

Maria Amélia Bulhões *

O ciberespaço como lugar de produção artística

*

Maria Amélia Bulhões é Doutora pela Universidade de São Paulo, USP (1990), com pós doc nas Universidades de Paris I, Sorbonne (1995/97) e Universidade Politécnica de Valencia (2005/07). Professora titular e orientadora do PPG Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, UFRGS. Atual presidente da Associação Brasileira de Críticos de Arte, ABCA. Foi presidente da Associação Nacional de Pesquisa em Artes Plásticas, ANPAP (1993/95). Autora dos livros *Arte Contemporânea no Brasil, C/Arte* (2019); *Pela Arte Contemporânea: desdobramentos de um projeto*, EDUFRGS (2017); *As novas regras do jogo: o sistema da arte contemporânea* (2014); e *Web arte e poéticas do território* (2011). <mariamelibu@gmail.com >
ORCID: 0000-0001-9583-9730

Resumo Relato do projeto de pesquisa sobre arte e internet que vem sendo desenvolvido desde 2005, no sentido de compreender as transformações que a penetração da internet na sociedade contemporânea vem ocasionando nas práticas artísticas e no sistema de arte. O afastamento social imposto pelo controle da Covid-19 desencadeou um intenso processo de uso da internet no campo das artes visuais que se mostrava, em muitos sentidos e até bem pouco tempo atrás, bastante resistente à penetração deste meio. Assim, este relato de pesquisa, ao colocar em evidência uma produção reflexiva sobre o uso da internet pelas artes visuais que aponta aspectos do trajeto que vem sendo feito na ocupação do ciberespaço como lugar de arte, traz contribuições para refletir sobre a situação atual.

Palavras chave Web/net arte, Arte contemporânea, Sistema da arte, Arte no Brasil.

Cyberspace as a place of artistic production

Abstract *Report of the research project on art and internet that has been developed since 2005, in order to understand the transformations that the penetration of the internet in contemporary society has caused in artistic practices and in the art system. The social distance imposed by the control of Covid-19 triggered an intense process of using the internet in the field of visual arts that was, in many ways and until very recently, quite resistant to the penetration of this medium. Thus, this research report, by highlighting a reflective production on the use of the internet by the visual arts, which points out aspects of the path that has been taken in the occupation of cyberspace as an art place, brings contributions to reflect on the current situation.*

Keywords *Web/net art, Contemporary art, Art system, Art in Brazil.*

El ciberespacio como lugar de producción artística

Resumen *Informe del proyecto de investigación sobre arte e internet que se ha desarrollado desde 2005, para comprender las transformaciones que la penetración de internet en la sociedad contemporánea ha causado en las prácticas artísticas y en el sistema del arte. La distancia social impuesta por el control de la Covid-19 desencadenó un intenso proceso de uso de internet en el campo de las artes visuales que fue, en muchos sentidos y hasta hace muy poco, bastante resistente a la penetración de este medio. Por lo tanto, este informe de investigación, al destacar una producción reflexiva sobre el uso de internet por parte de las artes visuales, que señala aspectos del camino que se ha tomado en la ocupación del ciberespacio como lugar de arte, aporta contribuciones para reflexionar sobre la situación actual.*

Palabras clave *Web/net art, Arte contemporâneo, Sistema de arte, Arte en Brasil.*

O afastamento social imposto pelo controle da Covid-19 desencadeou um intenso processo de uso da internet no campo das artes visuais que se mostrava, em muitos sentidos e até bem pouco tempo atrás, bastante resistente à penetração deste meio. Assim, este relato de pesquisa busca colocar em evidência uma produção reflexiva sobre o uso da internet pelas artes visuais, que aponta aspectos do trajeto que vem sendo feito na ocupação do ciberespaço como lugar de arte e traz contribuições para refletir sobre essa situação atual.

A internet está disponível para o grande público desde 1994, quando seu acesso se abriu comercialmente, no Brasil e no mundo, rompendo a hegemonia do uso pelo campo acadêmico. Embora recente, sua trajetória de expansão foi rapidíssima, e sua difusão caminha a passos gigantesco. A oferta de produtos, a variedade de suas ferramentas e sua dinâmica direta e acessível têm seduzido um grande público, fazendo com que cresça o número de serviços e acessos a esse meio. Fenômeno mundial de dimensões sociais, econômicas, políticas e culturais, a internet ocupa cada vez mais a vida de todos, direta ou indiretamente, independente de uma opção pessoal. Sem ela, a maioria das atividades se inviabilizam (aeroportos, bancos, supermercados, estações de luz etc.), pois, como quase tudo está na rede, quando ela cai, ficamos imobilizados. Os avanços rápidos e contínuos nessa área da tecnologia deram novos impulsos às comunicações, transformando a maneira de viver e de pensar, os hábitos e os valores em todo o mundo¹. Foi a penetração da internet na sociedade contemporânea, gerando mudanças nos comportamentos, na economia, na política e nos mais diferentes setores, que me desafiaram a pensar e questionar. Como a arte pode ficar alheia a estas novas condições?

Este texto é sobre os resultados de uma pesquisa pensada como forma de responder desafios, de entender o mundo e atuar nele, pois não acredito em neutralidade do pesquisador, sempre trabalhamos a partir de um tempo e de um lugar. Ela expressa, também, um posicionamento em relação à história da arte como uma construção intelectual, que se enfrenta com o passado a partir de um presente. Portanto, abordar um tempo próximo é tão válido quanto aquele mais longínquo, uma vez que nenhum deles poderia ser olhado de forma descompromissada.

A opção nesse estudo foi observar de que maneira a disseminação do uso da internet e seus avanços tecnológicos geram novas práticas artísticas e introduzem transformações nas dinâmicas do sistema da arte. Esta pesquisa está inserida em um conjunto de reflexões que venho construindo desde os anos 1980, dedicada a entender a arte a partir de uma noção sistêmica. Minhas análises estão elaboradas na perspectiva de pensar as conexões que permitem construir um campo de compreensão da arte contemporânea, tendo como pano de fundo os processos que se desenvolvem na produção artística e nas suas relações contextuais. A base conceitual dessas pesquisas, portanto, é o conceito de sistema da arte entendido como “indivíduos e instituições que, atuando em uma complexa rede de inter-relações,

são responsáveis pela produção, a difusão e o consumo de objetos e eventos, por eles mesmos rotulados como artísticos, e, também, pela definição dos padrões e limites da arte para uma sociedade em um determinado momento” (BULHÕES, 1990, p. 17).

A disponibilização da internet ao uso do grande público, a partir da segunda metade dos anos 1990, além das grandes mudanças na sociedade já comentadas, estabeleceu uma nova realidade comunicacional e estética através da e-imagem. Uma imagem fantasma, que se materializa na interface de uma tela de computador, tablet ou celular, que se faz em um tempo presente, existindo em fluxo permanente. Sem materialidade fixa, ela questiona a noção de permanência. Uma imagem que milhares de pessoas podem acessar conjuntamente, ativando uma economia da abundância em sua reprodutibilidade infinita. Imagem numérica, que compartilha dados, construindo conteúdos coletivos (memória RAM) elaborados em vários tipos de interatividade, questionando autorias (BREA, 2007)². Assim, a pergunta de pesquisa é como os artistas enfrentam estes desafios e possibilidades e como suas práticas neste meio repercutem no sistema da arte.

O projeto, iniciado no âmbito de leituras sobre arte e tecnologias digitais, me conduziu para a web/net arte³, uma produção específica pouco conhecida e divulgada no meio artístico e acadêmico em geral, no momento em que iniciei estes estudos e ainda hoje. Essa produção se caracteriza por serem trabalhos criados especificamente com os recursos e ferramentas da internet, existirem total ou fundamentalmente on-line e serem realizados a partir de programas de composição de páginas na world wide web, reunindo diferentes recursos, combinando mídias estáticas (texto, gráficos, fotografias) com mídias dinâmicas (animação, áudio, vídeo). Trabalhando a partir de uma visualidade específica que reconhecemos imediatamente sem nos darmos conta de sua complexidade, essas obras articulam imagens captadas do mundo real, imagens construídas por computador, textos e caracteres de navegação, imagens fixas e em movimento e o hiperlink. Ela está inserida nas problemáticas da arte contemporânea, trazendo um potencial de renovação e expansão. Sua distribuição democrática (desterritorialização e ubiquidade), sua conexão com a realidade, suas dinâmicas participativas e não aurática questionam autoria, originalidade e unicidade como valores do sistema da arte. Apesar de ser pouco abordada no meio artístico e acadêmico, alguns autores se dedicam ao estudo da web/net arte. Entre eles se destacam: BEIGUELMAN, 2005; CARRILLO, 2004; GREENE, 2005; NUNES, 2010; BAIGORRI e CILLERUERRO, 2009.

Essa produção me capturou desde o primeiro contato, por seu caráter mais democrático, abrangente e descompromissado com o mundo da arte. Entretanto, seu estudo constituiu, também, um grande desafio, pela falta de referências e instrumental analítico para seu estudo. Entrava neste campo com minha formação de pesquisadora e historiadora da arte, bastante despreparada para trabalhar com o material que ia encontrando.

Meu primeiro passo na pesquisa foi buscar os lugares de arte na internet, sites de museus, eventos, encontros, em um processo complexo

em que, como uma malha se tecendo, um encontro ia levando a outro. Fui localizando os trabalhos e montando para eles um banco de dados, uma vez que identificar informações de uma possível ficha catalográfica, tais como, autor ou autores, país de realização e data, não era tarefa fácil. Estas informações, que são corriqueiras nas fichas de identificação de obras no campo da arte em geral, não são tão fáceis de obter no ciberespaço, demandando complexas atividades de pesquisa.

De posse de um conjunto razoável de trabalhos, organizados nas categorias Paisagem, Memória, Cartografia e Cidades, em 2007 decidi disponibilizar o material para consulta de outros pesquisadores em um blog denominado Territorialidade/territoriality⁴. Este banco de dados on-line, onde cada trabalho conta com seu título, o nome do autor, data de criação, país, link de acesso, um pequeno descritivo e imagem de duas páginas, documenta esta produção e serve de memória para muitos trabalhos que já não se encontram mais ativos na rede. Disponibilizadas no blog, elas constituem um rico material para pesquisadores.

Fig 1. Página de abertura do blog.

Fonte: Territorialidade/Territoriality. - <http://territorialidadeterritoriality.blogspot.com/>



A partir desta documentação levantada, em 2011, publiquei o livro *Web arte e poéticas do território*, onde abordo alguns aspectos relativos à linguagem e à estética desta produção. Nele, trabalho com o pressuposto de que, diferentemente do que apontam alguns críticos da virtualidade, na linha de Baudrillard, muitos artistas não buscam este meio como fuga da realidade, mas como forma de estabelecer novos e mais complexos vínculos de proximidade com territorialidades geográficas específicas.

Como pesquisadora e crítica de arte, considero que esta produção deve ser pensada dentro do sistema da arte contemporânea, com cujos pressupostos ela se identifica. Assim, procurei apresentá-la neste âmbito, em 2013, quando realizei a curadoria da mostra *Web arte Bial de Curitiba*. Selecionei obras de artistas que desenvolvem práticas colaborativas, preocupados com questões contextuais e com foco em atividades experi-

mentais. Aaron Koblin, Aram Bartholl, Antoni Abad, Giselle Beiguelman, Gustavo Romano, James Bridle, Lucas Bambozzi, Michael Aschauer, Michael Mandiberg, Olia Lialina, Paula Levine e o coletivo Wokitoki representam diferentes correntes e posicionamentos. Suas escolhas pressupõem assumir riscos e sair da zona de conforto, mostrando o que de mais interessante e instigante vem sendo produzido na internet, sem um discurso condutor, enfatizando as conexões das obras selecionadas com as problemáticas da arte contemporânea. O site da mostra permanece no ar.



Fig 2. Página do site da Web arte Bienal Internacional de Curitiba, 2013.

Fonte: <http://webarte.bienaldec Curitiba.com.br/>

Dando continuidade na pesquisa, em 2015 propus uma expansão do objeto, não me detendo mais na web/net arte, mas abrindo a investigação para usos artísticos mais expandidos da internet. Afinal, estávamos em tempos de redes sociais, pós mídia arte, e o uso da internet pelos artistas já havia saído do ambiente restrito e underground dos seus tempos originais. Por outro lado, restringindo o espaço geográfico (Brasil), poderia observar mais detalhadamente as conexões do sistema da arte com a internet.

Como resultado desta segunda etapa de trabalho, coloquei no ar, em 2018, o site ConectartBR, dedicado ao tema da arte e internet no Brasil, com uma nova proposta: expor a “cozinha” da pesquisa, mostrar os seus processos e como vão se construindo seus resultados. O site, que tem um perfil formador, está organizado em dois grandes núcleos: Pesquisa e Blog.

O Núcleo Pesquisa inicia com um banco de dados de trabalhos de web/net arte no Brasil resultante de um amplo levantamento, organizado por artistas e suas obras em três períodos (1997-2000, 2001-2010, 2011 até a atualidade). De certa forma correspondem ao início, auge e declínio desta produção no País. Cada obra conta com os mesmos dados que utilizei no trabalho anterior (autor, título, data, link de acesso, pequena descrição e imagem de uma página).

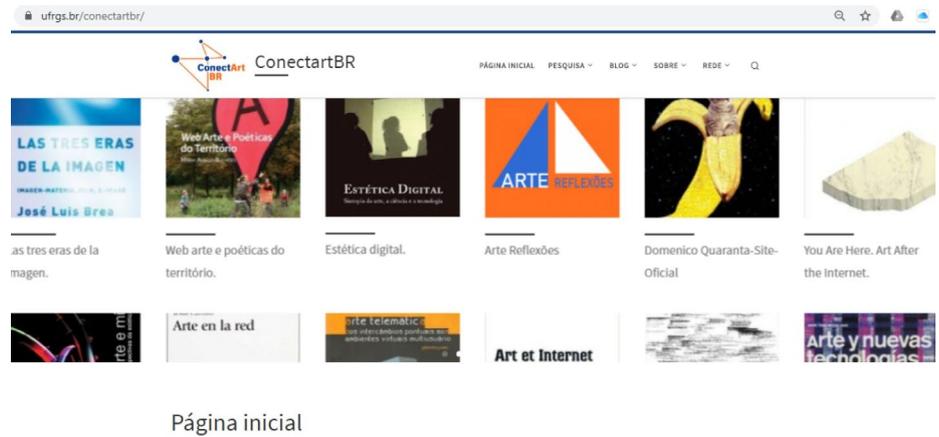


Fig 3. Página inicial do site ConectartBR.
Fonte: <https://www.ufrgs.br/conectartbr/>

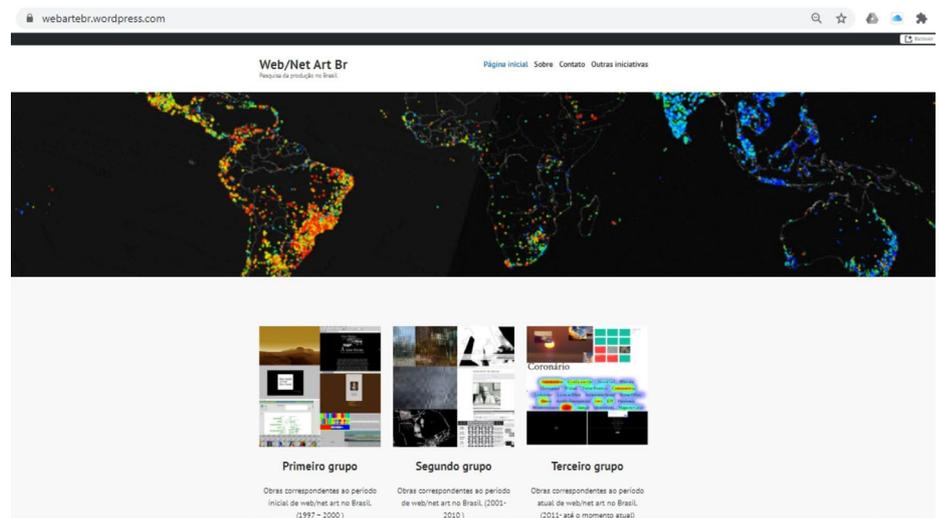


Fig 4. Página do site ConectartBR – Pesquisa Web/net art Br.
Fonte: <https://webartebr.wordpress.com>

Esta produção não tem ocupado o seu devido lugar no sistema da arte, apesar de altamente criativa e inovadora em inúmeros aspectos. O primeiro trabalho realizado no Brasil, é de Celso Reeks e Thiago Boud'hors, de 1999, quando a internet dava seus primeiros passos ao grande público. *Lands Beyond*, tecnologicamente, é bastante simples, desenvolvendo uma estética baseada em cores primárias e formas geométricas, e tinha um caráter experimental. De 2002, *Paisagem 0*, de Giselle Beiguelman, explora uma máquina de samplear. *Lucia Leão em Pluralmaps*, de 2002, incorpora labirintos construídos em VRML e links que levam a pontos específicos da cidade de São Paulo. Uma cartografia era criada a partir de pontos previamente localizados pela artista e pelos arquivos enviados pelos participantes via e-mail, contendo imagens de webcams, vídeos, textos, sons. Tecnicamente pioneiros, estes dois trabalhos ofereciam possibilidades participativas ao internauta quando ainda não estávamos na Web 2.0⁵, ambos não se encontram mais no ar. Posteriormente, Andrei Thomaz, em 2012, apresenta *Labirintos invisíveis*, em que explora a estética e o funcionamento dos games para propor ao internauta uma experiência de perder-se no espaço. Esta produção

se realiza à margem do sistema da arte, questiona seus pressupostos tradicionais, explora novas visualidades e circula em espaços universitários de pesquisa. Meu objetivo com a pesquisa é localizar, identificar, analisar e dar visibilidade a esta produção, mesmo quando alguns trabalhos não se encontram mais disponíveis na rede. Essa é uma prática artística que merece ter sua rica história narrada para ser mais conhecida e valorizada.

Ainda no Núcleo Pesquisa do site ConectartBR, estão colocados os artistas, tanto dentro da web/net arte como em perspectivas mais expandidas no uso da internet com os quais vimos trabalhando, fazendo alguns estudos e produzido textos analíticos. O site apresenta alguns dados básicos sobre cada um deles, uma imagem de trabalho e o link para seu contato,

Com o advento da Web 2.0, a partir de 2004, ocorreu o surgimento das redes sociais virtuais, onde vários artistas passaram a desenvolver suas práticas, em busca de compartilhamentos e diálogos com outros públicos. Ampliar e diversificar seus interlocutores em plataformas de grande alcance, explorar as dinâmicas de interação que já estão propostas e fugir das exigências de um conhecimento mais aprofundado de tecnologia para o desenvolvimento de seus projetos foram aspectos que concorreram para essa opção. Alguns dos artistas que utilizam como espaço de ação as redes sociais são, por exemplo, Aleta Valente, que criou no Instagram o perfil Ex miss Febem, onde através de sua própria imagem explora uma estética de subúrbio em uma perspectiva ousada, crítica e feminista. Laís Pontes em Born Nowher, usa o Facebook para, a partir de seus autorretratos estereotipados, criar personagens fictícios que os usuários vão conformando com suas interpretações, explorando as identidades sociais e os papéis femininos.

Em 2015, quando iniciei o trabalho sobre arte e internet no Brasil, já havia observado que havia uma produção que, tendo a internet como referencial de base, fugia ao padrão da web/net arte. Na pesquisa bibliográfica verifiquei que, a partir de 2013, apareciam os primeiros textos sobre um novo fenômeno que denominavam pós-mídia arte ou arte pós-internet (MOSS, 2013; CONNOR, 2013; QUARANTA, 2014; Quaranta, 2014; Prada, 2017 WALLACE, 2014). Estes estudiosos identificavam uma produção que tem a internet como referência, mas que extrapola o computador e se materializa em diferentes meios, saindo da rede para as salas de exposições. São trabalhos que usam a internet em perspectivas expandidas, pois ela está presente em termos de conteúdos, ferramentas e pensamento em rede, sem, no entanto, se restringir a ela como espaço de produção e circulação. Alguns exemplos que estamos estudando são, Odiolândia, de Giselle Beiguelman, que, já tendo se destacado na web/net arte, realizou uma obra a partir de frases coletadas na internet sobre a retirada dos moradores da “Cracolândia” em São Paulo. São expressões de ódio que a artista registra em letras de neon que ficam passando no alto das paredes de uma sala escura. Dispersas na rede e banalizadas, estas frases ganham um novo impacto quando materializadas. João Castilho, em Morte Súbita, utiliza fragmentos de vídeos disponíveis on-line sobre sequestros, para montar uma sequência em que todos se sincronizam no momento final do tiro. Já Felipe Cama, em Imagens Surradas utiliza

2.773 selfies, apropriadas do Instagram, para construir retratos em que as identidades desaparecem pela sobreposição. Com isso questiona a superexposição e a diluição das identidades nas redes sociais.

Na pesquisa para compreender melhor as relações do sistema da arte com a internet adotei duas linhas de trabalho. Uma delas é a investigação da aceitação pelo sistema da arte das práticas artísticas que utilizam a internet, a partir da análise dos currículos de alguns dos artistas com que estamos trabalhando. Fizemos um levantamento das relações destes artistas com instituições, com galerias e com os críticos, além de residências, bolsas e prêmios que receberam. A partir destas informações obtidas podemos fazer algumas análises sobre uma presença muito frágil e diluída desses artistas nas instâncias de legitimação e consagração do sistema da arte. Algumas instituições como Itaú Cultural, Oi Futuro e Sesc se destacam como espaços expositivos que acolheram essas obras e artistas, entretanto, no total das relações com instituições, galerias, e críticos, além de participação em residências, bolsas e prêmios, pode-se constatar uma ausência bastante evidente destes nomes. A pesquisa confirma o que já se percebia empiricamente, qual seja, um certo desinteresse do sistema em relação a eles, fruto, por um lado, do fato destes trabalhos fugirem à lógica elitista do sistema da arte, rompendo com pressupostos de originalidade, autoria e permanência que marcam o conceito tradicional de arte. Podem, no entanto, também resultar da opção de afastamento do sistema da arte por parte desses artistas, que circulam em ambientes específicos de arte e tecnologia, mais ligados aos circuitos acadêmicos e/ou internacionais. Esta segmentação, com um estudo detalhado deste outro circuito, foi realizada por Débora Gasparetto em sua tese de doutorado e também no livro O “Curto-Circuito” da arte digital no Brasil.

Outra linha de trabalho desenvolvida foi a pesquisa sobre a penetração da internet no sistema da arte, analisando sites e redes sociais de instituições, galerias e feiras, e também sobre a presença do discurso da crítica de arte on-line. Observou-se que instituições, galerias e feiras, todos mantêm sites, alguns mais qualificados em termos tecnológicos, outros mais tradicionais. Além disso, realizam um uso intenso das redes sociais, com predomínio do Instagram e do Facebook. As galerias utilizam bastante recursos da internet, divulgando exposições, artistas e obras, mas em geral não apresentam on-line valores de venda. As feiras trabalham com plataformas que, além de divulgar artistas e obras, também funcionam para vendas; a SPArte faz um encaminhamento para contato com suas galerias e a ArteRio atua como marketplace. As instituições são menos usuárias, poucas exploram ferramentas on-line, seus sites são básicos, disponibilizam poucas informações e muitas vezes não os atualizam constantemente. Os críticos mais tradicionais não utilizam quase a internet para divulgar seus trabalhos, mas os jovens o fazem, e novos lugares estão sendo criados, como o Artsoul e Artload. Estes espaços atuam de forma híbrida, com publicação de textos, vendas, cursos, consultorias etc., permitindo observar que uma nova prática da crítica parece emergir nestas plataformas.

No site ConectartBR, no núcleo Pesquisa, estão disponibilizados os documentos desta pesquisa, quadros e gráficos e também as fontes de nossas reflexões, autores, livros, sites, textos etc. Com isso, pensamos oferecer informações e estímulo a outros pesquisadores e também difundir o trabalho que vem sendo realizado.

No Núcleo Blog, vêm sendo postados textos dos bolsistas de iniciação científica participantes do projeto, escritos a partir dos seminários realizados no âmbito da pesquisa. Este é um espaço para o desenvolvimento pessoal dos bolsistas que são solicitados a experienciar uma reflexão escrita mais pessoal e colocá-la à disposição do público. Temos acompanhado com ferramentas de controle de acesso as repercussões deste trabalho, que evidenciam um constante crescimento desde sua colocação no ar em 2018.

Para consolidar as reflexões desenvolvidas até o momento nesta pesquisa, escrevi um livro que já se encontrava pronto quando, em março de 2020, iniciou a pandemia da Covid-19. Em sua estrutura ele segue as etapas de trabalho, abordando de forma articulada artistas e obras com os temas enfocados e as análises realizadas. Entretanto, o livro não foi publicado, pois está aguardando um posfácio que estou escrevendo sobre as grandes modificações que estão ocorrendo no uso da internet a partir do confinamento social exigido neste momento da pandemia e de suas repercussões sobre este panorama.

O quadro observado na pesquisa anteriormente à pandemia evidenciava muitas restrições do sistema da arte em relação ao uso da internet, que nas minhas hipóteses eram decorrentes de dois fatores combinados. As fricções que esta produção fazia em seus valores e suas práticas e o afastamento e o desinteresse destes artistas em relação ao sistema. Entretanto, o uso da internet como opção comunicacional durante o afastamento social inaugura novas condições que se manifestam em dois aspectos: antecipação e aceleração. Antecipação, porque observo que o avanço da internet no campo das artes visuais vinha lentamente se processando, a pandemia antecipou o que iria acontecer num futuro não muito distante. Aceleração, porque este processo está se implantando com uma rapidez enorme, e em pouco menos de três meses muitas modificações já se evidenciaram. Quero apresentar algumas linhas gerais que pude observar sobre o uso dos ambientes on-line no campo das artes visuais neste momento. Isso não é fruto de uma pesquisa, mas a observação empírica de alguém que vem trabalhando sobre este tema há bastante tempo.

Primeiro, tenho percebido a elaboração de respostas coletivistas e colaborativas como opção econômica e criativa. Neste sentido podem ser elencados o projetos P.art-ilha e Quarantine 55SP, que buscam viabilizar aportes econômicos para artistas e galerias. Ainda dentro da busca de recursos para as dificuldades financeiras em que se encontra o meio de arte estão os editais com foco no virtual, como por exemplo, do Instituto Moreira Sales, do Itaú Cultural e da Secretaria da Cultura RS. Como elaborações colaborativas em termos de trabalho de artistas realizando trabalhos conjuntamente temos o Arquipélago 20/20, o Museu do Isolamento ou Empena da quarentena, entre outros.

Uma outra tendência que emerge com força são as lives como espaço de convivência e manutenção dos contatos. Artistas expõem suas obras e seu lugar de trabalho, falam de seus processos criativos, em busca de convivência e de visibilidade. Outros atores do sistema da arte, como críticos e diretores de instituições, também estão utilizando este tipo de estratégia. Há inclusive uma espécie de saturação de lives, e o Instagram, que já era a plataforma mais utilizada no meio de arte, está mais ativo do que nunca.

Destaca-se uma profusão de ofertas de cursos, Escola DASartes, MASP Escola, Aura Colecionismo, Agnaldo Farias (Espaço Superbacana) e Rodrigo Naves. Palestrantes realizam palestras e cursos on-line (reportagem do Estadão apresenta 14 cursos on-line ocorrendo em SP). Estas atividades funcionam como recurso econômico, mas também, como contribuição importante na formação de público, oportunizando que pessoas de diferentes regiões do País tenham acesso a conteúdos que dificilmente teriam em condições normais.

Correspondendo ao que havia sido observado na pesquisa anteriormente à pandemia, o mercado está bastante ativo em termos on-line, desenvolvendo várias estratégias, tais como galerias oferecendo seus espaços no Instagram para seus artistas ocuparem, apresentando exposições virtuais (a artista Jaqueline Martins fez já para ser on-line) em seus sites, lançam catálogos virtuais (Luciana Brito – LB Festival de vídeo on-line). Feiras e leilões se realizam on-line como a Not Canceled e a SP Art que se realiza totalmente virtual. Também a Associação Brasileira de Arte Contemporânea, ABACT, constituída por galerias de todo o País, realiza podcasts quinzenais disponíveis nas plataformas Spotify, Apple podcast e Google podcasts.

As instituições, que na pesquisa apresentavam um desempenho on-line mais acanhado, estão sendo obrigadas a desenvolver uma corrida tecnológica para se colocarem visíveis ao público neste momento em que suas portas se encontram fechadas. Exposições virtuais, lives, cursos, catálogos com lançamento on-line, disponibilizações de seus acervos etc., séries de posts temáticos, mostras, mediações a obras e exposições, entrevistas e visitas a ateliês de artistas, além das tradicionais oficinas artísticas. Quizzes com temas de arte também estão sendo postados, assim como residências virtuais estão sendo oferecidas pelas Pivot e Olhão. Muitas são as experiências que se desenvolvem uma vez que as instituições estão sendo desafiadas a transitar neste ambiente virtual. O caso mais destacado neste âmbito talvez seja a Bienal do Mercosul 12, que se realiza totalmente on-line, com vídeos dos artistas, das atividades pedagógicas, trabalhos apresentados etc., permitindo vários trajetos.

Chamaram minha atenção, ainda, algumas retomadas de web/net arte e sua inserção no sistema da arte, dando uma nova visibilidade a esta produção. Giselle Beiguelman realizou uma curadoria de Net arte no Instagram do Paço das Artes e colocou no ar sua obra Coronário, comissionado pelo Instituto Moreira Salles. Fabio Fon, que sempre divulgou a produção de web arte em seu site, agora está ativando o tema com vários vídeos nas redes sociais.

Em um primeiro momento me entusiasma este novo e intenso uso que o sistema da arte está fazendo da internet, colocando a arte muito mais perto das pessoas, ampliando a participação e abrindo espaço para novas vozes. Entretanto, trabalhando há muito tempo sobre arte e internet, percebo alguns riscos nesta antecipação e aceleração forçadas, sem o desenvolvimento de posturas críticas em relação a este meio, dominado por grandes conglomerados econômicos. Um deles seria sua exploração rasa, sem utilizar a tecnologia de forma disruptiva e adequada às necessidades e possibilidades dos ambientes criativos. Outro seria a saturação decorrente de tantas propostas, levando à homogeneização de diferentes níveis qualitativos. Ou, ainda, o desenvolvimento de posições dicotômicas, que coloquem as vivências on-line em oposição às experiências físicas. Tudo isso pode concorrer para que o uso da internet volte a ser rejeitado pelo sistema da arte, perdendo oportunidades de fortalecer pluralismos e inclusões. As mudanças estão aí, mas como elas podem contribuir para a emergência de novas e desejadas realidades?

1 Exemplo disso pode ser observado no ciberataque ocorrido no sistema médico na Inglaterra, comentado neste texto. <https://brasil.elpais.com/brasil/2017/05/12/internacional/1494602389_458942.html>.

2 BREA, José Luis, em seu livro *Las tres eras de la imagen*, analisa detidamente a emergência e as caracterizações desta imagem.

3 Inicialmente utilizei o nome web arte, porque foi aquele com que mais me identifiquei na bibliografia consultada, e atualmente estou usando web/net arte, porque tenho encontrado este segundo termo bastante utilizado. Ao usar os dois com traço entre eles quero apontar que ambos se referem ao mesmo tipo de objeto de arte.

4 Esta denominação se refere ao universo em que esta pesquisa se inere, ou seja, o Grupo de Pesquisa Territorialidade e Subjetividade, registrado no Diretório de Pesquisas do CNPq.

5 Web 2.0, conceito utilizado para descrever a tendência tecnológica de reforçar os processos de troca de informações e colaboração dos internautas. O termo foi criado em 2004, pela empresa norte-americana O'Reilly Media, para designar um conjunto de serviços, com base no conceito de atuação em plataforma, envolvendo aplicativos baseados em possibilidades de uso participativo, sob a forma de comunidades, sem a necessidade de um maior conhecimento das tecnologias da informação.

Referências

- BREA, José Luis. **Las 3 eras de la imagen**. Madrid: Ediciones Akal, 2007.
- BULHÕES, Maria Amélia. **Artes plásticas: participação e distinção: Brasil anos 60/70**, defendida em 1990 na Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da USP.
- BULHÕES, Maria Amélia. **Web arte e poéticas do território**. Porto Alegre: Zouk, 2011.
- CARRILLO, Jesús. **Arte en la red**. Madrid: Ediciones Cátedra, 2004.
- CONNOR, Michael. What's Postinternet Got to do with Net Art?. *Rhizome*, 2013. <<https://rhizome.org/editorial/2013/nov/1/postinternet>>
- BAIGORRI, CILLERUELO. Laura, Lourdes. *Net.Art, Brumária 6*, Barcelona, 2006
- GASPARETTO, Débora. O “Curto-Circuito” da arte digital no Brasil. Santa Maria/RS: Ed. do Autor, 2014. https://www.academia.edu/7883275/O_Curto-Circuito_da_arte_digital_no_Brasil
- BEILGUELMAN, Giselle. *Link-se: Arte/Mídia/ Política / Cibercultura*. Rio de Janeiro, Peiropolis, 2005
- GREENE, Rachel. **Internet Art**. Londres: Thames & Hudson, 2005.
- MOSS, Ceci. **Expanded Internet Art and the Informational Milieu**. *Rhizome*, 2013. <<https://amillionkeys.com/wp-content/uploads/2014/06/Rhizome-Expanded-Internet-Art-and-the-Informational-Milieu.pdf>>
- NUNES, Fábio Oliveira. **Ctrl+Alt+Del: Distúrbios em Arte e Tecnologia**. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- PRADA, Juan Martin. Sobre el arte post-internet. **Revista Aureus**. Universidade de Guanajuato, n. 3, p. 45-51. jun/2017. <http://www.juanmartinprada.net/imagenes/martin_prada_sobre_el_arte_postinternet.pdf>
- QUARANTA, Domenico. **RESPONSE: Contemporary Art and Online Popular Culture**. <http://domenicoquaranta.com/public/TEXTS/2014_12_Artpulse_20_response.pdf>
- WALLACE, Ian. **What Is Post-Internet Art?** Understanding the Revolutionary New Art Movement. *Artspace*, 2014. <https://www.artspace.com/magazine/interviews_features/trend_report/post_internet_art-52138>

Recebido: 04 de junho de 2020.

Aprovado: 19 de junho de 2020.