



# AS POSSIBILIDADES CRIATIVAS DA INTERNET: O BANCO DE DADOS E O FAZER ARTÍSTICO CONTEMPORÂNEO

## MARÍLIA XAVIER DE LIMA

*Graduada em Comunicação Social pela UFJF. Atualmente é mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Faculdade de Comunicação da UFJF, na linha Estética, Redes e Tecnocultura.*

*E-mail: mariliaxlima@gmail.com*

## PEDRO NOGUEIRA E CONCEIÇÃO

*Graduado em Comunicação Social pela UFJF. Atualmente é mestrando do Programa de Pós-Graduação em Arte da Universidade Estadual do Rio de Janeiro, na linha de Processos Artísticos Contemporâneos.*

*E-mail: pedronogueiravga@gmail.com*

## **RESUMO**

Com a crescente alimentação dos bancos de dados e ainda uma tímida exploração de setores regulamentadores, a Web se coloca como um ambiente de livre exercício do fazer artístico contemporâneo, implicando, desse modo, em uma modificação do estatuto de espectador para criador. A partir disso, este trabalho objetiva identificar o novo papel do espectador diante das atuais tecnologias midiáticas, apresentando um caráter interativo diante de determinadas obras arte (como a web art e o transcine- ma). Neste sentido, veremos como a internet torna-se um espaço de sobras, restos ou retalhos de outras áreas da produção artística, bem como se mostra diverso e produtivo.

**Palavras - chave:** Arte; Rede; Interatividade; Banco de dados.

---

## **ABSTRACT**

With a growing supply of databases and still a shy farm sectors regulators, the Web stands as an environment of free exercise of artistic contemporary, which implies the modification of the status of a spectator to the creator. Thus, this study aims to identify the new role of beholder in the face of current media technologies, presenting an interactive nature in the face of certain art works (such as web art and transcinema). In this sense, we see how the Internet is becoming an area of remains, pieces of debris or other areas of artistic production, as well as diverse and productive show.

**Keywords:** Art; Network; Interactive; Database.

## 1 INTRODUÇÃO

**N**as últimas duas décadas, as novas tecnologias digitais potencializaram a hibridização do uso de aparatos midiáticos da arte atualmente. Em busca de oferecer novas experiências perceptivas ao espectador, a arte midiática contemporânea evidencia o caráter interativo dos suportes digitais, tornando os sujeitos em agentes e protagonistas das obras. Através de narrativas recombinatórias, múltiplas ramificações, o espectador/usuário embarca no ambiente interativo fazendo parte do processo de construção artístico, indo na contracorrente das narrativas tradicionais comuns aos dispositivos cinemáticos de linguagem dominante, como os filmes de Hollywood.

As novas tecnologias apenas reforçam o desejo latente da presença do espectador na obra, contudo, este debate já estava em pauta desde as vanguardas da década de 1920. As interfaces com as múltiplas telas e seus elementos sensoriais estimulam essa interatividade, não de uma maneira pré-estabelecida, como os jogos de *vídeo-game*, em que a narrativa se baseia nas escolhas do jogador – o qual atua a partir de estímulos pré-estabelecidos, mas sim em outro grau de relacionamento espectador-obra. Nesta relação se coloca em xeque a capacidade do espectador em reunir os elementos e processá-los a sua maneira. Com este trabalho, pretende-se esboçar o atual cenário onde se insere a produção de arte na internet, seja interativa ou pela reapropriação de imagens.

## 2 A REDE E SEUS BANCOS DE DADOS

A internet nos anos oitenta do século XX, ainda restrita a pesquisa em universidades, já se mostrava um campo recheado de possibilidades. Seu uso para comunicação era mais evidente, mas experiências de universitários em jogos de interpretação de personagem (RPG) criando ambientes virtuais, já indicavam o surgimento de uma linguagem cuja identidade se mostrava apta para atender o sujeito múltiplo e transcultural da pós-modernidade. Tal linguagem foi aplicada na década seguinte em produções da chamada *Web Art* e as narrativas interativas. Manovich ainda nesta década defendia seu uso

para a produção de obras audiovisuais, em que o cenário preconizado por Dziga Vertov na década de 1920 - onde *kinoks* (cinegrafistas) espalhados pelo mundo alimentam um banco de dados - encontraria nessa Era o seu ápice. De acordo com o pensamento de Vertov, essas imagens serviriam para os cineastas organizarem o mundo que se apresentava de forma caótica. Sendo o olho humano imperfeito caberia às máquinas<sup>1</sup> essa tarefa. Vertov exaltava o ser humano da modernidade, apoiado às novas tecnologias, e se inseria no contexto vanguardista do início do século XX que estimulava uma nova visão sobre a realidade do que até então se mostrava nas artes. Márcio Doctors resume o sentimento moderno no catálogo da exposição “Luz Zul” da artista Regina Silveira.

No lugar da verossimilhança, como garantia de verdade, buscou-se o verdadeiro, cuja expressão não se dava mais a partir de uma medida de precisão da aparência, mas uma medida de precisão do que não estava aparente. O mistério (a metafísica) deixou de ser encoberto pela realidade para ser a transparência da realidade. Para mim, esse movimento representa um deslocar-se em direção ao fogo branco. (DOCTORS, 2006, p. 5).

Esse “deslocar-se em direção ao fogo branco”, em referência à parábola judaica do “Dois Fogos”, título de seu artigo no catálogo, representa a busca pela representação do que não é visível, ou palpável, tendência modernista que se manteve e foi desenvolvida até a chegada da arte realizada no contemporâneo.

Chegado o século XXI, o desenvolvimento de *sites* como o *You Tube* e o *Google* modificaram a forma de recepção e compartilhamento de informações e imagens. Pessoas de toda a parte do mundo, estando interligadas pela rede mundial de computadores, passaram de simples receptores para agentes de produção.

Animados com esse fenômeno, não faltaram estudiosos que indicassem um novo momento nas comunicações. No entanto, a internet se mostrou - com ressalvas a escassas produções - como um mero banco de dados de retalhos de outras áreas, como a televisão e o cinema - que tem suas imagens digitalizadas para os portais de vídeos -, a literatura - com os *e-books*, *blogues* e *twitter* -, a fotografia e as artes plásticas - em Museus Online, que prometem um acesso à arte sem sair de casa.

É nesse banco de dados que, com a democratização da tecnologia digital ainda em curso, promove sua revolução. Acostumados em apenas consumir imagens dis-

<sup>1</sup> Vertov fez de “O Homem com uma câmera” um filme dissonante de seus contemporâneos, como Eisenstein e Griffith, os quais valorizavam a montagem orgânica. Sua premissa era de que a percepção acontecia nos intervalos, não por meio do olho humano, mas a partir do olho-câmera, da matéria. Enquanto, a dialética dos soviéticos (Pudovkin, Eisenstein) e de Griffith preocupava-se em opor o par “Natureza-Homem, Vertov achava que a dialética devia romper com a composição orgânica, logo, confluindo na oposição do par Matéria-Homem (Deleuze, 1983).

ponibilizadas por outros meios, os usuários dessa nova mídia passaram a manipular essas imagens disponíveis na rede, além de produzir materiais digitais com aparelhos de captação de imagens mais baratos. É neste sentido que o banco de dados na rede se mostrou uma importante ferramenta para a criação e absorção de imagens no seio da criação artística.

A base de dados, uma das estruturas informacionais emblemáticas do nosso tempo, é essencialmente uma forma não-linear, *um sistema de elementos que podem ser rearranjados em incontáveis seqüências, oferecendo a leitores e escritores um menu simultâneo de opções* [grifos acrescentados]. Leiautes de páginas podem ser construídos em tempo real a partir de porções independentes de informação, concatenadas de acordo com as respostas do usuário. (...) As bases de dados são a base dos jogos eletrônicos, revistas e catálogos – gêneros que criam um *espaço* informacional mais que uma *seqüência* linear. (LUPTON, 2006, p. 69)

Todo esse processo resultou em uma enxurrada de produções de qualidades duvidosas, mas com apelo popular incrível. Conhecidos como Virais, esses vídeos produzidos de forma espontânea encontraram grande visibilidade na rede. O primeiro grande exemplo brasileiro foi o vídeo “Tapa na Pantera”, um exercício de direção de ator, que atingiu milhares de visualizações no site *YouTube*. Seguiu-se uma corrida para a produção de novos vídeos capazes de atingir tamanho sucesso. Dublagens de programas e filmes, remontagens e vídeos caseiros promoveram um novo grupo de celebridades. Com este artigo não se pretende investigar questões relativas a esse fenômeno, apenas apontá-lo como responsável por essa nova forma de se comunicar.

É nesse cenário que se encontra o poder da utilização da internet e suas ferramentas para a produção artística. Com o conhecimento massivo dessas ferramentas, os receptores possuem um olhar mais treinado do que era possível em meios tecnológicos anteriores.

As novas tecnologias desenvolveram e capacitaram a imaginação humana para outros horizontes. Todos sabemos que há diferentes tipos de público hoje em dia, formados não apenas pela geração televisiva, mas também por uma geração pós-televisão, nas quais as características do laptop são muito persuasivas, criando novas expectativas e novos padrões de excelência. (GREENAWAY, 2003, p. 89)

Essa característica de possuir um grande banco de dados de imagens e sons de outras áreas torna a internet em um excelente campo para a produção de remixes audiovisuais. Tema que começa a ganhar força não só em produções, como também na academia.

É fundamental que grande parte da comunicação artística reflita, sem nostalgia, o que está ocorrendo em uma dada comunidade específica, incluindo aquelas formadas por meio da internet, ou conectando pessoas de vários países e regiões. Seria uma perda se nenhum desses sentimentos expressos pela arte estivesse relacionado com os conflitos, com o desejo de convívio, a forma de lazer das pessoas, os típicos específicos de humor e preferências estéticas encontrados numa determinada sociedade. (SMIERS, 2003, p. 12)

A quantidade absurda de material aliada a uma história do desenvolvimento artístico, promove uma diversidade de produção, que é própria de sua característica hipermidiática, lançando mão de diversas técnicas de outras artes. Manovich chama essa característica de remixabilidade profunda.

Esses remixes de conteúdos de diferentes meios são definitivamente comuns hoje na cultura da imagem em movimento. Mas, para mim, a essência da ‘revolução híbrida’ encontra-se em algo completamente diferente. Vamos chamá-lo remixabilidade profunda. O que é remixado hoje não é apenas o conteúdo de diferentes mídias, mas também suas técnicas fundamentais, métodos de trabalho e formas de representação e expressão. Unidas dentro do ambiente do software comum, cinematografia, animação, computação gráfica, efeitos especiais, design gráfico, tipografia, chegaram a formar um novo ‘metameio’. Um trabalho produzido neste ‘metameio’ novo pode usar todas as técnicas, ou qualquer subconjunto destas técnicas, que antes eram exclusivos para esses meios diferentes. (MANOVICH, 2007, p. 18).<sup>2</sup>

### 3 O ESPECTADOR INTERATIVO

A participação do expectador na obra passa a ser fundamental em determinados segmentos da arte contemporânea e a interface virtual se encaixou nesse contexto que busca o envolvimento do expectador, visto não mais como observador da obra de arte, mas como participante<sup>3</sup>, como explica Kátia Maciel em seu artigo “Transcinemas: Um, nenhum e cem mil”:

Essas novas imagens dispensam a literalidade e a linearidade clássicas e produzem novas circunstâncias de visibilidade ao agenciar formas inéditas de acesso ao expectador, um expectador transformado em

<sup>2</sup> Traduzido pelos autores: “Such remixes of content from different media are definitely common today in moving-image culture. But for me, the essence of the “hybrid revolution” lies in something else altogether. Let’s call it “deep remixability.” *What gets remixed today is not only content from different media but also their fundamental techniques, working methods, and ways of representation and expression.* United within the common software environment, cinematography, animation, computer animation, special effects, graphic design, and typography have come to form a new *metamedium*. A work produced in this new metamedium can use all the techniques, or any subset of these techniques, that were previously unique to these different media.”

<sup>3</sup> Termo cunhado por Hélio Oiticica.

“participador”. O “participador” é o sujeito imerso na experiência das imagens, não mais aquele que está *diante de*, como o sujeito renascentista, mas aquele que está no *meio de*, como nos sistemas de realidade virtual (MACIEL, 200, p. 2)

Em outras palavras, Peter Weibel expôs em seu seminário “Arte Algorítmico. De Cezane ao Computador”:

A virtualidade de armazenamento da informação liberou a informação e a fez variável. A realidade virtual induziu a variabilidade do conteúdo da imagem. A criação de uma interface entre observador e imagem foi necessária devido à virtualidade e a variabilidade da imagem. O observador tomou parte do sistema que observa, se converteu em um observador interno. (WEIBEL, 2004, p. 3).

Essa nova plataforma estimula o pensamento da obra interativa, em que o receptor interage com a obra por meio de intervenções decisivas na construção dos significados, isto é, no cerne do próprio signo. As atuais mídias digitais oferecem aplicativos que minimizam a presença de uma moldura que separa a obra do espectador, tornando sua experiência perceptiva mais imersa no ambiente artístico.

É, neste sentido, que a arte contemporânea busca desenvolver novas estratégias narrativas que vão além de uma montagem baseada no encadeamento<sup>4</sup> de imagens que controlam os significados, diminuindo a participação do espectador como agente. Como coloca Jeffrey Shaw a respeito da forma como as novas tecnologias possibilitam o papel interativo do espectador por meio da arte midiática contemporânea.

Embora muitas formas de expressão tradicionais também sejam interativas porque precisam ser interpretadas e reconstruídas durante o processo de apreensão, a interatividade digital oferece ao usuário uma nova e imediata dimensão de controle e envolvimento nos procedimentos criativos. São esses os meios pelos quais a relação espectador/espetáculo compulsório do cinema tradicional pode ser transformada, à medida que se aplicam o crescente espectro de tecnologias de input/output e técnicas de produção algorítmicas na criação de um cinema digitalmente expandido. (2009, p. 194) .

Neste âmbito, percebe-se, novamente, o caminho das artes em direção a interatividade, sendo esta possível pelas novas tecnologias. No entanto, não é uma tendência

---

4 A montagem do cinema clássico é feita a partir de planos seguidos por outros, inferindo os significados no espectador, tendo este uma recepção menos ativa diante da tela em comparação com filmes realistas e experimentais. Nesse sentido, a montagem torna-se instrumento de indução de significados, com a intenção prática do entendimento da narrativa por parte do público. Em outras palavras, a montagem está em função da narrativa, ela traça o caminho de uma verdade; o filme como um Todo, e os planos dotados de significados a partir da justaposição de imagens como fragmentos que formam esse Todo.

do contemporâneo, visto que artistas do passado já realizaram obras que incitaram a participação do espectador. Lev Manovich diz que as novas mídias potencializaram aquilo que as vanguardas (como as de 1920) buscavam. O cinema, por exemplo, é um dispositivo que assimilou elementos das novas tecnologias em busca de propiciar novas experiências para o espectador, como o Transcinema<sup>5</sup>. Embora o espectador não tenha a função de escolher os acontecimentos da narrativa, por meio de algum tipo de interface, esta não existe sem sua participação. Sabe-se que isto acontece em instalações interativas do tipo “Cosmococas” de Hélio Oiticica e Neville d’Almeida, em que o espectador/participador imerge de forma sensório-motora no ambiente interativo; acontece também em outras obras dentro do Transcinema.

#### 4 ARTE HIPERMIDIÁTICA

Diversos projetos se utilizam da característica hipermidiática, inspirada nas ferramentas proporcionadas pelo computador. Muitas delas utilizam a própria rede para a sua exposição, outros buscam nas formas clássicas de veiculação como o caso do projeto brasileiro “A Gruta”, de Filipe Gontijo. Na obra é contada uma história narrativa comum, onde por intermédio de um aparelho, o público vota qual ação deverá ser desenvolvida na história. O projeto possui o subtítulo “Um Filme-jogo”, aparentando mais um jogo do que, propriamente, um filme.

Peter Greenaway apresentou um formato mais audacioso com o projeto “As Maletas de Tulse Luper”. Composto de três filmes, com a estética em forma de mosaico, compõe a obra um jogo online, 90 dvds, *cd-rom* e a apresentação ao vivo, como *Video Jockey* do próprio diretor. O projeto narra a saga de Tulse Luper, um colecionador compulsivo, que, através de suas maletas, pode-se desvendar sua vida ao longo de 100 anos. Muitas vezes a apresentação se dá por mosaicos, imagens sobrepostas e fragmentadas que não evidenciam uma linha narrativa. A interatividade está em reconstruir a história do personagem principal através de seus fragmentos. É uma busca em que o receptor deverá vasculhar em cada parte do projeto, como se pudesse revirar suas maletas.

O que diferencia parte das atuais formas de produção audiovisual é o uso da internet como plataforma de exibição. Sua forma hipermidiática, baseada em *links*, permite maior autonomia do usuário e, portanto, novos usos pelos autores. Sendo intitulado de pós-cinema, essa capacidade trazida pela web incentivou autores a fugirem da

<sup>5</sup> Neste, o espectador vai através da obra; ele sai da sua passividade para participar daquilo que lhe é apresentado. O sujeito transita, navega, pela obra, ele não mais passa por ela. Hélio Oiticica, criador, junto com Neville de Almeida, do quasi-cinema, deu o nome de participador a esse espectador. Se não houvesse a participação espectral em suas obras, estas não se consolidariam.



narrativa clássica linear. Contestando assim a ideia clássica de autoria e domínio do autor sobre a obra.

O uso de imagens de arquivo tem a internet como vitrine de novos artistas, interessados no debate do reprocessamento de imagens. Um exemplo é o trabalho do artista israelense Kutiman, que produziu uma série de remixes de vídeos com o material encontrado no *YouTube*. Intitulado de “*Thru You, Kutiman*” edita e produz um videoclipe musical, usando os mais diversos materiais postados na rede.

Outro artista que utiliza as imagens para remixes audiovisuais é Eduardo Navas, que também é historiador, escritor especializado em novas mídias e Ph.D. em História da Arte, Teoria e Crítica da Universidade de San Diego, Califórnia, possui trabalhos expostos no Museu de Arte Contemporânea Ateneo de Yucatan (Macay) e no Centro de Diseno, Cine y Television, no México; no Whitney Museum’s Artport, em Nova York, entre outros lugares. No entorno do universo inaugurado pelo remix, as práticas de reutilização, apropriação e reciclagem de mídias alteram o que já está pronto. Nesse contexto, reciclar é marca de um novo fazer artístico. Com isso, influências e repertórios são transformados em novas linguagens e possibilidades.

Outro exemplo é o “*Le Catalogue*” onde se criou um banco de imagens de arquivos de arte entre 1990 e 1996. Toda vez que uma imagem é visualizada, há uma adição de uma linha horizontal e outra vertical sobre a imagem. E, assim, segue-se a cada visualização, tornando inteligível a imagem e produzindo outra. Quanto mais acessada mais abstrata se torna a imagem. A imagem diferencia-se a cada acesso; o que é visto não irá retroceder em seu estágio inicial. Isso introduz a ideia de destruição da imagem a partir da interferência de cada usuário.

Em um recente projeto o cineasta Kevin MacDonald, em parceria com o *site YouTube* e co-produzido por Ridley Scott, propôs aos internautas que, no dia 24 de Julho de 2010, filmassem o seu dia e enviassem para o *site* de vídeos. A partir desse material, o artista pretende fazer um grande documentário intitulado “*Life in a Day*”, retratando o mesmo dia por diferentes pessoas do mundo. O trabalho, o qual se pretende colaborativo, será co-assinado pelos participantes selecionados. Durante a fase de recebimento dos vídeos, foram postados 80 mil vídeos, totalizando 4,6 mil horas de conteúdo que serão editadas em 100 horas e depois terão suas cenas selecionadas para o filme com lançamento previsto para janeiro de 2011 no festival de Sundance e no próprio *YouTube*.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do que foi apresentado, percebe-se, na rede, um importante ambiente de produção artístico devido seu caráter de banco de dados no qual envolve imagens,

textos, vídeos e outros tipos informações. Tal característica vislumbra a percepção não linear de significados, no qual, insere o sujeito no processo de semiose, fazendo-o participante da obra artística e do processo infinito de construção de signos. Nesse sentido, o espectador-participador adquire a função de narrador da obra, ao invés da narração linear em que sua participação é mínima. Isto vai de encontro com as atuais tendências proporcionadas pelas novas tecnologias em promover o público a sujeito-do-enunciado da narrativa, como acontece nas realidades virtuais, nos games, nas obras imersivas, nas propostas de TV interativa, entre outros.

Outra característica que permite a liberdade de produção na rede é regulamentação mínima. Isso torna a internet um espaço extremamente livre para expressão. Sem a interferência estatal. Além de um espaço de sobras de outras áreas, a internet apresenta um espaço onde o exercício artístico é livre, inclusive das restrições institucionais.

O reconhecimento acadêmico e institucional da arte disponibilizada na rede ainda é tímido, até mesmo pelo fato de ser um processo recente. E é nesse intervalo de incertezas e descontrole que esse meio encontra sua potência. Um espaço onde se multiplica material para ser decupado, organizado e rerepresentado; um espaço o qual se apropria da sobra, recicla-a e a remonta em outro material que será novamente utilizado, formando, de tal maneira, um sistema cíclico de criação.

## REFERÊNCIAS

BENJAMIN. Walter. **Passagens**. São Paulo/Belo Horizonte:Imprensa Oficial do Estado, Ed. UFMG, 2006.

BETTETINI, Gianfranco. **Semiótica, computação, gráfica e textualidade**. In: Imagem-máquina, André Parente, Rio de Janeiro: Editora 34, 1993. p. 65-71

DELEUZE, Gilles. **Cinema 1: Imagem-Movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1983.

DOCTORS. Márcio. **Os Dois Fogos**. In: Catálogo LUZ ZUL. Rio de Janeiro. Centro Cultural Telemar, 2006.

GREENAWAY. Peter Greenaway. **O Cinema está morto**. In: Caderno Sesc Video Brasil 03, 2007, p. 89-97.

MACIEL, Kátia (org.). **Transcinemas**. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009.

\_\_\_\_\_. **Transcinemas: Um, nenhum e cem mil**. Disponível em <<http://www.pos.eco.ufrj.br/docentes/publicacoes/kmaciel1.pdf>>. Acessado em 19/03/2010>

- MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Massachussets, MIT Press, 2001.
- \_\_\_\_\_. **Understanding Hybrid Media**. Disponível <[http://www.manovich.net/DOCS/hybrid\\_media\\_pictures.doc](http://www.manovich.net/DOCS/hybrid_media_pictures.doc)> Acessado em 08/04/2008.
- \_\_\_\_\_. **What is Digital Cinema?** Disponível em <[www.manovich.net/TEXT/digital-cinema.html](http://www.manovich.net/TEXT/digital-cinema.html)> Acessado em 30/03/2009.
- \_\_\_\_\_. **Avant-garde as Software**. Disponível em <[www.artnodes.com /eng/art/manovich1002/manovich1002.html](http://www.artnodes.com/eng/art/manovich1002/manovich1002.html)> Acessado em 21/04/2009.
- \_\_\_\_\_. **Image Future**. Disponível em <[www.manovich.net/DOCS/imagefuture\\_2006.doc](http://www.manovich.net/DOCS/imagefuture_2006.doc)> Acessado em 18/04/2009.
- PARENTE, André. **Os paradoxos da imagem-máquina**. In:\_\_\_\_\_.(Org.) *Imagem-máquina*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993. p. 7-35.
- \_\_\_\_\_. Cinema e Tecnologia digital. *Lumina*, Juiz de Fora, v.2, n.1, p. 1-17, jun. 1999.
- SMIERS, Joost. **Artes sob Pressão**. São Paulo, Escrituras Editoras: Instituto Pensarte, 2006.
- SHAW, Jeffrey. **A Nova Arte Midiática e a Renovação do Imaginário Cinemático**. In: *Transincema*, Katia Maciel, Rio de Janeiro, Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009, p. 193-198.
- WEIBEL, Peter. **Seminário Arte Algorítmico**. De Cezane ao Computador. Disponível em <[http://217.76.144.68/archivos/\\_20/html/mobligatorio/00015/html/weibel\\_frameset\\_session5.html](http://217.76.144.68/archivos/_20/html/mobligatorio/00015/html/weibel_frameset_session5.html)> Acessado em 23/04/2010.
- VERTOV, Dziga. **Kino-Eye: the writings of Diziga Vertov**. Los Angeles: University of California Press, 1984.