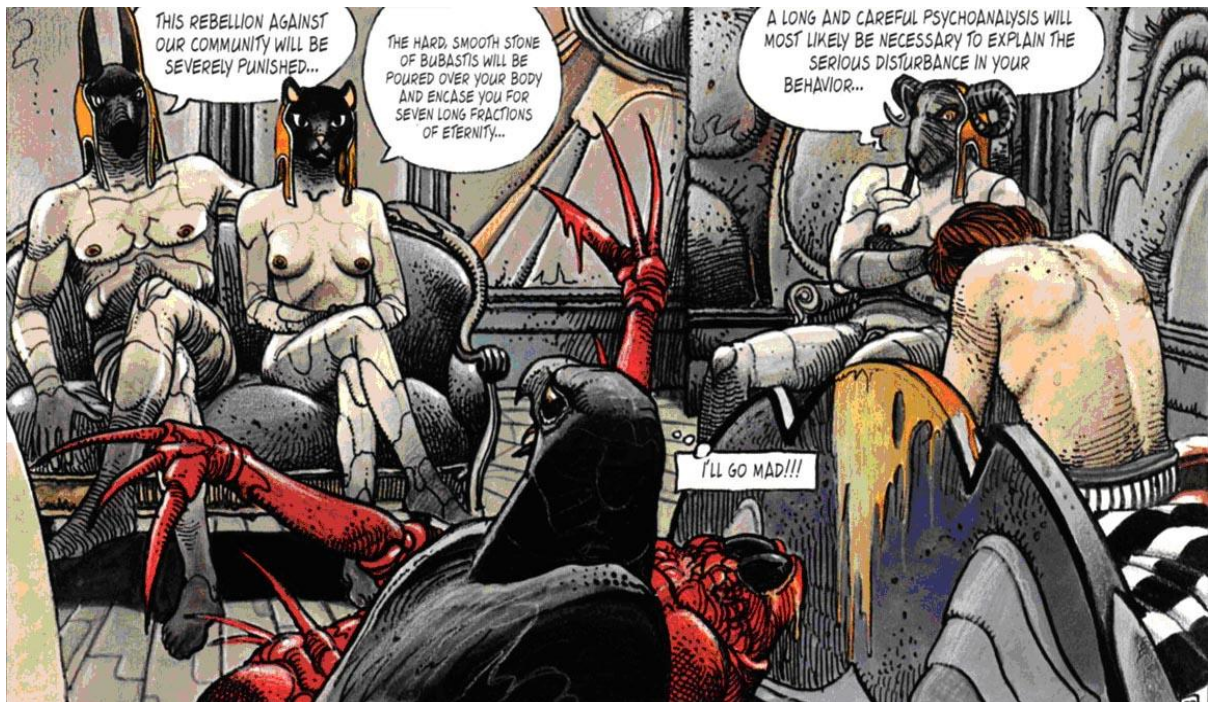


Figura 42 - Fragmento retirado da revista em quadrinhos
The Nikopol trilogy

Outra imagem de híbrido contaminou a poética é *Fritz the cat*. Fritz é o personagem principal de uma história, em que todos os coadjuvantes também são híbridos: gatos, corvos, porcos e cachorros e coelhos são representados com características antropomórficas.

Além desses personagens, há representações de diversos seres híbridos nos meios de comunicação de massa. Diversos autores de Manga³⁹ desenham personagens híbridas em suas histórias. Entre eles, estão Kazuo Umezu (1936), Yumiko Ohshima (1947), Atsushi Kaneko (1966), Rumiko Takahashi (1957), Akira Toriyama (1955), e Hiroshi Masumura (1952); além dos grupos Clamp (criado na década de 80) e Fujio Fujiko (criado em 1987). Na história em quadrinhos britânica, produzida por Jamie Hewlett e Alan Martin, *Tank girl*⁴⁰, que leva o nome da personagem principal, existe uma gangue formada por híbridos de cangurus e humanos.

³⁹ A palavra Manga define a história em quadrinho japonesa.

⁴⁰ Em 1995, foi lançado um filme baseado na personagem, dirigido por Rachel Talalay.

Seres híbridos fazem parte do imaginário e, muitas vezes, são abordados com aspectos aterrorizantes como o lobisomem, a sereia e o Minotauro. No filme *A ilha do dr. Moreau* (1996), cuja história é baseada no romance de ficção científica *The island of doctor Moreau* (1896), escrito por H. G. Wells, um geneticista faz experiências com DNA e hipnose, a fim de criar uma raça evoluída, hibridizando animais selvagens e seres humanos.

Nos projetos *Entidade #3* e *Entidade #1* essas incursões que contribuem para a construção da personagem Entidade posteriormente são remixadas com outras contaminações. Isto porque o interator pode imprimir uma máscara da Entidade, que produzi utilizando do desenho como meio, e se fotografar utilizando a máscara, e assim, a fotografia do interator é contaminada pelo desenho. Também é próprio lembrar que esta é apenas uma das possibilidades, pois o interator pode publicar imagens feitas de inúmeras maneiras. Desse modo, essas webartes deixam em aberto possibilidades de contaminações futuras.

Logo, na produção da personagem Entidade, a figura do transeunte, provinda de *fotografias de percurso*, é contaminada por diversas outras imagens de campos diferenciados, como o cinema e as histórias em quadrinho, num labirinto de incursões. Busquei uma aproximação da contaminação em diversos campos, como a música e a literatura, e finalmente no âmbito da arte, para, desta maneira, pensar sobre a produção. Na pesquisa, a fotografia pode ser vista como ponto de intersecção entre as diversas mídias, ela também é utilizada no primeiro nível do processo criativo, na produção de esboços, como será apontado adiante.

2.3 Processo criativo com fotografia a partir de esboços

Na produção de esboços para o desenvolvimento da personagem ocorre o entrelaçamento labiríntico de contaminações e influências, portanto, considero que o sentido da unidade da Entidade resulta de sua multiplicidade. Os desenhos são produzidos a partir da observação de imagens colhidas de campos diversos: fotografias de moda, fotografias de animais, fotografias de máscaras africanas e *fotografias de percurso*. Os desenhos são produzidos com a intenção de estudar

certos traços, pois esta habilidade é necessária para a realização das intervenções urbanas. Para intervir no urbano, a escolha recai na utilização de tinta acrílica e *spray* sobre muros e tapumes, pois esta técnica vai ao acórdo de procedimentos do grafite.

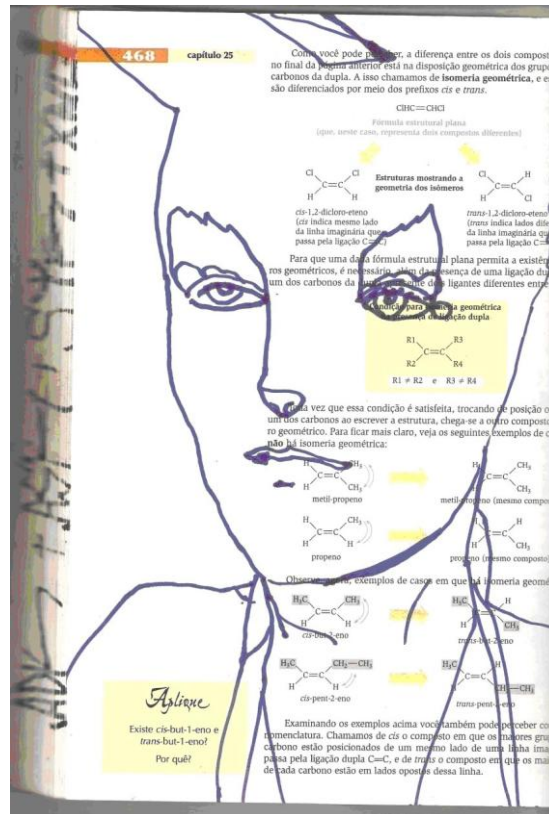


Figura 43 - Fragmento retirado de um *Black book*⁴¹. Caneta hidrográfica sobre papel. 18 x 30 cm

As duas Figuras abaixo são os únicos desenhos da pesquisa feitos sem a observação de fotografias (Figuras 44 e 45). Após a sua conclusão, julgo necessário trabalhar de modo diferenciado (Figuras 46, 47 e 48).

⁴¹ *Black book* é como os grafiteiros chamam seus cadernos. O objetivo é emprestá-los a outros grafiteiros, que fazem um desenho e o devolvem ao dono. Os *Black books* geralmente são livros reutilizados, como este da Figura 32, que mostra a página de um livro escolar de química.

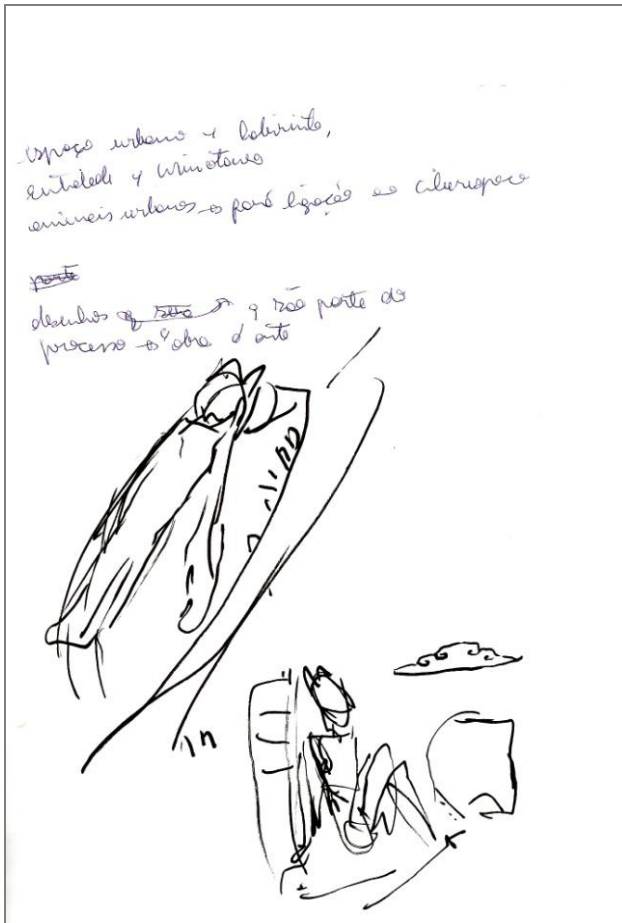


Figura 44 - Caneta hidrográfica sobre papel, 18x30 cm.

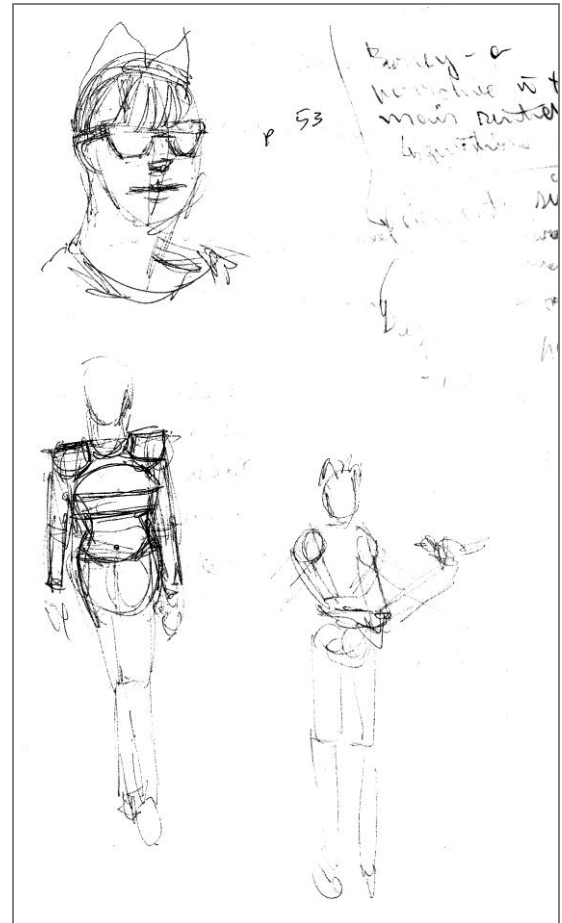


Figura 45 - Caneta estereográfica sobre papel, 18x30 cm.

Desenhos produzidos a partir da observação de *fotografias de percurso* foram agregados na edição das webartes *Entidade #4*, *Entidade #5* e *Entidade #6*. Esta atividade manual me auxilia a pensar sobre a composição dos nós das webartes principais.



Figura 46 - Desenvolvimento de desenhos. Toledo - PR, 2008.



Figura 47 - A área demarcada foi observada para a execução da Figura 48. Santa Maria, RS, 2008.



Figura 48 - Nanquim sobre papel.
3 x 3,5 cm

Para delimitar certas características da Entidade, primeiramente, uma fotografia é escolhida, e em seguida, dá-se a produção do desenho⁴² a partir de recortes e acréscimos - nesta situação, por exemplo, a estampa da camiseta foi descartada (Figuras 49 e 50). Depois que essa fase do desenho é finalizada, parte-se em busca de outras imagens para contaminar a imagem anterior, como neste caso, em que as orelhas são incluídas no topo da cabeça.

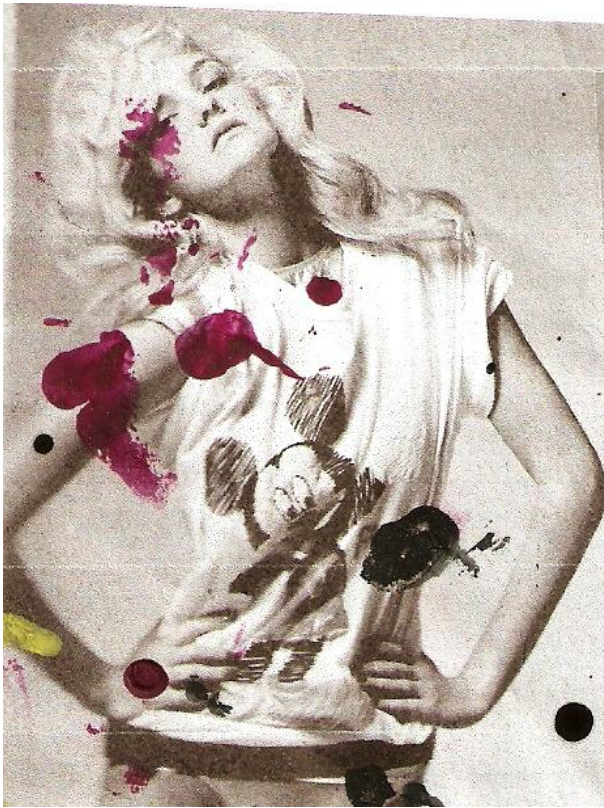


Figura 49 - Página de revista digitalizada. 7 x 10 cm.



Figura 50 - Caneta hidrográfica sobre papel. 18 x 30 cm

Para a compreensão da forma das orelhas, foram feitos alguns estudos (Figuras 51 e 52).

⁴² Estes estudos foram expostos no espaço cultural CESMA, na exposição individual *Entidade, um relato em imagens*.



Figura 51 - Nanquim sobre papel. 18 x 14 cm.

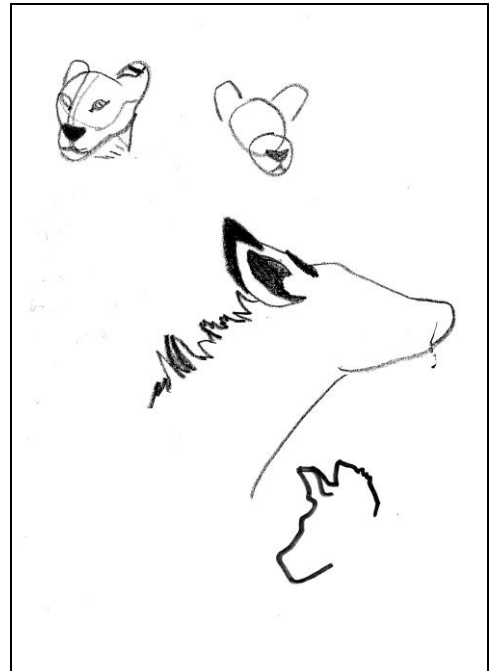


Figura 52 - Nanquim sobre papel. 18 x 30 cm

Outra característica implícita nos traços da Entidade são contaminações de aspectos de máscaras africanas. Esses estudos, primeiramente, tinham o intuito de simplificar os traços da Entidade, realizando uma síntese gráfica.

Procuro simplificar o formato do rosto da Entidade para que a produção da pintura no espaço urbano seja rápida. Também julgo importante sintetizar a imagem, devido à poluição visual do espaço urbano. Esses estudos das máscaras africanas trazem outras influências para caracterizar a Entidade, que passa a ter linhas que destacam a região dos olhos (Figuras 53 e 54).

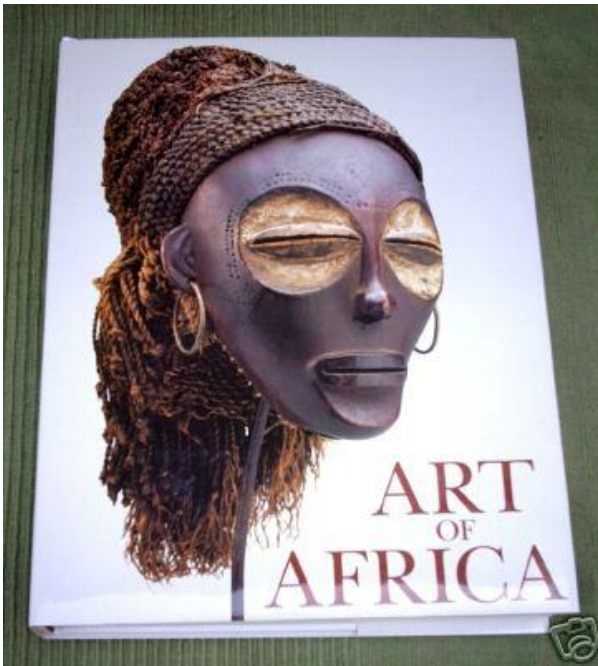


Figura 53 - Máscara africana. Imagem retirada da internet.



Figura 54 - Nanquim sobre papel. 18 x 20 cm.

Assim, a personagem Entidade é formada da contaminação de imagens provindas de diversos campos como literatura, cinema, histórias em quadrinho, grafite e mitologia, um labirinto de incursões. A Entidade também é contaminada pelo fotográfico, por meio dos procedimentos adotados na delimitação de suas características. Além disso, posteriormente, para fazer pinturas da Entidade, busco superfícies urbanas ao acaso, errando pelos meandros, e durante esta deriva, capturo *fotografias de percurso* que serão abordadas em seguida.

2.4 Fotografias que marcam o percurso no labirinto urbano

Na produção das webartes, exceto *Entidade #3*, capturo fotografias de percurso, para marcar o caminho durante o deslocamento pelo labirinto⁴³ urbano, o que pode aproximá-las do fio de Ariadne. Dessa maneira, relaciono o pensamento de autores como Philippe Dubois (2003) e Rosalind Krauss (2002). Cabe lembrar que estas webartes referem-se a dois percursos: o que faço no espaço urbano e o trajeto do interator na hipermídia.

Por isso, a cidade⁴⁴ pode ser considerada como um ambiente labiríntico. No espaço urbano, que é o espaço de fora, o espaço coletivo, caminho à deriva pelos meandros utilizando a fotografia como Teseu usa o fio de Ariadne. Estas fotografias também apresentam relações com as pedras do Pequeno Polegar e das migalhas de pão deixadas por João e Maria, devido à sua característica pontuada. Porém, diferentemente desses exemplos, levo as fotografias comigo. Isso ocorre no cotidiano quando, por exemplo, capturamos fotografias durante os percursos, através de labirintos nos quais nunca estivemos antes, em viagens a cidades desconhecidas, pontuando o deslocamento. Na pesquisa, utilizo o fotográfico marcando o caminho urbano, capturando imagens congeladas, subtraídas de um espaço permeado pelo sentido de fluxo, de fugidio, de efêmero e de contingente.

Em vista disso, é importante destacar a obra *Léon-Paul Fargue* (Brassaï, 1933) (Figura 55), que faz relação entre a fotografia e percursos urbanos. Cabe mencionar que a fotografia é o retrato do poeta Fargue, companheiro de andanças noturnas de Brassaï, situado num banco de um jardim público, onde a sombra alongada e fantasmática do poeta, mais precisamente de suas pernas, projeta-se no chão à sua esquerda.

⁴³ Considero, nesta pesquisa, apenas o labirinto do tipo *maze*, ou seja, o labirinto que contém bifurcações.

⁴⁴ Leão (2002) assinala que a associação entre labirinto e fortalezas de cidades é ancestral e cita o imaginário mítico, onde Dédalo é o construtor tanto do labirinto como também de todas as cidades sagradas.



Figura 55 - *Léon-Paul Fargue*
(Brassaï, 1933)

Krauss aborda essa obra situando-a no seu contexto histórico: ela afirma que a imagem é a de um corpo massivo, impassível e pesado, traído pelas suas pernas que, envoltas nas trevas, deixam pressagiar a possibilidade de uma espécie de deslize aéreo. “Esta fotografia, este retrato, é uma imagem de Fargue noctâmbulo e de Fargue surrealista, a sombra sendo um índice silencioso que autoriza semelhante leitura” (KRAUSS, 2002, p. 144). Assim, esta obra talvez seja o resultado da motivação de Brassai em representar seus percursos pelos meandros da cidade em uma única imagem fotográfica.

As *fotografias de percurso* contrastam com o deslocamento no labirinto urbano, que se desenvolve no contínuo do espaço-tempo. Sendo assim, “a fotografia é uma impressão trabalhada por um gesto radical que a faz por inteiro de uma só vez, o gesto do corte, do *cut*, que faz seus golpes recaírem ao mesmo tempo sobre o fio da duração e o contínuo da extensão” (DUBOIS, 2003, p. 161).

A partir das *fotografias de percurso* verifico o que Dubois indica: cada fotografia “retém um plano do real e exclui, rejeita, renega a ambiência (o fora-de-quadro, o fora-de-campo)” (2003, p. 178). Em compensação, o gesto do corte define um *espaço* propriamente fotográfico, e uma das consequências desta ação é a relação do recorte com o fora-do-quadro, assinaladas no campo da fotografia. Portanto, um exemplo é o que Dubois denomina fora-de-campo por fuga, o qual se define pelo jogo dos recortes naturais, inscritos no espaço referencial e que podem vir multiplicar, esburacando o espaço representado: portas, janelas, postigos e diversas aberturas que dão para um novo campo, inesperado ou não, situado atrás do campo fechado da representação (Figura 56).



Figura 56 - *Fotografia de um percurso*. Santa Maria - RS, 2008

Uma propriedade que aponta a relação do recorte com o fora-do-quadro é a presença de superfícies opacas no espaço fotografado. Desse modo, os muros da

cidade indicam a característica labiríntica do urbano, sugerindo que os meandros apresentam surpresas a cada quadra.

Outra característica que implica a relação do recorte com o fora-do-quadro é a presença do que Dubois aponta como indicadores de movimento e deslocamento. Isso é comum em *fotografias de percurso*, devido à existência de carros e de transeuntes. Esta propriedade influencia na edição da webarte *Entidade #1*, no que se refere aos *links* da segunda camada. Nestes *registros de pinturas*, a Entidade é representada como um indicador de deslocamento, sugerindo o movimento próprio do ato de caminhar.

Porém, a característica do fora-de-campo não é precisamente ser *absolutamente* exterior ao campo. Ele ocorre quando:

não existem indícios particulares, marcas específicas, embreantes observáveis, que permitiriam vincular determinado espaço *off*, mais ou menos claramente designado, ao espaço representado. [...] *nada além de um recorte* - o próprio recorte da fotografia (DUBOIS, 2003, p. 200).

As *fotografias de percurso*, e também os *registros das pinturas*, contrastam com o fluxo de trânsito do espaço urbano e, paradoxalmente, apontam para o percurso desenvolvido antes e depois de sua captura. Em relação a isso, Dubois ressalta que, nessa aparente neutralidade do espaço fotográfico, mesmo nesse enclausuramento da representação nela mesma, o fora-de-campo está ali, irredutível, e provavelmente está mais intensamente presente, mais constitutivo da foto, do que em qualquer outra parte. Assim,

O ato fotográfico implica não apenas um gesto de corte na continuidade do real, mas também a ideia de uma *passagem* [...]. A transposição deve ser entendida num sentido positivo, como na mumificação, [...] em que existe finalmente uma outra forma de sobrevivência, pelo corte e pela fixação das aparências [...]. Decapitar o tempo, levantar o instante e embalsamá-lo sob faixas de película transparente. (DUBOIS, 2003, p. 169)

Na poética, o ato fotográfico também implica a ideia de uma passagem em outro sentido: do espaço urbano ao ciberespaço, pois as *fotografias de percurso* e os *registros de pinturas* passam a ocupar o ciberespaço, integrando as webartes. Durante o percurso do interator no espaço virtual das webartes *Entidade #1* e *Entidade #2*, o indivíduo pode se deparar com a Entidade, movendo-se na tela, e

pode ter a sensação de que ela também trafega nesses ambientes. Os *registros das pinturas* da Entidade surgem como fotogramas da animação no ciberespaço.

As fotografias são fixas, imóveis, como os esqueletos da casa de Astérion⁴⁵. Na poética que desenvolvo, as *fotografias de percurso* possibilitam distinguir entre um ou outro meandro do espaço urbano, elas estão presentes no cotidiano, com a finalidade de registrar momentos para facilitar ou incitar lembranças posteriores. Considero que as recordações podem decorrer do estranhamento ou da afeição, porém nunca da indiferença.

Para tirar fotos durante o percurso pelo espaço urbano, é necessário olhar pela janela da máquina fotográfica. Esta atividade vai ao encontro do que Dubois indica: quando se olha por esta janela, passa-se a não ver o momento presente, não se vive o instante para imortalizá-lo. O que não se vê, fica ali para sempre. Essa ocorrência é como um buraco no percurso, um ou outro, um paradoxo em que é impossível aderir um momento vivido e a fotografia deste momento. Isso “induz, inelutavelmente, o sujeito ao movimento, ao deslocamento, à travessia: confrontado com dois universos que não se aderem um ao outro” (DUBOIS, 2003, p. 175). O ato fotográfico implica, portanto não apenas um gesto de corte na continuidade do real, mas também a ideia de uma transposição irreduzível.

Desse modo, percorrendo o espaço urbano, utilizo a *fotografia de percurso* como o fio de Ariadne, mas, diferentemente de Teseu, não desejo encontrar saída alguma, e sim guiar-me ao centro, cujo tesouro secreto nada mais é do que a passagem para outro labirinto, o ciberespaço.

⁴⁵ “Donde cayeron quedan, y los cadáveres ayudan a distinguir una galería de las otras” (BORGES, 1972, p. 570).

3. LABIRINTOS DA ENTIDADE

A presente pesquisa trata de intervenções nestes labirintos⁴⁶ plurifuncionais, o espaço urbano e o ciberespaço. É importante salientar que a poética passa pelo espaço urbano, porém a obra/projeto se instaura no ciberespaço, e as intervenções urbanas são feitas com intuito de serem fotografadas para compor a webarte. Dessa maneira, quando o transeunte se depara com uma pintura, não está em contato com a produção, mas sim com uma parte do processo. O contato com a obra/processo instaurada se dá no fluxo ciberespaço, na interatividade com a webarte.

Muitas vezes, o contato do interator com o projeto ocorre ao acaso, da mesma maneira como o transeunte tende a encontrar as pinturas. Portanto, nos dois espaços, o transeunte ou o interator relaciona a proposta com os diversos elementos, informações, fluxos e eventos que povoam estes ambientes. A partir desse ponto de vista, procuro abordar a utilização do espaço urbano como ambiente para a arte; pois, como Peixoto (2004) indica, este espaço é a paisagem contemporânea e, atualmente, a função da arte é construir imagens novas para esse espaço, que passem a compor a própria paisagem. Assim, como intervenção, a arte passou a redefinir o urbano, espaço caracterizado pelo fluxo constante.

Durante a pesquisa, realizei diversas pinturas e fotografei-as, selecionando, em seguida, alguns dos *registros de pinturas* para compor as webartes *Entidade #2* e *Entidade #1*. Por isso, dou ênfase ao espaço urbano como ambiente para a arte. Portanto, abordo a relação íntima entre o projeto com o ambiente expositivo, que, como o espaço urbano e o ciberespaço, por diversas vezes, não é um ambiente neutro.

Nesse sentido, a Entidade é o ponto de conexão entre ciberespaço e espaço urbano, já que habita esses labirintos. Assim, no segundo subcapítulo, considero os aspectos labirínticos dos dois ambientes e aponto outras ocorrências da ideia de labirinto na pesquisa. Também procuro me aproximar da importância do labirinto, do tipo *maze*, na história da humanidade.

⁴⁶ Leão (2002) afirma que o espaço urbano e o ciberespaço podem ser considerados labirínticos, pois proporcionam acesso não-linear ao conteúdo.

As características das webartes indicam que os projetos só acontecem no ciberespaço com a ação do interator, assim, no terceiro subcapítulo, procuro constatar algumas características do ciberespaço. Para isso, relaciono o pensamento de Pierre Lévy ao de outros autores e artistas, considerando o ciberespaço como ambiente para a arte, em hibridação com o campo da comunicação.

3.1 A urbis como ambiente para a arte

A pesquisa trata de intervenções⁴⁷ neste labirinto plurifuncional, o espaço urbano, a urbis, que considero como ambiente para a arte. Esta atividade vai ao encontro do pensamento dos seguintes autores: Dominique (1997), Sonia Salcedo Castilho (2008), Nelson Brissac Peixoto (2002 e 2004), Baudelaire (1985), Luis Nazário (2005), Sandra Pesavento (1997), Bauman (2001) e Lúcia Santaella (2007).

A arte deixou progressivamente o espaço secreto do templo, o espaço sagrado e coletivo da igreja, o espaço consagrado e público do museu, o espaço privado da galeria e do colecionador, pelos muros descascados da cidade, mundo do ar livre e do cotidiano que se sacraliza pelas virtudes do grafite. Quando a arte não obriga mais um olho a se dotar de condições espaciais inéditas, as únicas que podem lhe dar a possibilidade de apreciar a obra da *Land art*, o gesto artístico redefine o espaço da cidade, dá para o espaço da arte uma localização sem espaço, o espaço nômade, o espaço lúdico das redes, a dispersão em ondas do quadro tradicional no fluxo eletrônico [...] (DOMINIQUE in DOMINGUES (org), 1997. p. 195 - 196)

Sonia Salcedo Castilho (2008) elabora uma abordagem da relação recíproca entre obra e espaço, a qual, segundo ela, principia-se no ambiente experimental dos anos 60 e se encaminha à efetivação nos anos 70. De acordo com Castilho, essa relação tem início com a produção artística minimalista e suas concepções de montagens nos espaços expositivos. A autora afirma que a *Land art* também proporcionou a mesma abordagem da produção minimalista, porém de modo mais intenso, pois os artistas faziam do espaço a própria obra. “A forma da *Land art*

⁴⁷ A palavra intervenção tem origem em *intervenire*, que significa estar entre, sobrevir; entremeter-se, intervir, meter-se de permeio. *Intervenire* é formada pelo prefixo *inter*, que indica posição ou ação intermediária, e pelo sufixo *venire*, verbo latino que significa vir, chegar, abordar, agredir, atacar, avançar.

correspondia à topografia do lugar, à especificidade de seu *site*, sendo, portanto, indissociável do próprio terreno” (CASTILHO, 2008, p. 166).

Na medida em que a obra minimalista torna-se interdependente do contexto em que se insere e, assim, exige a presença física e experimental do espectador que, no ato de sua fruição, assume a realidade espacial sem intermediação e não mais contemplando, mas vivenciando o objeto, supomos que a totalidade da obra minimal é definida tal qual o todo de uma exposição. (CASTILLO, 2008, p. 157 - 158)

Sonia parte do contexto experimental dos anos 1960 rumo à efetivação de novos meios e termos artísticos, nos anos 1970, tomando como ponto zero desse percurso o Minimalismo que, segundo ela, é a introdução definitiva da relação recíproca entre obra e espaço. A *Land art* seguiu na mesma direção dessa recíproca visitação minimalista entre obra e contexto espacial, porém de modo mais intenso, pois os artistas faziam do espaço a própria obra.

Para exemplificar essa característica contemporânea que relaciona intimamente os obra/projetos artísticos com o ambiente onde são expostos, Castilho cita a polêmica criada em torno da obra *Tilted arc*, 1939, de Richard Serra. Essa obra, produzida para uma praça de Nova York, foi ameaçada de ser transferida para outro local após ser instalada. Serra decidiu destruí-la, justificando que remover a obra seria deturpá-la. Para a autora, tal ato indica que a transferência da obra “inutilizaria toda sua relação específica com o espaço para o qual fora pensada, aniquilando assim não só suas correlações espaciais de escala - forma e estrutura - mas, sobretudo, seu conceito [...]” (CASTILLO, 2008, p. 172).

Assim como a obra de Richard Serra, as pinturas realizadas em lugares escolhidos da cidade têm ligação conceitual com o ambiente, pois parte do processo de delimitação das características da Entidade também ocorre a partir de experimentações na urbis. Porém, diferentemente desta obra de Serra, a pintura da Entidade é realizada em locais diversos, mantendo-se as mesmas correlações espaciais de escala, forma e estrutura, com modificações apenas em posições e gestos da Entidade, como imagem representada. Dessa maneira, a Entidade é flexível aos diversos locais do espaço urbano.

Assim, o conceito espaço urbano emerge na pesquisa, pois como Pesavento (1997) indica, a rua é a imagem mais forte da urbe [urbis], e ela a caracteriza como espaço plurifuncional, onde os mais variados fatos ocorrem; do comércio à circulação, do ponto de encontro ao local de desfile. O espaço urbano é público, pertencente a uma coletividade, característica que privilegia as diversas expressões humanas, incluindo as manifestações artísticas.

Considero que minha poética como uma atividade para pensar o espaço urbano, buscando características comuns às várias cidades que percorro. Assim, passo a levar em conta a característica labiríntica da paisagem urbana.

O espaço urbano foi utilizado como ambiente para as artes visuais a partir de 1957. Isso se deu principalmente com o grupo *Internacional Situacionista* (1957 -1970), que tinha como objetivo o desenvolvimento de certo caráter lúdico nas cidades, colocado em prática a partir do que se convencionou chamar de deriva. A deriva seria, ao mesmo tempo, um procedimento e uma teoria. Parte de pressupostos da *flaneurie* de Baudelaire (1985), mas se apropriando dos objetos nos quais investe o olhar, tendo uma atitude mais crítica ao desmascarar a homogeneidade dos espaços do Pós-Guerra. Os surrealistas também desenvolviam muitas de suas atividades no espaço urbano, as quais eram baseadas no encontro casual. O urbano é o espaço de fora, o espaço público, formado principalmente pelas vias de trânsito, meandros que serpenteiam entre superfícies de concreto.

Nas palavras de Nazário (2005), a urbe [urbis] tem sido, desde longa data, ambiente privilegiado para ocupações das artes visuais e, antes mesmo da literatura. Ela foi e continua sendo fonte de sugestão para os artistas. Peixoto (2002) indica o final dos anos 60 como época de crise dos espaços expositivos tradicionais. Nessa época, vários artistas passaram a desenvolver obras específicas para certos espaços, muitas vezes, locais habituais da cidade. Segundo Peixoto, a produção contemporânea passa, nesse período, a incorporar os limites externos, a arquitetura e a paisagem. No Brasil, o projeto Arte/Cidade dedicou-se, a partir dos anos 90, a estabelecer visões e mapas renovados de São Paulo por meio da intervenção urbana, como um processo para pensar a metrópole paulista.



Figura 57 - Registro de uma pintura. Santa Maria - RS, 2008

Lembrando que, nessa época, vários trabalhos de artistas integrantes do projeto Arte/Cidade ocuparam as ruas de São Paulo. Entre eles, está o *Dectetor de ausências* (1994) de Rubens Mano, a intervenção gráfico-poética em lambe-lambe (1994) de Arnaldo Antunes e o *Equipamento para moradores de rua* (2002) de Vito Acconci. Em Nova York Richard Serra interviu com o projeto *St. John's rotary arc* (1980), e *Clara-clara* (1983). Já Peter Greenaway executou a intervenção *The stairs* (1994) em Genebra e *Frames* (1995) em Munique.

Peixoto (2004) indica que a pintura de paisagem apareceu recentemente na história da arte (século XIX), quando a observação das nuvens serviu para problematizar a perspectiva, influenciando, assim, toda a história da pintura moderna. Ele indica que, atualmente, as regras da arte se transformam novamente em decorrência das paisagens, sendo o espaço urbano a paisagem contemporânea.

O autor aponta a função da arte atualmente: construir imagens novas para esse espaço, que passem a compor a própria paisagem.

Porém, além de compor a paisagem, as pinturas que faço em superfícies do espaço urbano visam a ser fotografadas, para que, posteriormente, esses registros se tornem fotogramas da animação no ciberespaço, inseridas no labirinto da estrutura hipermediática. Outro artista que combina fotografia, animação e intervenção urbana é o Blu⁴⁸, natural de Bolonha, Itália, que em maio de 2008 teve seu trabalho exposto no museu britânico Tate Modern, conjuntamente de outros artistas urbanos: o coletivo Faile de Nova York, Estados Unidos; JR de Paris, França; Nunca e Os Gêmeos, ambos de São Paulo, e Sixeart de Barcelona, Espanha.

Certos desenhos de Blu, feitos em superfícies urbanas, tornam-se fotogramas de uma animação. Porém, de maneira diferente, Blu trabalha sobrepondo seus desenhos, apagando, com tinta branca, cada figura antes de produzir a próxima. Assim, na animação final, as figuras que este artista desenha parecem se deslocar sobre a superfície.



Figura 58 - Fotograma da animação *Muto* do artista Blu, feito em Buenos Aires e Baden.



Figura 59 - Fotograma da animação *Muto* do artista Blu, feito em Buenos Aires e Baden.

⁴⁸ <http://www.blublu.org/sito/video/muto.htm>

Nas webartes *Entidade #2* e *Entidade #1*, a animação da personagem indica a fragmentação, uma característica do espaço urbano que vai ao encontro do pensamento de Nazário (2005). O autor afirma que, na urbe [urbis], misturam-se os ritmos, os indicativos da instabilidade e da duração. Portanto, o espaço urbano possui características como fragmentação, indeterminação, pluralismo, diversidade, complexidade, sendo permeado pelo sentido do fugidio, do efêmero, do fragmentário e do contingente. Uma vez que as intervenções passam a fazer parte do espaço urbano desde o momento de sua execução, tais características também podem ser estendidas a elas.

Já Pesavento (1997) caracteriza o urbano como espaço plurifuncional onde os mais variados fatos ocorrem: do comércio à circulação, do ponto de encontro ao local de desfile. Assim, o espaço urbano não é um local específico da arte, e esta característica pode ser importante para a compreensão do sentido da intervenção urbana.

Assim, cabe ressaltar que o aspecto agressivo presente na etimologia do termo intervenção deve ser considerado no tocante à arte que ocupa o espaço urbano e que procura modificá-lo, influir sobre seu desenvolvimento. Isso porque atualmente o espaço urbano é utilizado preferencialmente como local de passagem. As intervenções visam, portanto, a despertar as percepções amortecidas dos transeuntes, transformando as vias de trânsito em regiões de ocupação. Nesse espaço, o contato com a arte ocorre a partir da surpresa, desencadeada pelo encontro casual.

No espaço urbano, o transeunte também pode encontrar diversas informações visuais que podem estar dispostas lado a lado. Assim, ao encontrar as pinturas em superfícies urbanas, ele estabelece relações entre os diversos elementos que ocupam este espaço, como marcas de intempéries em suas superfícies, fluxos de trânsito, sons variados. Durante as intervenções urbanas, o processo confunde-se com a exposição do trabalho, e transeuntes exprimem suas ideias e questionamentos a respeito das imagens. Essas são algumas características que diferem de encontros tradicionais entre obra e espectador.

Desse modo, utilizo o espaço urbano como ambiente para a arte, mas também emprego algumas de suas características como sugestões para a

organização visual das pinturas e obra/projetos. Em vista disso, a superposição de elementos é característica do espaço urbano, que ocorre, por exemplo, na exposição de cartazes publicitários quando um novo anúncio é colado sobre o anterior. Isso também acontece com algumas pinturas que, por vezes, são feitas sobre informações presentes nos muros (Figura 60). Aplico esta característica na organização visual das webartes, compondo as páginas da hipermídia sobrepondo elementos como fotografias, vídeos e animação (Figura 61).



Figura 60 - Registro de uma pintura Santa Maria - RS 2008.

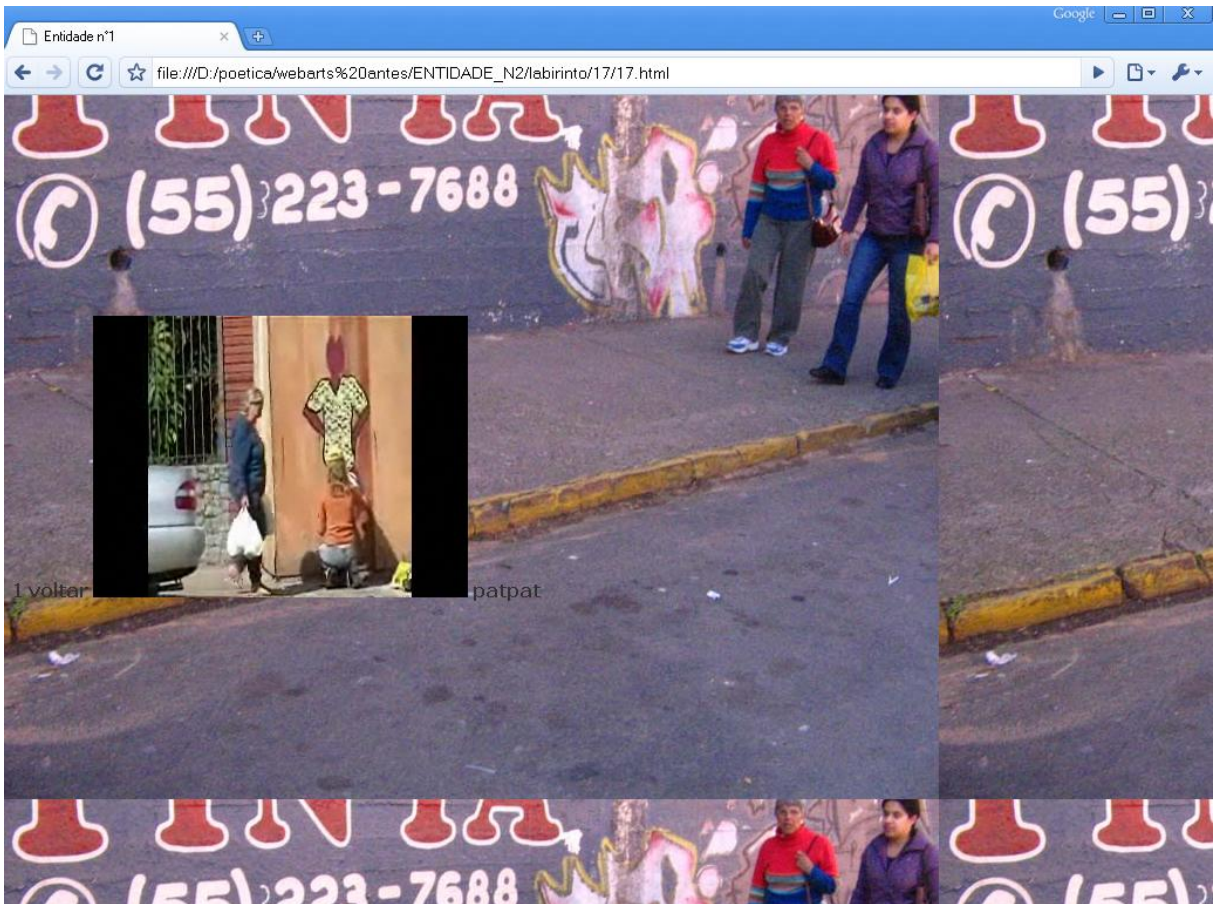


Figura 61 - Imagem da webarte *Entidade #2*, onde pode-se visualizar a imagem de um vídeo de intervenção à esquerda e fotografias sobrepostas ao fundo. (<http://www.claudialoch.com.br/labirinto/69/labirinto.html>)

Depois de pintar em superfícies urbanas e registrar o resultado, escrevo ao lado da Entidade o endereço eletrônico da webarte. A partir desta relação entre espaço urbano e ciberespaço que a poética apresenta, percebo o que Santaella indica: a autora esclarece que à multivocalidade da vida urbana, de que nos fala Bauman⁴⁹ (2001, p. 123), veio se entrelaçar a multidimensionalidade e a multitemporalidade do ciberespaço, essas sob o signo da efemeridade, do fugaz, fugidio, aparecimento e desaparecimento - em frações de segundos de toques de dedos apressados - de imagens, sons, vídeos, textos, gráficos, tudo se misturando nas novas ordenações da hipermídia. (SANTAELLA, 2007, p. 117-118).

⁴⁹ Segundo Bauman, a multivocalidade urbana refere-se a comunidades diferentes postas em contato, de diferentes etnias, ocasionando a companhia de estranhos, que ensina a todos como conviver com a diferença, com a pluralidade de seres humanos e a ambivalência de todas as decisões classificatórias.

Logo, busquei uma aproximação de diferentes relações entre obras com os ambientes, para, desta maneira, pensar sobre a produção. Sendo assim, a poética trata de intervenções no labirinto do espaço urbano, que não é um ambiente específico para a arte, e assim o transeunte geralmente se depara com as pinturas por acaso. Dessa maneira, ele tende a relacionar a proposta com os diversos elementos que compõem o urbano.

Desse modo, procurei abordar a utilização desse espaço como ambiente para a arte, no que concerne à intervenção urbana. Utilizando a fotografia como meio, as imagens da Entidade se tornam *registros de pinturas* e fotogramas da animação, e assim, passam a fazer parte do ciberespaço. Na webarte, o interator tende a relacionar a proposta aos diversos elementos, informações, fluxos e eventos que povoam o ciberespaço, intercalando diversas janelas durante sua experiência labiríntica.

3.2 A Entidade conectando labirintos: urbis e ciberespaço

Em minha poética, a Entidade reporta ao Minotauro, porque, como ele, ela é um híbrido de humano e animal. Ela é o ponto de diálogo entre o espaço urbano e o ciberespaço, já que habita esses dois labirintos. Nas webartes *Entidade #2* e *Entidade #1* intento que a Entidade, presente como representação no espaço urbano, passe a fazer parte do ciberespaço como uma simulação. Assim, considero os aspectos labirínticos dos dois espaços e aponto outras ocorrências na pesquisa. Também procuro me aproximar da importância do labirinto, do tipo *maze*, na história da humanidade, bem como relaciono o trabalho da artista Lúcia Leão (2002) ao pensamento dos seguintes autores: W. H. Matthews (1970), Pierre Lévy (1999), Lúcia Santaella (2004) e Arlindo Machado (1997).

É importante lembrar que, para a produção das webartes *Entidade #2* e *Entidade #1*, intervenho no espaço urbano, pintando representações da Entidade em superfícies que ali se encontram.



Figura 62- Registro de uma pintura. Santa Maria - RS, 2008.

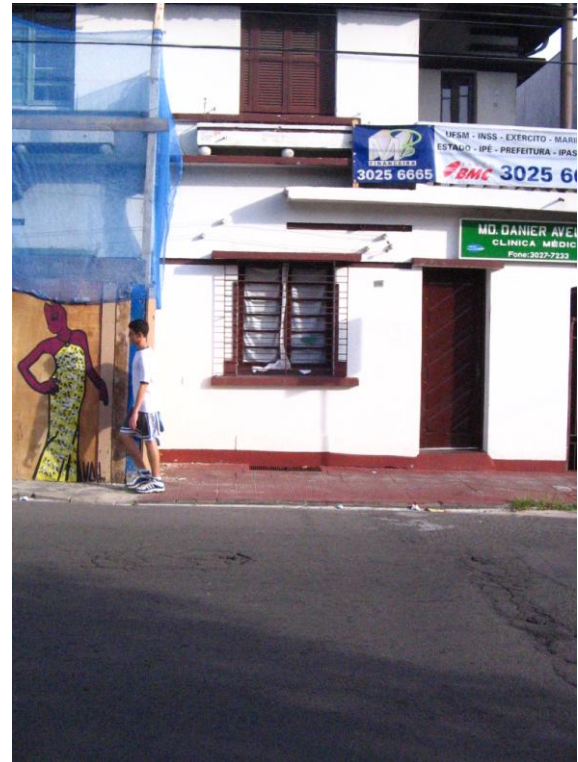


Figura 63 - Registro de uma pintura. Santa Maria - RS, 2008.

Cada *registro de pintura* se torna um fotograma da animação⁵⁰ que se instaura no ciberespaço. Isso ocorre porque insiro a animação na estrutura hipermidiática, que contém outros elementos, *fotografias de percursos* e *vídeos de intervenções*, que remetem ao labirinto da urbis. O fato de utilizar a animação aponta para a hibridação entre o âmbito da arte com o campo do entretenimento, além de ir ao encontro do conceito de artemídia indicado por Machado (2002).

Assim, interagindo com estas webartes, o indivíduo pode ter a impressão de trafegar pelos percursos da cidade, característica sublinhada pelos sons urbanos.

⁵⁰ O uso da animação como meio é decorrente de um percurso histórico do desenho animado, que provém do âmbito da animação bidimensional produzida para o cinema. Venturelli e Maciel (2008) indicam que em 1908, na França, Emile Cöhl produz animações em que desenhos de um só traço pareciam saltitar contra um fundo negro. Um ano depois, o norte-americano Winsor Mc Kay produziu *Gertie the trained dinosaur*. O australiano Pat Sullivan, radicado nos Estados Unidos, produziu o *Gato Félix*, e o artista, alemão Max Fleischer, também radicado nos EUA, criou o palhaço Koko. Walt Disney fundou em seu estúdio em 1923. Nessa época, as animações eram realizadas quadro a quadro, em fotogramas, por câmeras de filmagens de cinema, como as Paillard Bolex, Arriflex e as Panavision, folhas de acetato transparentes padronizadas com 277 milímetros por 380 milímetros, com furos de registro, que permitiam o *zoom* das câmeras, incluindo os fundos em multiplanos. Hoje as imagens são digitalizadas por *scanners*, colorizados e animados em estações gráficas.

Porém, na webarte *Entidade #3*, disponibilizo a máscara da Entidade na WWW, sugiro que o indivíduo use a máscara no espaço urbano, fotografe-se e publique sua foto na webarte (Figura 64).

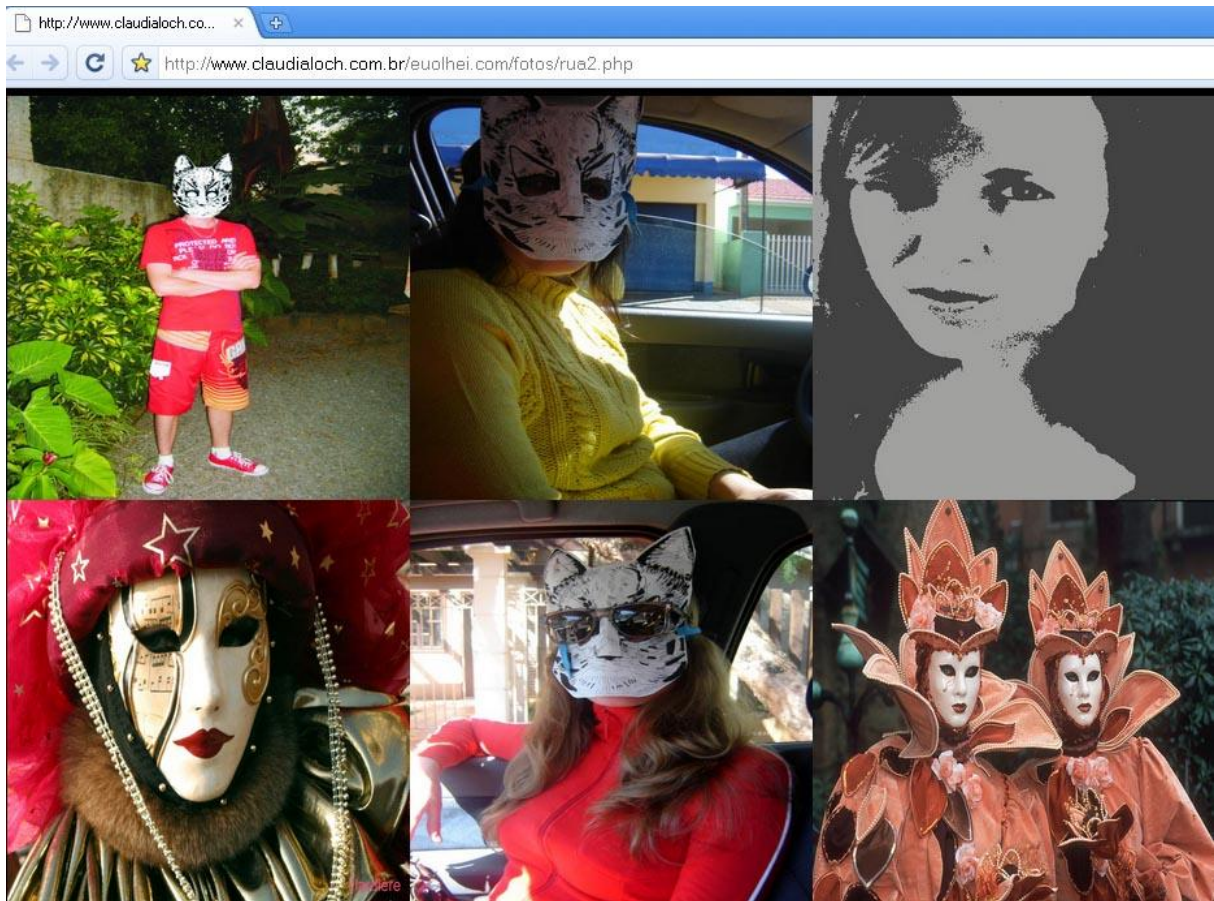


Figura 64 - Fotografia de Entidades, publicadas pelos interatores na webarte *Entidade #3* (<http://www.claudialoch.com.br/euolhei.com/fotos/rua2.php>)

Dessa maneira, procuro desenvolver esta poética digital híbrida, utilizando ambientes que podem ser considerados heterogêneos, o espaço urbano e o ciberespaço, conectando-os a partir da característica labiríntica que lhes é comum. Assim, ao me aproximar da ideia de labirinto, a fim de verificar algumas ocorrências nesta pesquisa e na história da humanidade, aponto algumas definições. Do grego, *labirinthos* significa edifício dividido internamente em numerosos compartimentos que se comunicam por passagens tortuosas. Então, a princípio, a palavra labirinto indica vasta construção, onde uma rede de salas e galerias, subterrâneas ou na superfície, entrecruzam-se de tal maneira, que se torna difícil encontrar a saída.

Por extensão de sentido, labirinto indica estrutura, conjunto que forma uma complicada rede de elementos (aleias de jardins, traçado de ruas, caminhos, corredores etc.) em meio aos quais é possível perder-se. Em sentido figurado, indica coisa muito enredada, uma complicação inextricável. Porém, mais do que a definição geral aponta, além do que o senso comum costuma definir, Leão (2002) indica que os labirintos são signos de complexidades, e talvez seu maior encanto resida no fato de eles próprios serem paradoxais e proporem, cada um à sua maneira, lógicas contrárias e diversas.

Em relação a isso, W. H Matthews (1970) considera, em seu trabalho, que existem muitos tipos de labirintos. Entre eles, o autor cita os que se constituem inteiramente de quartos e colunas como o labirinto egípcio, considerado o mais antigo. Segundo Matthews, existem também labirintos de histórias antigas e de mitos como o de Creta, no qual Teseu assassinou o Minotauro. Há, ainda, labirintos em cavernas, outros construídos para proteger tumbas, e aqueles cuja finalidade é guardar tesouros. Matthews confirma que padrões labirínticos foram usados em jardins, desenhados em moedas, utilizados como emblemas de realeza, feitos para representar alegorias, construídos em pedras, embutidos dentro de pavimentos de igrejas, e até mesmo feitos em brinquedos.

Outro exemplo de espaço labiríntico é a cidade, pois ela possui diversas encruzilhadas que se apresentam a cada quadra. Nesse sentido, Leão (2002) assinala que a associação entre labirinto e fortalezas de cidades é ancestral e cita o imaginário mítico, onde Dédalo é o construtor tanto do labirinto como de todas as cidades sagradas. É importante lembrar que a maioria da população habita e percorre um labirinto diariamente, sendo que as ruas são vias que se originam da atividade dos transeuntes. Isso pode ser verificado na ocorrência de caminhos que não foram planejados pelos arquitetos, mas que aparecem pela nossa utilização, como a grama marcada pelos passos.

Os labirintos naturais sempre existiram, então, a humanidade sempre teve de lidar com padrões labirínticos, tanto na busca pela sobrevivência, quanto nos momentos de lazer. Entre eles, estão as grutas e as cavernas que, com suas passagens estreitas, propõem dificuldades de percurso. Também as flores, de configuração mandálica, as folhas, as raízes e os rizomas nos oferecem diversos

percursos do olhar quando nos propomos a observá-las. Além disso, o labirinto está presente no corpo humano, em alguns órgãos como o cérebro, o ouvido, em suas diversas vias e até mesmo na impressão digital, que atualmente está relacionada com a nossa identidade.

No que tange à vida dos indivíduos, ela também pode ser considerada a partir da ideia de labirinto, pois possui diversos percursos com caminhos bifurcados. Por isso, nos projetos *Entidade #3* e *Entidade #1*, proponho que o indivíduo faça uso da máscara, afirmando-se uma Entidade, em dois dos diversos labirintos que lhe dizem respeito, no espaço urbano, no ciberespaço, assumindo um caminho labiríntico na sua própria existência.

Portanto, a ideia de labirinto tem relação com a nossa própria vida e talvez por esse motivo o conceito seja tão importante, também para os artistas que procuram trabalhar em torno desse tema. Por outro lado, a produção, a poética dos artistas também pode ser considerada labiríntica, porque reúne em sua não-linearidade, diversas idas e vindas, abandonos, recomeços e remixagens, por exemplo.

Nesta investigação durante o mestrado, passei a abordar o diálogo entre este espaço e o ciberespaço, utilizando a Entidade como ponto de conexão. Ao pesquisar características comuns a estes ambientes, constatei a qualidade labiríntica e, em um momento posterior, percebi a semelhança entre a Entidade e o Minotauro. Porém, diferentemente do labirinto do Minotauro, cuja temática se assimila a de um pesadelo, o labirinto da poética não é assustador, seus meandros são repletos de divertimentos e descobertas. Como afirma Leão, o sentido do labirinto se transforma no tempo.

Nos labirintos de caminhos bifurcados, é frequente a utilização de estratégias que marcam o caminho, úteis para quem não quer se perder. Porém, muitos trabalhos em hipermídia têm como estímulo poético a arte de perder-se, como *Jodie* e *Landsbeyond*.

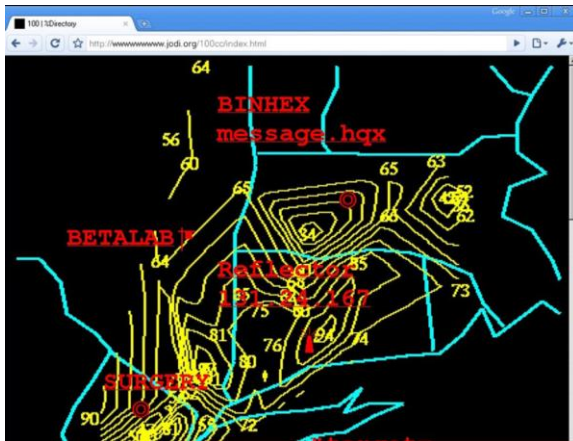


Figura 65 - Imagem da webarte *Jodi*
(<http://www.jodi.org>)



Figura 66 - Imagem da webarte *Landsbeyond*
(<http://www.distopia.com/LandsBeyond/>)

Outro aspecto que remete a isso é o fato de registrarmos cada aniversário, para posteriormente afirmarmos que aquela pessoa representada somos nós, e assim simplificar o complexo, paradoxal, heterogêneo e múltiplo labirinto da existência. Na pesquisa, utilizo o fotográfico marcando o caminho no deslocamento pelo espaço urbano. Todavia, além da exploração de labirintos através do deslocamento de todo o corpo, pode-se explorar labirintos em percursos do olhar.

A contradição e a formação do olhar multidimensional ocorrem na pesquisa a partir de alguns aspectos. Nas pinturas, a Entidade é representada em proporções semelhantes às do corpo humano. Essa característica, somada à ausência de fundo da imagem, possui o objetivo de que o transeunte tenha uma sensação de presença da Entidade, que talvez gere o olhar multidimensional e labiríntico. Esse olhar também pode ocorrer na animação presente nas webartes *Entidade #2* e *Entidade #1*, quando o interator identifica as imagens da animação como *registros das pinturas*, produzidas em locais distintos do espaço urbano. Entretanto, na mesma animação, o interator também pode deter sua atenção na observação da Entidade unificada, desconsiderando as paisagens e tendo, assim, a impressão de que ela se encontra em um único local. Acredito que essa característica só é possível graças à utilização do espaço urbano e do ciberespaço de maneira conjunta.

No labirinto das webartes *Entidade #3* e *Entidade #1* os interatores podem publicar imagens. Assim, com Leão indica, o labirinto do ciberespaço é do tipo

rizomático, conectável em várias direções e de todos os seus pontos, em que cada ponto é um centro. Para Lévy (1999, p. 92), o ciberespaço pode ser definido como “o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial de computadores e das memórias dos computadores”, dele fazem parte os interatores, que são todos coautores deste espaço em constante mutação. Segundo Lévy, do ciberespaço surgiu o hipertexto, um texto sem fronteiras nítidas, construído ou alimentado por todos durante o ato de sua leitura.

A estrutura das webartes remete ao labirinto do hipertexto. Seguindo a temática, Santaella (2004, p. 49) indica que em vez de um fluxo linear de texto, como é próprio da linguagem verbal impressa, o hipertexto quebra essa linearidade em fragmentos de informação. Essa característica é definida a partir de sua estrutura, de nós e conexões.

[...] Os nós são as unidades básicas de informação em um hipertexto. [...] consistem em geral daquilo que cabe em uma tela. [...] um outro tijolo básico da construção hipermidiática está nos nexos ou conexões. [...] o propósito básico desse sistema é conectar um nó a outro [...]. São essas conexões, geralmente ativadas por meio de um *mouse*, que permitem ao leitor da hipermídia mover-se através do documento, descobrindo e seguindo pistas que são deixadas em cada nó. Basta o instantâneo de um *click* para que, em um piscar de olhos, o leitor salte de um nó para outro. (SANTAELLA, 2004, p. 49-50)

Logo, transitando entre informações modularizadas, reticuladas, as opções do caminho a ser seguido são de inteira responsabilidade do leitor. Sendo assim, a hipermídia não é feita para ser lida do começo ao fim, mas sim através de buscas, descobertas e escolhas (SANTAELLA, 2004, p. 50). Desta maneira, a cada nó das webartes o interator deve escolher para onde seguir, e, neste labirinto, ele determina qual será a sequência da informação a ser vista e por quanto tempo.

Todo texto, desde a invenção da escrita até os sintagmas audiovisuais praticados no cinema clássico, foi pensado e praticado como um dispositivo linear, como sucessão retilínea de caracteres ou de elementos audiovisuais, apoiados num suporte plano. [...] A ideia básica da hipermídia é aproveitar a arquitetura não linear das memórias de computador para viabilizar obras “tridimensionais”, dotadas de uma estrutura dinâmica que as torne manipuláveis interativamente (MACHADO in DOMINGUES, 1997, p. 146).

É importante destacar que os visitantes das webartes *Entidade #2* e *Entidade #1* podem, em seu percurso, encontrar a Entidade correspondente ao Minotauro. Há,

ainda, a presença de *links* diversos na hipermídia, que propõem diversos percursos, de modo que o indivíduo pode ter a impressão de trafegar pelos percursos da cidade. Portanto, a abordagem múltipla da pesquisa, que em sua complexidade abarca experiências no espaço urbano e no ciberespaço, aponta para uma poética labiríntica.

Com isso, aproximei-me de algumas abordagens da ideia de labirinto apontadas por Lucia Leão, relacionando seu pensamento a outros autores como Matthews. Em seguida, procurei apontar alguns aspectos, que se relacionam a esta pesquisa, sobre os labirintos reais, labirintos da hipermídia, de histórias fictícias e também o olhar multidimensional em outros projetos artísticos.

Em vista disso, foi possível observar que é próprio do imaginário labiríntico os paradoxos e as multiplicidades. Na ficção, por exemplo, o labirinto cretense foi construído para aprisionar o monstro, porém no espaço urbano, labirinto da Entidade, percebe-se um paradoxo em relação ao Minotauro, pois ela está no espaço aberto, o espaço da liberdade. Por meio da fotografia a Entidade chega ao outro labirinto, o ciberespaço. Assim, diferentemente do fio de Ariadne, que tem como objetivo levar Teseu até a saída, a fotografia tende a levar o artista criador e qualquer interator da obra de um labirinto a outro, como é próprio da poética em constante vir-a-ser. Nesse sentido, a minha intenção é permanecer percorrendo esses labirintos.

3.3 O ciberespaço como ambiente para a arte

As webartes acontecem no ciberespaço, e no que diz respeito a ele, procuro constatar algumas características, considerando-o como ambiente para a arte em hibridação com o campo da comunicação. Para tecer essas relações sobre o ciberespaço aponto o pensamento de alguns autores como Pierre Lévy (1999, 1996, 1998, e 1997), Lúcia Santaella (2007), Priscila Arantes (2005), Peter Anders (2003), Margaret Wherteim (2001), Anne Cauquelin (2008), Arlindo Machado (1997), além de artistas como Gilberto Prado (1997), Júlio Plaza (1998) e Diana Domingues (1999).

A utilização do ciberespaço como ambiente indica a hibridação da arte com o campo da comunicação. A palavra ciberespaço, utilizada na cibernética, refere-se ao espaço das comunicações por redes de computação. Sua origem encontra-se na palavra inglesa *cyberspace*, formada pela junção do termo *cybernetic* (cibernético) com o vocábulo *space* (espaço).

As webartes são acessadas em qualquer localidade, o que pode ser verificado nas estatísticas disponibilizadas pelo provedor que hospeda os projetos. Para citar alguns, interatores localizados da Letónia, Rússia, Estados Unidos, Itália, China, Zimbábue, Inglaterra, Alemanha, Índia, além do Brasil, percorreram as webartes da pesquisa no do mês de fevereiro de 2010. As webartes *Entidade #3* e *Entidade #1* possibilitam que o interator publique imagens. Assim, estes projetos são o resultado da ação conjunta em constante devir, que se dá nas interconexões labirínticas ocorrem em diversas partes do globo.

Esta propriedade das webartes vai ao encontro da definição de Prado: não há lugar comum entre os participantes, mas uma ligação (em) comum: estar no ciberespaço participando de uma ação conjunta. (PRADO in DOMINGUES, 1997, p. 296). Lévy (1999) indica o ciberespaço como “o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores”. É um espaço que não apenas traz, a qualquer indivíduo situado em um terminal de computador, fluxos ininterruptos e potencialmente infinitos de informação, mas também lhe permite comunicar-se com qualquer outro indivíduo em qualquer outro ponto da esfera terrestre.

A artista Diana Domingues (1999) aponta que, com a revolução da informática e o advento do computador e das tecnologias digitais, estamos agora no cenário da Cibercultura e, no seio dela, encontram-se as práticas em Ciberarte, a produção artística que circula no ciberespaço. Segundo Arantes (2005), muitos artistas começaram a explorar a internet como meio de expressão artística a partir de 1990, entre os quais, encontra-se o grupo brasileiro Corpos Informáticos. Os trabalhos deste grupo subvertem as interfaces usuais, rompendo com as expectativas comuns

dos interatores. No *site*⁵¹ a idéia é questionar as interfaces fundadas em janelas, apresentando um espaço fluido e caótico.

Pierre Lévy afirma que o ciberespaço tem a característica de interfacear todos os dispositivos criadores de informação, de gravação e de comunicação, pois “a perspectiva da digitalização geral das informações provavelmente tornará o ciberespaço o principal canal de comunicação e suporte de memória da humanidade a partir do próximo século” (LÉVY, 1999, p. 93). Em virtude disso, percebo a importância do ciberespaço para todos os campos do saber, transformando-os com o passar do tempo, através da ampliação de suas potencialidades, o que ocorre progressivamente também nas artes.

Em síntese, na pesquisa, o ciberespaço é considerado como todo e qualquer espaço informacional multidimensional que, dependente da interatividade, permite ao interator o acesso, a manipulação, a transformação e o intercâmbio de seus fluxos codificados de informação. Deste modo, o ciberespaço é o espaço que se abre quando o interator conecta-se com a rede, feito de circuitos informacionais navegáveis. Assim,

[...] recorreremos à palavra “espaço” para descrever muito mais que o mero mundo físico. Falamos de “espaço pessoal”, da necessidade de “espaço de manobra” em nossas relações, como se houvesse alguma espécie de espaço nas relações. Usamos expressões como “espaço mental” e os psicanalistas lacanianos (seguindo Freud) acreditam que a própria mente tem uma estrutura espacial. Teóricos da literatura discutem o espaço literário e artistas discutem o espaço pictórico. (WHERTEIM, 2001, p. 169)

É importante lembrar que as webartes acontecem no percurso do interator, propriedade que nas webartes *Entidade #3* e *Entidade #1* é somada ao envio de imagens. Esta característica vai ao encontro do pensamento de Cauquelin: os objetos que transitam no ciberespaço são, com efeito, fugazes, evolutivos, instáveis, trata-se de impulsos, mensagens em formação ou em vias de se decompor para se recompor. O resultado disto é que “não podemos dizer, por exemplo, que o espaço cibernético está meio vazio ou meio cheio, como dizemos de uma garrafa”.

⁵¹ <http://www.corpos.org/folds/index.html>

Isso porque o vazio infinito, sem alto nem baixo, nem horizontal - como é o caso do espaço da geometria - nem vertical - como é o caso do espaço 'vívido' do lugar, com suas raízes lançadas em profundidade - é impossível introduzir medidas. Mesmo assim, quando falamos das infinitas possibilidades de conexões que se entrelaçam no seio desse espaço, é ao vazio infinito que ele faz referência. A incorporeidade do vazio torna possível a infinidade de ligações que ele acolhe (CAUQUELIN, 2008, p. 163).

Nesse espaço labiríntico de fluxos de comunicação, estão inseridas as pessoas que participam dessa conexão, assim como todo espaço que emerge da interconectividade. De modo que a interconexão permite transmitir informações provenientes de fontes digitais, o que leva Lévy (1999, p. 144) a indicá-la como a condicionante das principais características do ciberespaço, definindo seu "caráter plástico, fluido, calculável com precisão e tratável em tempo real, hipertextual, interativo e, resumindo, virtual da informação [...]".

Ao descrever o ciberespaço podemos usar as palavras teia e rede, que são classicamente fenômenos bidimensionais, mas "[...] o ciberespaço não pode ser aprisionado em dois eixos" (WHERTEIM, 2001, p. 163). Lévy (1996) denomina o ciberespaço como uma zona de trânsito para signos vetorizados, que integrou e quase dissolveu o computador dentro de si mesmo. Isso ocorre pelo fato de que componentes do material informático podem ser encontrados onde quer que a informação digital seja processada automaticamente. Do mesmo modo, um computador inserido no ciberespaço pode recorrer a funções de outros computadores da rede, tornando-se um fragmento da rede calculadora universal. Dessa maneira, Lévy (1996, p. 47) indica que o ciberespaço é o próprio computador, "cujo centro está em toda parte, e a circunferência em nenhuma".

Da mesma maneira, ele afirma que, a partir do ciberespaço, surgiu um texto único cuja denominação é hipertexto: a forma de apresentação de informações em um monitor de vídeo, numa estrutura de nós e conexões, na qual algum elemento (palavra, expressão ou imagem) é destacado e, quando acionado, provoca a exibição de um novo hipertexto com informações relativas ao referido elemento. Lévy (1996) afirma que tal estrutura fez emergir um texto sem fronteiras nítidas. Sendo assim, o hipertexto encontra-se em um fluxo constante, pois ele é construído ou alimentado por todos durante o ato de sua leitura. Portanto, ciberespaço é um

labirinto do tipo rizomático, conectável em várias direções e de todos os seus pontos, em que cada ponto é um centro.

A partir das webartes *Entidade #2* e *Entidade #1*, percebo que se trata de um projeto alimentado pelos interatores, o que Lévy indica, pois, segundo o autor, a “análise vale igualmente para as imagens que, virtualmente, não constituem mais senão um único hiperícone, sem limites, caleidoscópico, em crescimento, sujeito a todas as quimeras” (LÉVY, 1996, p. 49). Logo, “trata-se de um objeto comum, dinâmico, construído, ou pelo menos alimentado, por todos os que o utilizam” (LÉVY, 1996, p. 128).

As obras/projetos fazem parte deste hiperícone único, repleto de interconexões, as quais também são modificadas pelos interatores. Isto porque os interatores podem espalhar *hiperlinks* ou *hiperícones* no ciberespaço, que quando acionados provocam a exibição das webartes da pesquisa, transformando o percurso de outros interatores no labirinto do ciberespaço. A atividade é registrada nas estatísticas disponibilizadas pelo provedor que hospeda os projetos. Essa circunstância aponta para a propriedade comunicacional e interativa das webartes que se encontram dispersas no fluxo digital de dados.

A partir disso, podemos destacar uma das características mais constantes do ciberespaço - a participação [interatividade] - daqueles que a experimentam, interpretam, exploram ou leem, no sentido real de uma coprodução, não apenas uma participação na construção de sentido, fazendo a obra acontecer. (LÉVY, in DOMINGUES, 1997)

Essas características são atribuídas a um importante traço da ciberarte apontado por Lévy: a criação contínua. Nesse sentido, a obra virtual permanece em fluxo constante, um processo que não é finalizado jamais, e no decorrer das interatividades, emergem formas imprevisíveis. “assim o ato da criação não está mais limitado ao momento da concepção ou da realização da obra: o dispositivo virtual propõe uma máquina capaz de provocar eventos. (LÉVY, in DOMINGUES, 1997 p. 95) “Os eventos telemáticos apresentam mais que uma estrutura de composição sequencial [...] trata-se de uma estrutura de participação coletiva em transformação, uma *cybercollage*”. (PRADO in DOMINGUES, 1997, p. 296).

Essa característica aponta o ciberespaço como um local de experiências criativas coletivamente. Vejamos o exemplo da hipermídia. Machado indica que todo texto, desde a invenção da escrita até os sintagmas audiovisuais praticados no cinema clássico, foi pensado e praticado como um dispositivo linear, como sucessão retilínea de caracteres ou de elementos audiovisuais, apoiados num suporte plano. A hipermídia possui uma estrutura dinâmica que a torna manipulável interativamente (MACHADO in DOMINGUES, 1997, p. 146).

As webartes da pesquisa vão ao encontro da idéia de hipermídia, que define as misturas entre sistemas de signos diversos e linguagens distintas, configuradas em estruturas hipertextuais. Santaella aponta que não deve haver melhor qualificação do que híbridas para esta mistura. Sabe-se que a digitalização, como uma espécie de esperanto, converte para o código digital toda e qualquer mídia e linguagem (SANTAELLA, 2007, p. 133). Essa característica é constante na pesquisa, cuja utilização do vídeo, da pintura, do desenho, da fotografia e da rede de computadores tem como objetivo a produção das webartes no ciberespaço.

Como aponta Wherteim (2001), o ciberespaço é ele próprio uma rede de relações em vários sentidos diferentes. Em primeiro lugar, em seu nível subjacente ele consiste de uma rede física de computadores interligados por cabos telefônicos, fibras ópticas e satélites de comunicação. Mas, ao lado dessa rede física, há também uma vasta rede não física, pois muitas relações que constituem o ciberespaço são meros vínculos lógicos, implementados apenas em *software*. Em ambos os níveis, o ciberespaço é relacional: ele é um conjunto de relações entre conexões de hardware, por um lado, e entre entidades de software por outro.

As webartes da pesquisa, exceto *Entidade #3*, são o resultado da relação de meu percurso na *urbis* ao percurso do interator no ciberespaço. Já a webarte *Entidade #3* suscita uma experiência na *urbis* somente ao interator, ao propor que ele se fotografe neste espaço utilizando a máscara da Entidade. A última webarte, *Entidade #1*, combina as duas experiências na *urbis* descritas anteriormente.

As webartes, disponibilizadas neste fluxo, podem ser acessadas pelo interator em qualquer local do mundo que possua um computador conectado à WWW, através de *links* contidos em *sites* informativos ou através do endereço eletrônico.

Esses computadores podem estar em diversos locais, como *lan houses*, escritórios, residências, além de locais ao ar livre através de conexões *wi-fi*.

Dessa maneira, o interator pode experienciar a webarte em qualquer local que possua conexão com a rede da WWW, e as características do lugar onde ele se encontra podem acrescentar informações modificando sua experiência. Pode-se perceber a interface das webartes com facilidade, como mouses, telas, computadores. Essa propriedade confere importância às características do espaço ocupado pelo indivíduo no momento da interatividade, que dependem da sua escolha. Algumas características do ambiente podem ser modificadas pelo indivíduo, como as várias possibilidades de iluminação.

Outro aspecto observado é relativo aos sons do ambiente, que também acrescentam informações, proporcionando ao interator certa sinestesia. Além da quantidade de brilho da tela, assim como o volume do som da hipermídia, que pode ser eliminado e substituído, também dependem da escolha do interator. Ele pode acessar vários conteúdos simultaneamente em diferentes janelas, intercalando-as durante a interatividade, o que possibilita a ele, por exemplo, comunicar-se em *chats*. Além disso, ao mesmo tempo em que interage com as webartes, o interator pode falar com pessoas ao seu lado e/ou por telefone. Todas essas possibilidades podem ocorrer em múltiplas associações. Dessa maneira, a experiência do interator com a obra/projeto é transformada por meio da multiplicidade de informações que ele recebe durante a interatividade.

A produção de webartes interativas aponta para a utilização do ciberespaço como ambiente para a arte, em hibridação com o campo da comunicação. Dentre as várias possibilidades, procurei me aproximar das características do referido espaço no que tange à possibilidade de acesso da webarte em qualquer ponto do planeta através da rede mundial. Tal acesso relaciona-se com a interatividade, pois o interator participa da criação coletiva, que vai além da construção de significados.

3.4 A sinergia na webarte: o interator como Entidade

A partir dos procedimentos da poética e das características das webartes, considero a interatividade tratando da sinergia entre interator e obra/projeto, que vai ao encontro da definição de sinergia apontado por Plaza (1998). Em vista disso me aproximo também da importância da interatividade na arte digital. Relaciono o pensamento de autores como Lev Manovich (2005), Pierre Lévy (1997), Lúcia Santaella (2004 e 2007), Arlindo Machado (1997), Edmond Couchot (1993 e 2003), Nara Cristina Santos (2008), Júlio Plaza (1998), Júlio Plaza e Monica Tavares (1998), Oliver Grau (2007), Fred Forest (2008), Michael Rush (2006), Suzete Venturelli (2004), Claudia Gianetti (2006) e Roy Ascott (1997).

Primeiramente, destaco Manovich (2005), o qual indica que o campo da arte e da tecnologia começa a tomar forma no fim da década de 1980, época em que novas instituições relacionadas a essa produção são fundadas na Europa: ZKM, em Karlsruhe (1989); New Media Institute, em Frankfurt (1990); e a Inter-Society for the Electronic Arts (Isea), na Holanda (1990). Dez anos depois, tal campo adquiriu reconhecimento cultural e se tornou acadêmica e artisticamente estabelecido, adquirindo formas institucionais, especialmente nos Estados Unidos. Nessa área, insere-se toda a produção artística interativa relacionada com a tecnologia digital.

As características das webartes *Entidade #1* e *Entidade #3* vão ao encontro do pensamento de Pierre Lévy (1997, p. 95), que aponta a interatividade como uma propriedade de coautoria, afirmando-se como o grande traço da arte da cibercultura. Lévy esclarece que essa é a característica mais constante na produção artística relacionada ao ciberespaço. O autor define essa propriedade como a “participação daqueles que a experimentam, interpretam, exploram ou leem, no sentido real de uma coprodução, não apenas uma participação na construção de sentido”. Além disso, é a interatividade que faz a obra acontecer, reafirmando, essa propriedade como indissociável à arte do ciberespaço.

Lévy (1998) aponta as relações que regem o ciberespaço: 1) as mensagens giram em torno dos receptores, de modo inverso ao que se dá com os meios de comunicação de massa. Isso ocorre com as webartes da pesquisa, pois uma pessoa pode interagir com o projeto a qualquer momento e em qualquer lugar através de

uma conexão com a internet. 2) as informações distribuem-se sem fronteiras, em um fluxo constante de mudanças, tornando natural, que o esforço criador desloque-se delas para dispositivos, processos, meios. Logo, as webartes também estão inseridas nesse plano de constantes mudanças, fazendo parte do ciberespaço. 3) A distinção estabelecida entre produtores e espectadores confunde-se em proveito de um *continuum* de leitura-escrita

Já Santaella aponta que a interatividade também se refere à estrutura hipertextual, porque a digitalização, além de permitir a mistura, formando um labirinto linguagens, textos, imagens, sons, ruídos e vozes em ambientes multimidiáticos, também permite a organização reticular dos fluxos informacionais em arquiteturas hipertextuais. Por isso mesmo, o segundo traço da linguagem hipermídia está na sua capacidade de armazenar informação (SANTAELLA, 2004, p. 48-40).

Desse modo, a cada nova imagem que é enviada para as webartes *Entidade #3* e *Entidade #1*, os projetos transmutam-se em novas versões virtuais que vão brotando na medida mesma em que o indivíduo coloca-se em posição de coautor. À medida que o interator envia imagens, elas modificam a composição visual do nó, e propõem relações com as imagens que lá se encontram.

Nesse sentido, Machado indica que a disponibilidade instantânea de todas as possibilidades articulatórias do texto verbo-audiovisual favorece uma arte da combinatória, uma arte potencial, em que, em vez de ser uma obra acabada, têm-se apenas seus elementos e suas leis de permutação definidas por um algoritmo combinatório (in DOMINGUES, 1997, p. 146). A obra agora se realiza exclusivamente no ato de leitura e, em cada um desses atos, ela assume uma forma diferente, embora, no limite, inscrita no potencial dado pelo algoritmo. Desta maneira, a partir da interatividade na webarte *Entidade #1* e *Entidade #3*, cada leitura é, num certo sentido, a primeira e a última.

Dessa maneira, Machado indica que o texto verbo-audiovisual já não é mais a marca de um sujeito (visto que o sujeito que realiza é um outro: o leitor-usuário), mas um campo de possíveis, de que o sujeito enunciador apenas fornece o programa e o sujeito atualizador realiza parte de suas possibilidades.

Com a obra combinatória, a distribuição dos papéis na cena da escritura se redefine: os polos autor/leitor, produtor/receptor alternam-se de forma muito mais operativa. Com isso, o texto permutativo é a própria expressão dessa inversão de papéis, em que o leitor recupera (tal como nos primórdios da narrativa oral transmitida boca a boca) o seu papel fundante como cocriador e contribui decididamente para realizar a obra. (MACHADO, in DOMINGUES, 1997, p. 146)

Essa propriedade interativa aponta para a sinergia entre obra/projeto e interator. Desse modo, da propriedade interativa das webartes *Entidade #3* e *Entidade #1* emerge o conceito sinergia. No que diz respeito a este vocábulo, ele tem origem na palavra grega *sunergía*, assumindo a grafia *synergie* provavelmente por influência do francês. O termo significa originalmente *ação coordenada de vários órgãos*, sendo utilizado em diferentes campos do saber, tais como a fisiologia, a economia e a química, e significa a coesão dos membros de um grupo em prol de um objetivo comum. Couchot (1993) afirma que a imagem digital é uma imagem da hibridação, entre as formas constitutivas da imagem sempre em processo, entre imagem e sujeito, pois a imagem acontece na interatividade. As abordagens do autor comparam imagem digital e imagem óptica [analógica].

Couchot refere-se à imagem óptica [analógica] como o resultado de um processo semelhante à projeção. Essa projeção alinha no espaço e no tempo, objeto, imagem e sujeito. Contudo, a palavra hibridação, originada na biologia, remete à fusão de dois elementos, gerando um resultante único e por vezes estático. O vocábulo hibridação, portanto, não facilita a visualização de graus diferentes de envolvimento entre as partes. A palavra sinergia, além de possibilitar a verificação de sua ocorrência em vários níveis diferenciados, apresenta a dinamicidade das conexões na interatividade.

A interatividade será, assim, um intermediário essencial, não passivo, mas exercendo um papel transformador. Esta interface entre homem e máquina exercendo sua função única permite a conversibilidade de um a outro, como um código comum permite a sinergia, ou seja, a ação coordenada de vários órgãos; aqui, no caso, o homem e a máquina. (PLAZA 1998, p. 38)

Plaza indica que a obra de arte interativa é um espaço latente, assim, ele concorda com a postura de alguns críticos, que consideram a forma de expressão interativa uma maneira de proporcionar uma sucessão de atos e não de produtos. Por outro lado, o autor desaprova a ênfase dada aos meios e técnicas - mais que

propriamente aos resultados - a qual remete ao conceito mcluhiano o meio é a mensagem⁵². Nesse caso, torna-se difícil a utilização de critérios de análise que necessitam de distanciamento estético. Segundo Oliver Grau (2007, p. 232), tal critério refere-se à “possibilidade de alcançar uma visão geral, de compreender a organização, a estrutura e a função, bem como de estabelecer uma avaliação crítica. Isso inclui a procura por hipóteses, identificações, recordações e associações”. Essas ações são possíveis quando existe o desligamento psicológico, elemento prejudicado quando o indivíduo está inserido no processo poético, executando ações e tecendo escolhas que fazem parte do projeto.

No entanto, o vocábulo interatividade aponta para um sentido que difere do proposto pela palavra interação. Yara Guasque (2005, p. 123) aponta a diferença entre esses termos. Guasque salienta que, no hipertexto, a interatividade é combinada às opções que são fornecidas ao usuário [interator] pela estrutura, e a obra permanece aberta, pois a trama narrativa é tecida durante seu percurso. Por essa razão, “o conceito de interatividade passou a ser utilizado como interdependente da narrativa e sinônimo da capacidade de configuração do enredo, de desvendamento da estratégia do jogo, ou de resposta adequada às solicitações colocadas pelo sistema”. Guasque indica que, na realidade virtual - na qual o corpo é a interface da experiência - o conceito de interatividade é substituído pelo de interação. “O corpo é percebido como mediador, justamente porque a mediação não é mais automatizada e invisível”.

Nara Cristina Santos indica que,

Todo o processo digital, sobre o qual o criador/interator tem a chance de intervir, é, por definição, interativo. Convém destacar que o conceito de interatividade é recente e surge no campo da informática e da comunicação, enquanto a concepção de interação, mais antiga e mais ampla, diz respeito às relações mútuas entre dois ou mais seres, fatores, e surge no campo da física (SANTOS, p. 232, 2008).

⁵² O meio é a mensagem, tendo por significado que as conseqüências, tanto pessoais quanto sociais, inseridos em qualquer meio (qualquer uma das extensões de cada homem), são partes constituintes do resultado que gera um novo medidor que é inserido no cotidiano social por uma nova tecnologia ou extensão de cada ser (MCLUHAN, 1964).

Nesse sentido, as webartes que proponho relacionam dois percursos: o percurso do interator na hipermídia com meu percurso na *urbis*, que pode ser considerado uma interação.

Como afirma Julio Plaza (1998), os dois vocábulos indicam a existência de diferentes níveis de abertura nos objetos artísticos. Isso pode ser percebido, por exemplo, nos quadros de Iberê Camargo, que propõem ambiguidade e polissemia, e possuem abertura de primeiro grau. Também as obras participativas, como os parangolés de Héio Oiticica, apresentam abertura de segundo grau, enquanto as obras interativas, como *Desertesejo* de Gilberto Prado, caracterizam-se pela abertura de terceiro grau.

Forest (2008) aborda a interatividade como uma propriedade específica de projetos digitais em instalações *in situ* na WWW, que reagem às solicitações do público. Para ele, interatividade resulta da cooperação de seres ou sistemas, naturais ou artificiais, que agem ajustando seus comportamentos. Ele exemplifica essas características citando o *site Audiogame* de Marc, que coloca o interator no centro do dispositivo, podendo modificar os sons e os movimentos das imagens. Rush (2006) indica que interativa é o adjetivo mais inclusivo para descrever a arte na era digital. Isso porque os artistas interagem com máquinas para criar a interatividade subsequente dos interatores que acessam a webarte.

Quanto à artista Venturelli (2004), ela esclarece que os primeiros artistas que utilizavam o computador possuíam preocupações estéticas as quais também eram próprias da arte contemporânea, em que uma tendência era marcante: o interesse maior nos processos e não nos produtos.

Tendo em vista que a *urbis* é formada por vias de trânsito que possuem inúmeras encruzilhadas, da mesma maneira, as webartes *Entidade #2* e *Entidade #1* possuem vários *links* que oferecem percursos diferenciados (Imagens 68 a 71). Cabe ressaltar que a obra/projeto acontece no deslocamento do interator, que permanece em frente à tela. O único movimento corporal necessário para a interatividade é a ação da mão sobre o *mouse* ou *touchpad*. Neste percurso, quando um *link* é acessado, um nó aparece no mesmo instante em que o anterior se ausenta. Tal característica proporciona surpresas ao interator, tal como um visitante percorrendo uma cidade

desconhecida. Sua experiência ocorre nesse fluxo, pois não é possível visualizar a totalidade da produção em um único panorama. Na primeira imagem, as áreas delimitadas em vermelho indicam os *links*. Quando o interator clica nesses espaços, sua tela passa a exibir outro nó da webarte.

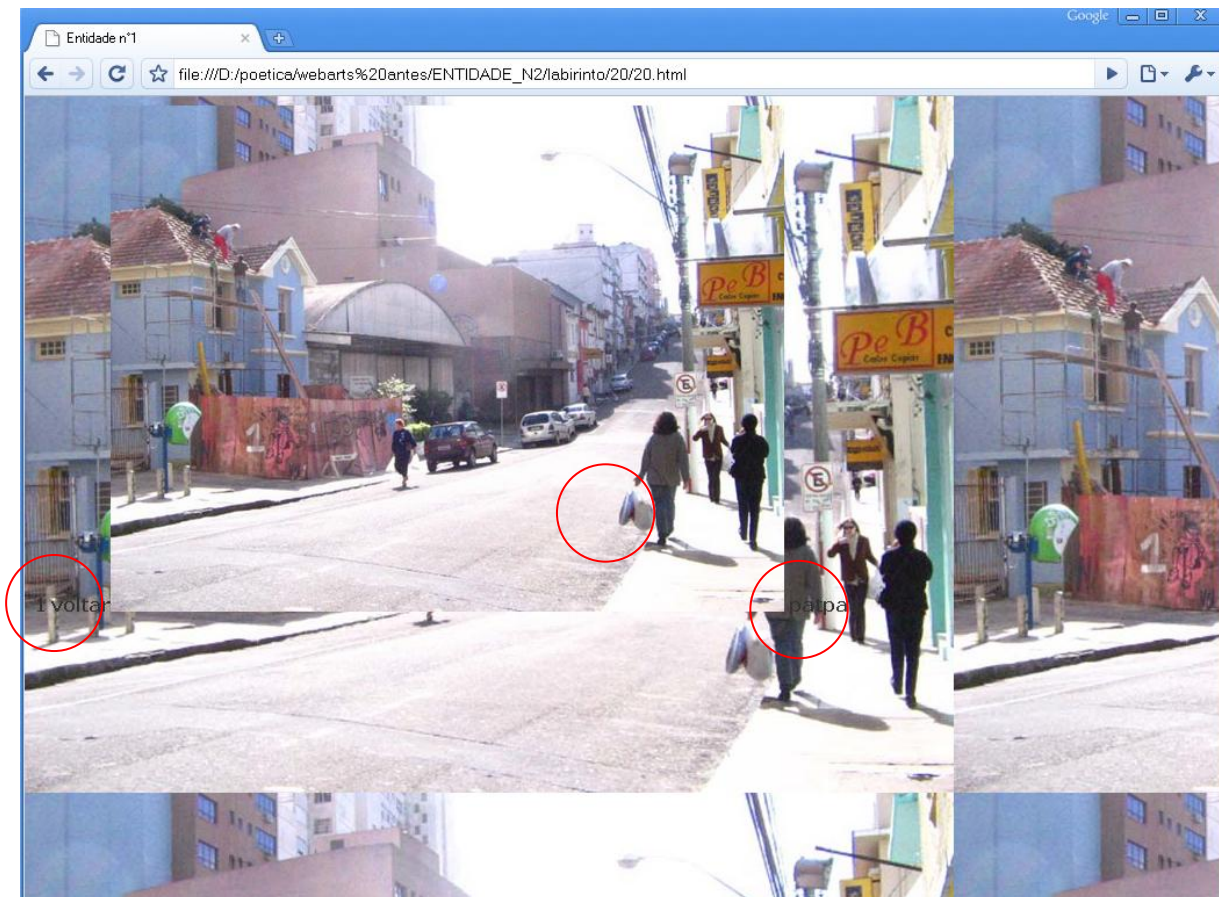


Figura 67 - Webarte *Entidade #2* (<http://www.claudialoch.com.br/labirinto/20/20.html>). Pode-se visualizar alguns *links* da obra/projeto demarcados com um círculo vermelho. Quando o primeiro à esquerda é acionado, a tela passa a exibir a Figura 68. O segundo *link* leva para a Figura 69, e o terceiro para a Figura 70.

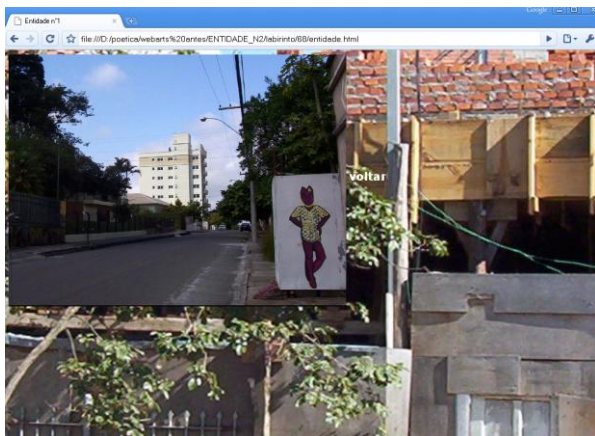


Figura 68 - Webarte *Entidade #2*

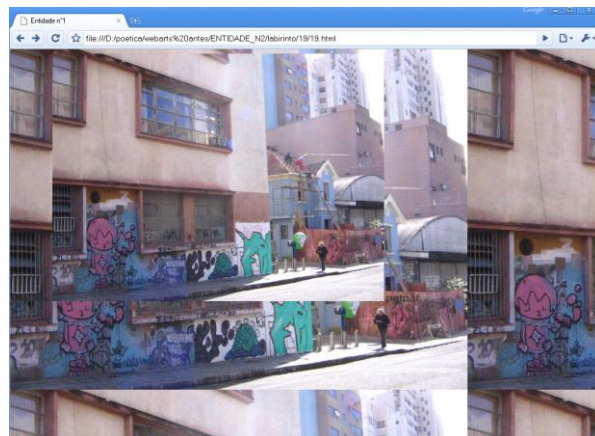


Figura 69 - Webarte *Entidade #2*

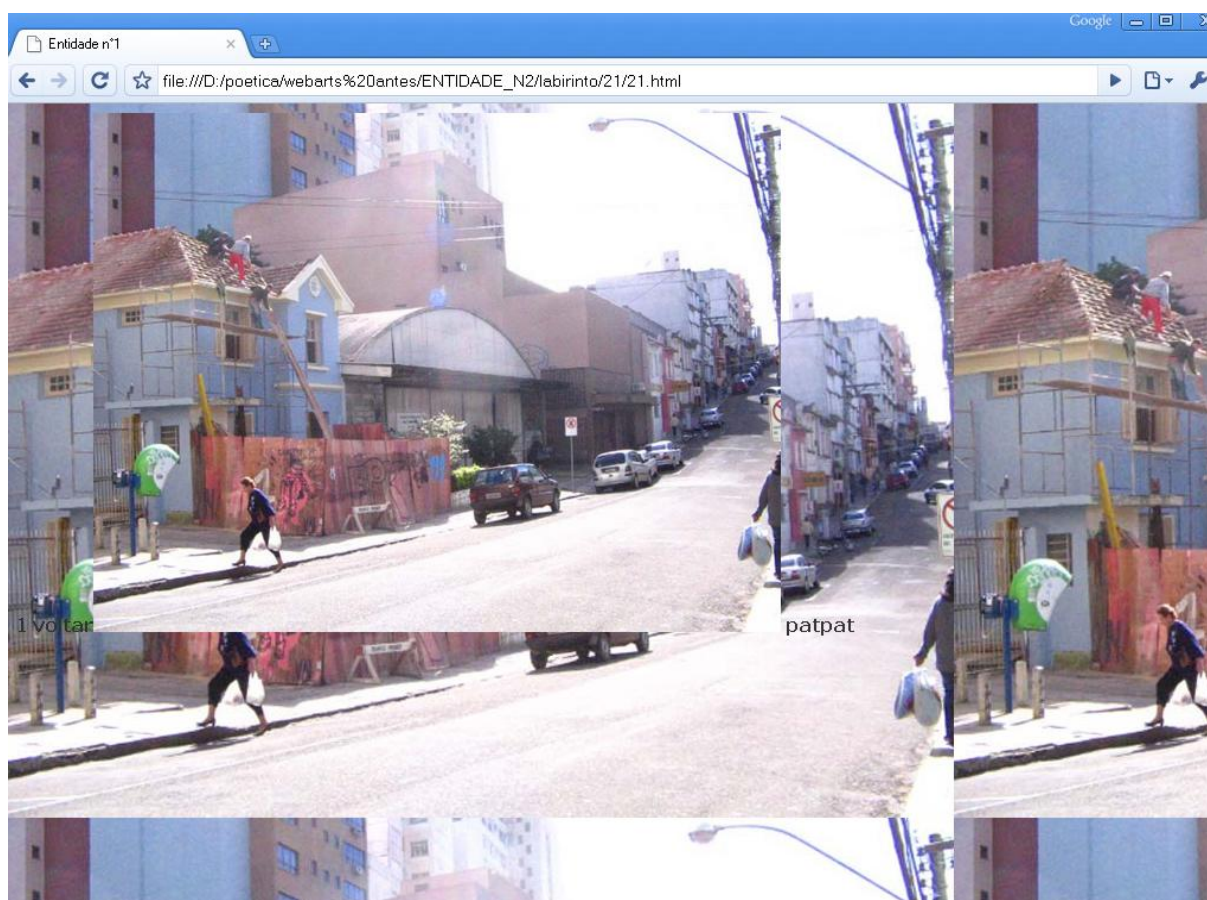


Figura 70 - Webarte *Entidade #2* (<http://www.claudialoch.com.br/labirinto/21/21.html>)

As principais características da forma hipertextual consistem na ramificação do texto e na possibilidade de interromper uma sequência (por meio do *clik* do *mouse* ou do toque em uma tecla) e passar a outro nível. Os diferentes níveis de informação textual e gráfica não costumam estar ordenados por categorias hierárquicas, mas sim como uma rede de conexões, cujos *links* ou ligações configuram a estrutura descontínua da obra (GIANETTI, 2006, p. 132).

Couchot afirma que essa característica aponta para “o modo dialógico [que] faz curto-circuito entre os momentos da emissão e da recepção, do fazer e do ver. O espectador vê a obra no momento em que ela se faz, com sua participação” (COUCHOT, 2003, p. 222). Porém, a palavra participação não é a melhor alternativa, pois indica que a obra já existia sem a interatividade, e assim o participante apenas faz parte dela. Por outro lado, a webarte, sendo digital, tem caráter virtual, dependendo do acesso do interator para acontecer.

A arte deste século encontrou uma grande porção de valor metafórico na física teórica, particularmente na física quântica. Isso ocorre especialmente no caso da arte que envolve mídias interativas, nas quais o espectador interage com uma situação criada pelo artista, [...] o espectador exerce um efeito sobre aquilo que é visto. [...] Sem interação, nada de novo acontece. Sem interação, nenhum significado é gerado. Sem interação, nenhuma experiência é criada. E a física quântica, na primeira parte do século XX, nos deu este modelo. A maneira que as partículas se comportam é diretamente o resultado da maneira como as observamos (ASCOTT, 1997, p. 338-339).

Com o objetivo de possibilitar uma maior interatividade, desenvolvi as webartes *Entidade #3* e *Entidade #1*, que podem ser consideradas sistemas.

Ao experiencarmos o espaço da arte e tecnologia, nós podemos perceber como surge uma estrutura dinâmica emergente entre artista-obra-interator com o entorno digital, num determinado ambiente. Esta emergência pode ser compreendida numa estrutura autorreferencial do próprio devir da arte tecnológica, considerada híbrida, sinérgica, virtual e interativa, enquanto sistema. (SANTOS, 2004)

Pude constatar que o vocábulo interatividade é indissociável da arte digital, bem como está relacionado à necessidade da ação do interator para a obra, obra/projeto ou sistema acontecer. Nas webartes, procuro associar dois percursos, o que faço na *urbis* e o percurso do interator na webarte, portanto, os significados são gerados no fluxo que decorre da ação do interator. Acessando *links*, ele entra em contato com mídias que não podem ser verificadas em um único nó. Essa característica pode apontar para a sinergia, entre o indivíduo e a máquina e entre o indivíduo e a webarte.

Na webarte *Entidade #3*, procurei ampliar o aspecto de sinergia, e no projeto *Entidade #1* somo esta propriedade à disponibilização de percursos labirínticos. Esse desenvolvimento ocorreu juntamente dos questionamentos referentes à *Entidade #2*, e a partir dos conhecimentos adquiridos na produção das outras webartes. Assim, as webartes *Entidade #3* e *Entidade #1* acontecem na interatividade, fundamentada a partir de Plaza, Couchot, Santaella e Forest.

Assim, a poética se desenvolve através do questionamento constante a partir de cada projeto instaurado, num movimento contínuo que é o intenso devir da criação artística.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A poética digital apresenta a resposta ao seguinte questionamento que havia sido proposto: como elaborar webartes que relacionem o labirinto da *urbis* e ciberespaço, utilizando a Entidade como ponto de conexão? Essa indagação foi respondida, desenvolvendo a trajetória artística desta pesquisa. O conceito de webarte emergiu dos procedimentos práticos, pois as obras/projetos são disponibilizadas na WWW. Outro conceito, que emergiu da poética é *urbis*, pois para tornar possível a relação entre os ambientes, realizei e propus atividades urbanas, cujos registros fazem parte das webartes.

Em relação ao questionamento inicial, na produção da webarte *Entidade #2* produzi pinturas da Entidade em superfícies da *urbis*, e os *registros de pinturas* foram editados como fotogramas de uma animação. No projeto *Entidade #3* disponibilizei a máscara da Entidade na rede. Com isso, propus que o interator se fotografe na *urbis* enquanto usa a máscara. Além disso, sugiro que o interator envie sua foto, que é publicada automaticamente na webarte. No projeto *Entidade #1* busco trabalhar a partir dos conhecimentos adquiridos, e desta maneira, emprego conjuntamente os procedimentos das webartes anteriores. Assim, a poética digital se iniciou na utilização da fotografia como meio, em uma passagem do labirinto da *urbis* ao ciberespaço.

Deste modo, a poética valeu-se de pontos recorrentes na trajetória como atividades performáticas relacionadas à intervenção urbana e a utilização da fotografia e do vídeo como meios de registro. Conforme o previsto, a poética foi ampliada em outros aspectos, pois o objeto de estudo produzido são webartes, que propõem relações entre *urbis* e ciberespaço, apontados como dois ambientes labirínticos.

Os conceitos operatórios da pesquisa, contaminação e sinergia, emergiram dos procedimentos práticos, foram abordados pelo viés da teoria e testados novamente em experimentações práticas. Acredito que a utilização dessa metodologia, referente à pesquisa acadêmica, favoreceu e acelerou o desenvolvimento da produção, proporcionando maior clareza através da

visualização dos aspectos teóricos que, em outro caso, ficariam submersos na poética. Isto se deu pela consideração dos aspectos recorrentes.

Desse modo, uma das características que tornam a aparecer na prática artística é a contaminação de procedimentos, de meios, de linguagens. Assim, por exemplo, a fotografia é contaminada pelo olhar, pelo movimento do corpo percorrendo os meandros urbanos. Além disso, a fotografia é concebida como ponto de intersecção entre diversas modalidades artísticas, como a literatura, a pintura, desenho, e o vídeo. Nas webartes *Entidade #3* e *Entidade #1* a contaminação está em constante vir a ser, pois os interatores podem enviar arquivos diversos para os projetos.

Assim, a poética é redimensionada na interatividade, permitindo a sinergia, ou seja, a ação coordenada de interator e webarte. Considero que seja relevante trabalhar com o aspecto sinérgico na pesquisa seguinte, pois a interatividade é inerente à arte tecnológica, e proporciona interessantes experiências criativas coletivamente. Essa característica pode vir a se relacionar à cartografia colaborativa e à utilização de dispositivos móveis como GPS.

Nesta pesquisa se iniciou o interesse pelo âmbito híbrido da arte tecnológica. O termo híbrido, formado pela conjunção de ciber e híbrido, é empregado primeiramente por Peter Anders (2003), ao se referir às possibilidades proporcionadas pela tecnologia digital, em relação às experiências híbridas, que relacionam o ambiente digital e o ambiente concreto. Para o autor, a ubiquidade é inerente ao pensamento humano, pois quando pensamos, estamos, de certa maneira, aqui e em algum outro lugar. Assim, os sistemas híbridos, que nascem das interconexões labirínticas entre espaços físicos e as redes de informação, expandem este potencial próprio da consciência humana, no ciberespaço.

A poética pode ser ampliada visando à combinação de sistemas informacionais e espaços concretos, propondo projetos físicos auxiliados por um duplo eletrônico. Estas experiências híbridas apresentam interessantes entrelaçamentos com a arte, e, portanto, considero que esse também é um campo relevante para a pesquisa seguinte. Pretendo que estas possibilidades apontadas possam se relacionar com a ampliação da poética na abordagem do labirinto.

Os projetos dessa pesquisa delimitaram um ponto de vista particular e propuseram uma abordagem sobre aspectos do âmbito da webarte. Desse modo, esta pesquisa foi feita a partir do compromisso com a produção, que não se limita à compilação de conhecimentos já veiculados. Isso pode ser observado pela produção de webartes originais, além de apontar novas formas de abordagem na articulação de textos, juntamente da produção em poéticas digitais, desenvolvendo, com isso, um conteúdo relevante que contribui com conhecimento na área.

Logo, a realização da pesquisa pressupõe que a produção das webartes envolveu uma série de questionamentos, dos quais elas são oriundas, o que me fez delimitar um ponto de vista particular e propor uma reflexão acerca de aspectos da própria arte, gerando, assim, a produção de conhecimento.

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

Impressa

ANDERS, Peter. Ciberespaço antrópico: definindo um espaço eletrônico a partir dos princípios básicos. In LEÃO, Lucia (org.). **Cibercultura 2.0**. U.N.Nojosa: São Paulo, 2003.

ARCHER, Michael. **Arte contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

ARANTES, Priscila. **Arte e mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo: SENAC, 2005.

ARANTES, Priscila. **Arte e mídia no Brasil: perspectivas da estética digital**. ARS, Revista do DEPTO. de Artes Plásticas da Escola de Comunicações e Artes/USP, n.6, p. 52-65, 2005.

ARAUJO, Yara Rondon Guasque. **Telepresença: interação e interfaces**. São Paulo: EDUC, 2005.

ASCOTT, Roy. Cultivando o hipercórtex. In: DOMINGUES, Diana (org.). **A arte no século XXI: A humanização das tecnologias**. São Paulo: Fundação UNESP, 1997. p. 336-334.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

BARROS, Ana; SANTAELA, Lúcia (orgs.). **Mídia e artes, os desafios da arte no início do século XXI**. São Paulo: Unimarco, 2001.

BARTHES, Roland. **O rumor da língua**. São Paulo: Brasiliense, 1988.

BAUDELAIRE, Charles. **As flores do mal**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1985.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: Lima, Luiz. Costa. (Org.). **Teoria da cultura de massa**. São Paulo: Paz e terra, 1990. p. 209- 240.

BORGES, Jorge Luis. **O Aleph**. Porto Alegre: Globo; Brasília: MEC, 1972.

CASTILLO, Sonia Salcedo Del. **Cenário da arquitetura da arte: montagens e espaços de exposições**. São Paulo: Martins, 2008.

CATTANI, Icleia Borsa. *Poiéticas* e poéticas da mestiçagem. In: CATTANI, Icleia Borsa (org.). **Mestiçagens na arte contemporânea**. Porto Alegre: EDUFRGS, 2007. p. 11-20.

CAUQUELIN, Anne. **Frequentar os incorporais: contribuição a uma teoria da arte contemporânea**. São Paulo: Martins fontes, 2008.

CHIARELLI, Tadeu. **A arte internacional brasileira**. 2.ed. São Paulo: Lemos-Editorial, 2002.

COHEN, Renato. **Work in progress na cena contemporânea**. Editora Perspectiva, 1998.

COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação. In: Parente, André. **Imagem máquina**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte**: da fotografia à realidade virtual. POA: EDUFRGS, 2003.

DELEUZE, Gilles e Félix Guattari. **Mil Platôs**: capitalismo e esquizofrenia. São Paulo, Ed. 34, 2000.

DOMINGUES, Diana. Ciberarte: Zonas de Interação. In: **Catálogo II Bienal de Artes Visuais do Mercosul**. Julio Le Parc e Arte e Tecnologia. Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul. Porto Alegre: FBAVM, 1999. 104p.

DOMINGUES, Diana; VENTURELLI, Suzete (org.). **Criação e poéticas digitais**. Caxias do Sul: Educs, 2005.

DOMINIQUE, de Bardonèche. Espécies de espaços In: DOMINGUES, Diana (org). **A arte no século XXI**: A humanização das tecnologias. São Paulo: Fundação UNESP, 1997. p. 195-200.

DUBOIS, Philippe. **O ato fotográfico e outros ensaios**. Campinas: Papirus, 2003.

FANTE, John. **Pergunte ao pó**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2003.

FERLINGHETTI, Lawrence. **Um parque de diversões na cabeça**. São Paulo: L&PM, 1984.

FLUSSER, Vilém. **Ensaio sobre a fotografia**: para uma filosofia da técnica. Lisboa: Relógio D'Água, 1998.

FOREST, Fred. **Art et internet**. Paris: Editions Cercle D'Art, 2008.

GIANETTI, Claudia. **Estética digital**: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia. Belo Horizonte: Com Arte, 2006.

GRAU, Oliver. **Arte virtual**: da ilusão à imersão. São Paulo: UNESP/SENAC, 2007.

HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. São Paulo: Loyola, 2006.

KRAUSS, Rosalind. **O fotográfico**. Barcelona: Gustavo Gilli, 2002.

LEÃO, Lúcia (org). **Interlab**, labirintos do pensamento contemporâneo. São Paulo: Iluminuras, 2002.

LEÃO, Lúcia (org). **O Chip e o caleidoscópio**. Reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: SENAC, 2005.

- LEÃO, Lúcia. **A estética do labirinto**. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2002.
- LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva**. São Paulo: Loyola, 1998.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- LÉVY, Pierre. **O que é virtual?** São Paulo: Ed. 34, 1996.
- LÉVY, Pierre. Quatro obras típicas da cibercultura: Shaw, Fujihata, Davies. In: DOMINGUES, Diana (org). **A arte no século XXI: A humanização das tecnologias**. São Paulo: Fundação editora da UNESP, 1997. p. 94-102.
- MACHADO, Arlindo. Hipermídia: o labirinto como metáfora. In: DOMINGUES, Diana (org). **A arte no século XXI: A humanização das tecnologias**. São Paulo: Fundação editora da UNESP, 1997. p. 144-154.
- MACHADO, Arlindo. **Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas**. São Paulo: EDUSP, 1996.
- MACHADO, Arlindo. **O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges**. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001.
- MANOVICH, Lev. Novas mídias como tecnologia e ideia: dez definições. In: LEÃO, Lúcia (org). **O chip e o caleidoscópio**. Reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: SENAC, 2005. p. 23-50.
- MATTHEWS, W. H. **Mazes & Labyrinths: Their History & Development**. New York: Dover Publications, INC. 1970.
- MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. 5. ed. São Paulo: Cultrix, 1964.
- MILLET, Catherine. **A arte Contemporânea**. Lisboa: Instituto Piaget. 2000
- NAZARIO, Luiz. **A cidade imaginária**. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- PEIXOTO, Nelson Brissac. **Intervenções urbanas: arte, cidade**. São Paulo: SENAC, 2002.
- PEIXOTO, Nelson Brissac. **Paisagens urbanas**. São Paulo, SENAC, 2004.
- PESAVENTO, Sandra J.; SOUZA, Célia F. **Imagens urbanas: os diversos olhares na formação do imaginário urbano**. Porto Alegre: UFRGS, 1997.
- PLAZA, Júlio & TAVARES, Monica. **Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais**. São Paulo: Hucitec, 1998.
- PLAZA, Júlio. **Arte e interatividade: Autor-obra-recepção**. Revista do Mestrado em Arte. Arte e tecnologia da Imagem, v.3; n.3, p. 29-42, 1998.
- PRADO, Gilberto. Arte e tecnologia: produções recentes no evento a In: DOMINGUES, Diana (org). **A arte no século XXI: A humanização das tecnologias**. São Paulo: Fundação editora da UNESP, 1997. p. 144-154.

REY, Sandra. Por uma abordagem metodológica da pesquisa em artes visuais. In: BRITES, Blanca; TESSLER, Elida (org.). **O meio como ponto zero**: metodologia da pesquisa em artes plásticas. Porto Alegre: EDUFRGS, 2002. p. 125-140.

ROLNIK, Suely. **Cartografia sentimental, transformações contemporâneas do desejo**. São Paulo: Estação Liberdade, 1989.

RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea**. São Paulo: Martins fontes, 2006.

SANTAELLA, Lúcia. **Cultura e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTAELLA, Lúcia. **Linguagens Líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

SANTAELLA, Lúcia. **Navegar no ciberespaço**: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2004.

SANTOS, Nara Cristina. **Arte e Tecnologia**: considerações sobre o percurso histórico. Expressão - Revista do Centro de Artes e Letras. Santa Maria, v.1; p. 34-42, 2005.

SANTOS, Nara Cristina. Arte (e) tecnologia em sensível emergência com o entorno digital. 2004. 367f. Tese (Doutorado - Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2004.

SANTOS, Nara Cristina. Projetos brasileiros: Diana Domingues e a instalação interativa. Expressão - Revista do Centro de Artes e Letras. Santa Maria, v.1; p. 41-47, 2005.

SANTOS, Nara Cristina. Interatividade: o princípio do experienciar. In: Arte e Tecnologia: para compreender o momento atual e pensar o contexto futuro da arte. 2008. Brasília: UNB, 2008. p. 232-235.

VENTURELLI, Suzete. **Arte**: espaço_tempo_imagem. Brasília: EUND, 2004.

VENTURELLI, Suzete; MACIEL, Mario Luiz Belcino. **Imagem interativa**. Brasília: UNB, 2008.

WHERTEIM, Margaret. **Uma história do espaço de Dante à internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

Digital

BAMBOZZI, Lucas. **Meta 4 walls** [webarte]. Disponível em:

WWW.bienalsãopaulo.org.br/meta4walls. Acesso em: 23 dez. 2008.

BEILGUELMAN, Gisele. **Ceci n'est pas um Nike** [webarte]. Disponível em:

www.desvirtual.com/nike. Acesso em: 23 dez. 2008.

BEILGUELMAN, Gisele. **<Content=no cache>** [webarte]. Disponível em:

www.desvirtual.nocache Acesso em: 23 dez. 2008.

BLU. **BLU** [site do artista]. Disponível em: <http://www.blublu.org/sito/video/muto.htm>

Acesso em: 23 dez. 2008.

BULHÕES, Maria Amelia. **Arte em rede web e processos estéticos híbridos.**

Florianópolis - Anais da ANPAP, 2007. Disponível em:

<http://www.anpap.org.br/2007/artigos/033.pdf> Acesso em 28 nov. 2009.

CABOT, Roberto. **Seis propostas para o próximo milênio** [webarte] 2001.

Disponível em <http://www.mamutemidia.com.br/6propostas/> Acesso em: 23 dez. 2008.

DISTOPIA. **Landsbeyond** [webarte] 1997. Disponível em

<http://www.distopia.com/landsbeyond> Acesso em: 23 dez. 2008.

DISTOPIA. **Sanctu**, [webarte] 1998. Disponível em

<http://www.distopia.com/sanctu> Acesso em: 23 dez. 2008.

DOMINGUES, Diana; PRADO, Gilberto; VENTURELLI, Suzete; FRAGA, Tânia.

Netlung [webarte]. Disponível em <http://www.arte.unb.br/netlung/netlung.htm>.

Acesso em: 23 dez. 2008.

DONATI, Luisa Paraguai. **Intervalo** [webarte]. Disponível em:

<http://www.iar.unicamp.br/pesquisas/intervalo> Acesso em: 23 dez. 2008.

HANDAM, Camila; AUGUSTO, Leci; VENTURELLI, Suzete. **Jogos Eletrônicos em**

Realidade Cíbrida Móvel: a construção de comunidades mistas. Anais do II

Gamepad: seminário de games, comunicação e tecnologia, Novo Hamburgo. [online] p.0-0. Disponível em:

<http://www.feevale.br/files/documentos/pdf/28269.pdf#page=18> Acesso em: 23 dez. 2008.

JODI: HEMSKERK, Joan; PAESMANS, Dirk. **Jodi**, [webarte]. Disponível em:

<http://www.jodi.org> Acesso em: 23 dez. 2008.

LAVINE, Paula. **Shadows from another place** [webarte]. Disponível em:

<http://shadowsfromanotherplace.net/> Acesso em: 23 dez. 2008

LEÃO, Lúcia. **Plural Maps: Lost in São Paulo** [webarte]. Disponível em:

<http://www.lucialeao.pro.br/pluralmaps> Acesso em: 23 dez. 2008.

LUCAS, Kristin. **Between a rock and a hard drive** [webarte]. Disponível em: <<http://awp.diaart.org/lucas/4b.html>>. Acesso em: 23 dez. 2008 .

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia, aproximações e distinções**. [online]. Fórum Interação, metalinguagem, interpretação. p.19-32. Disponível em: <<http://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/viewFile/1289/787>> Acesso em: 13 jan. 2010.

NOLL, Udo, SCUPELLI, Peter. **Parole** [webarte]. Disponível em: <<http://parole.aporee.org//work/>>. Acesso em: 23 dez. 2008.

NÓBREGA, Guto. **Meio digital?** [webarte]. Disponível em: <<http://geocities.yahoo.com.br/gutonobrega/meiodigital.swf>> Acesso em: 23 dez 2008.

NUNES, Fábio Oliveira. **Site dedicado à pesquisa da produção brasileira de arte e tecnologia na internet** [online]. Disponível em: <<http://www.fabiofon.com/webartenobrasil/index.html>> Acesso em: 23 dez 2008.

PINTABONA, Juan. **Buenos Aires Word** [webarte]. Disponível em: <<http://www.buenosairesword.com.ar/>> Acesso em: 23 jan. 2010.

PRADO, Gilberto. **Desertesejo** [webarte]. Disponível em: <WWW.itaucultural.org.br/desertesejo>. Acesso em: 23 dez. 2008.

ROGERS, Daniel Belasco **The daily practice of map making** [webarte]. Disponível em: <<http://www.planbperformance.net/dan/mapping.htm>> Acesso em: 23 dez. 2008

STANZA. **Central City** [webarte] 2001. Disponível em: <<http://www.thecentralcity.co.uk/>> Acesso em: 23 dez. 2008.

STELLINGWERFF, Adriaan. **Eternal sunset** [webarte]. Disponível em: <<http://www.eternalsunset.net/>> Acesso em: 23 dez. 2008

THOMAZ, Andrei. **Cubos de cor** [webarte] 2007. Disponível em: <http://www.rgbdesigndigital.com.br/atravesdoespelho/color_cubes/> Acesso em: 23 dez. 2008

THOMAZ, Andrei. **Pacman e o Minotauro** [webarte] 2004. Disponível em: <http://www.rgbdesigndigital.com.br/atravesdoespelho/pacman_minotauro/> Acesso em: 23 dez. 2008

VALLIAS, André. **Aller** [webarte] 1997. Disponível em: <<http://www.refazenda.com.br/aleer/>> Acesso em: 23 dez. 2008.

VENTURELLI, Suzete; FRAGA, Tânia. **Actbolus: athos em pedaços** [webarte]. Disponível em: <<http://www.unb.br/vis/lvpa/actbolus/index.html>>. Acesso em: 23 dez. 2008.

VENTURELLI, Suzete **ArtSatBr** [webarte]. Disponível em: <<http://artsatbr.unb.br>> Acesso em: 23 dez. 2008.

VENTURELLI, Suzete. **Cartografia colaborativa** [online] p.0-0. Disponível em: <<http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-index.php?page=cartografia+colaborativa&highlight=venturelli>> Acesso em: 14 dez. 2009.

YAMASHITA, Juliana. **Search scapes Manhattan** [webarte]. Disponível em: <<http://www.searchscapes.net/about.html>> Acesso em: 23 dez. 2008

YONG, De Shi. **Made for you** [webarte]. Disponível em: <www.shanghart.com/artists/shiyong/syw/index.html> Acesso em: 23 dez. 2008.

ZELLEN, Jody. **Ghost City** [webarte]. Disponível em: <<http://www.ghostcity.com>> Acesso em: 23 dez. 2008.