

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
INSTITUTO DE ARTES – CAMPUS SÃO PAULO

Wikicolor

Vinicius Yukio Nakamura

São Paulo

2011

Vinícius Yukio Nakamura

Wikicolor

Trabalho realizado para a conclusão de
graduação em Artes Visuais, no Instituto
de Artes – UNESP.

Orientadora: Prof.^ª Dr.^ª Rosangella Leote.

São Paulo

2011

Vinícius Yukio Nakamura

Wikicolor

Banca Examinadora

Prof. Dr. Omar Khouri
Prof. Dr. Sergio Romagnolo

São Paulo

2011

Agradecimentos

Agradeço aos meus colegas de sala, que compartilharam comigo durante todo o curso as mesmas incertezas e angústias, mas principalmente os momentos divertidos. À Nozomi que sempre foi uma companheira em todos os momentos.

Ao professor Omar, por me mostrar que a poesia pode fazer parte da minha vida e por repetir muitas vezes a importância do Duchamp.

Ao professor Romagnolo, por me mostrar que produzir arte é, antes de tudo, como rir sozinho de uma piada que você acabou de inventar.

À minha professora e orientadora Rosangella, que consegue atender a todos com o mesmo carinho e por me fazer acreditar que o IA pode melhorar muito.

À minha família, por **não** ser perfeita. Por ter confiado nas minhas escolhas, ao não impedir, nem questionar, que eu fizesse Artes Visuais.

Ao meu irmão, que sempre repartia comigo as bolachas do pacote igualmente quando éramos pequenos, mesmo sendo o mais velho.

À Rita, por me incentivar a fazer as coisas.

À Nativa, pela alegria.

À Patrícia, que me ouviu em momentos importantes.

À Natasha, pela inspiração, pelas dúvidas e pelos abraços.

E a vida, por ser um grande mistério.

Dedicatória

À **i-#-i**, e às nossas diferenças.

Resumo

Produção de um trabalho de arte na internet, que busca desmistificar a linguagem através da subjetivação dos indivíduos na rede, criando para isso espaços para construção de conceitos-mosaicos de cores.

Para sustentar isso foi feita uma breve pesquisa sobre a arte dos anos 60, a análise de alguns aspectos da linguagem, alguns filósofos, obras da Internet Art, Rede e aspectos subjetivos no estudo das cores.

Palavras-chaves: Arte conceitual, Colaborativo, Cores, Fluxus, Internet Art , Linguagem, Subjetivo.

Sumário

RESUMO	5
SUMÁRIO.....	6
LISTA DE IMAGENS	7
INTRODUÇÃO	8
ONDE VIVEM OS CONCEITOS	10
Arte Conceitual, Fluxus e a arte mundial dos anos 60.....	10
As palavras, as coisas e a liberdade	13
WEB: A NOVA ARMA PARA ANTIGOS QUESTIONAMENTOS	16
Internet art.....	16
O poder da rede	19
A mini utopia do Open Source e dos wikis.....	22
Pixel Art	23
CORES AOS NOMES, E NOMES ÀS CORES	26
Os timbres subjetivos de Itten.....	27
A cor como texto na cultura.....	28
WIKICOLOR.....	30
Linguagens utilizadas e pré requisitos para a construção do site.....	32
Layout	33
Integração com Facebook	35
Disponibilização do código fonte do site.....	36
CONSIDERAÇÕES FINAIS	37
BIBLIOGRAFIA	39

Lista de imagens

Fig. 1 – Diagramas de representação dos tipos de rede de Paul Baran. Fonte: < http://www.rand.org/pubs/research_memoranda/RM3420/RM3420-chapter1.html >	20
Fig. 2 – Recorte de uma pequena parte da cidade de pixels I S O C I T Y. Fonte: < http://www.kennethfejer.com/isocity >	25
Fig. 3 – As Quatro Estações de Itten. Fonte: < http://viesens.seesaa.net/upload/detail/image/P8110060-humbnail2.JPG.html >	28
Fig. 4 - Fluxograma de ações possíveis no site	32
Fig. 5 – Primeiro layout	33
Fig. 6 – Algumas alterações	34
Fig. 7 – Layout final	34
Fig. 8 – Marca.....	35
Fig. 9 – A cor do logotipo é diferente dependendo da informação de cada página.	35

Introdução

Duchamp já havia anunciado com o primeiro *ready-made* o que veio a ser o passo inicial para uma revolução do conceito de arte; um primeiro passo porque ela só veio a se confirmar com o resgate duchampiano da arte conceitual, cerca de 50 anos depois. Sobre o porquê desse abismo de meio século, Paul Wood explica, reconhecendo antes ser uma questão “ingênua, sem resposta e ao mesmo tempo intrigante”, na introdução do seu livro *Arte Conceitual*:

A resposta envolve o reconhecimento de que a arte não é simplesmente um sistema independente de significação. Ela é, na verdade, uma prática social, e a gama de possíveis significados a sua disposição em qualquer tempo e período é circunscrita por um contexto histórico¹

Podemos dizer que Duchamp iniciou um questionamento contra a arte retiniana do gosto, que ficou em potência à espera das condições favoráveis para multiplicar-se. Há nesse ponto muitas questões a serem exploradas. Sob o aspecto da história da arte, esse legado abriu caminho para discutir filosoficamente a natureza e a função da arte. Joseph Kosuth considera esse momento um divisor de águas, ao existir uma “*condição artística para a arte que precedeu Duchamp*”² e afirmar que:

O “valor” de determinados artistas depois de Duchamp pode ser medido de acordo com o quanto eles questionaram a natureza da arte; o que é um outro modo de dizer “o que eles *acrescentaram* à concepção da arte” (...) a própria matéria da arte de fato está relacionada a “criar” novas proposições.³

Já sob o aspecto que se apresenta esse texto e é, sobretudo, nesse contexto de questionar valores e conceitos que se propôs a criação do site Wikicolor. Não apenas como uma obra artística, que por ser pós-duchampiana acrescenta algo ao conceito de arte, mas também por abrir em um espaço lúdico da internet à possibilidade de questionar todos os outros conceitos existentes na linguagem. Para isso optou-se pela estética mosaico⁴ para representar conceitos, por tornar cada segmento de cor a significação dada por um único participante, formando um mosaico coletivo onde todos tem a mesma importância.

¹ WOOD, Paul. **Arte Conceitual**. São Paulo: Cosac Naif, 2002, p. 15.

² KOSUTH, Joseph. “**A arte depois da filosofia**” in Gloria Ferreira e Cecília Cotrim (orgs.) *Escritos de Artistas: anos 60/70*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar ed., 2006, p. 212.

³ Idem, p. 218.

⁴ Utiliza-se aqui o conceito de mosaico adotado principalmente pela internet, semelhante à uma grade com elementos regulares.

A internet foi escolhida essencialmente por ser um meio que proporciona essa forma multidirecional de significação, característica de um meio comunicacional em rede, diferente de antigas formas de difusão da informação, como a TV, o rádio, a instituição Museu, etc, em que o espectador apenas tem a opção de receber ‘verdades’ ou significados. Em suma, um meio que permite constantemente e ‘infinitamente’ a interação.

A pesquisa foi dividida em três capítulos que sustentam o trabalho final. No primeiro capítulo são abordadas questões da Arte Conceitual histórica dos anos 60, o grupo Fluxus, a liberdade e alguns aspectos da linguagem; no segundo, a Rede, Internet e a arte produzida nesse meio; e no terceiro, o estudo da cor como informação e experiência subjetiva do indivíduo.

Assim, Wikicolor procura reviver o espírito questionador de Duchamp e da arte da década de 60 e 70, no seu aspecto questionador da linguagem, na análise de uma filosofia da liberdade, na força de uma rede distribuída e na conexão entre as pessoas que formam um corpo maior, para tornar aparente a força individual do homem em coletivo, pois como disse Beuys: “A revolução somos nós”, cada um de nós.

Onde vivem os conceitos

“Alguns ainda têm necessidade de metafísica; mas também esse impetuoso *desejo de certeza* que irrompe hoje nas massas sob forma científico-positivista, esse desejo de *querer* possuir alguma coisa absolutamente estável [...] tudo isso ainda é prova da necessidade de um apoio, de um suporte, em suma, do *instinto de fraqueza* que não cria mas conserva as religiões, as metafísicas, e todo tipo de convicção.”

Nietzsche

Arte Conceitual, Fluxus e a arte mundial dos anos 60

Se existiu uma espécie de manifesto da Arte Conceitual, esse foi o texto de Joseph Kosuth: *A arte depois da filosofia*, publicado em 1969. Sobre o título do texto, podemos talvez acrescentar ao final: ‘A arte depois da filosofia *de Wittgenstein*’, visto que ele mesmo pontua isso:

Começamos a ficar com a impressão de que não há “nada mais para ser dito”. E certamente, se compreendemos as implicações do pensamento de Wittgenstein, e do pensamento influenciado por ele ou que o seguiu, a filosofia “continental” não precisa ser considerada seriamente aqui.⁵

Na nota de rodapé, Kosuth explicita a negação da filosofia continental nas questões que seriam abordadas por ele durante o texto, provavelmente por essas filosofias tratarem do ser com a experiência no mundo, enfoque diferente do qual ele deu. Vale aqui identificar que as ideias de Wittgenstein são reducionistas à linguagem, influência que fez Kosuth considerar que “O século XX trouxe à tona uma época que poderia ser chamada ‘o fim da filosofia e o começo da arte’. Não afirmo isso de maneira estrita, claro, mas sim como uma ‘tendência’ da situação”. De certa forma esse radicalismo talvez tenha sido crucial para o que ele veio a teorizar sobre o que foi a Arte Conceitual.

Em entrevista dada ao documentário *Conceptual Paradise*⁶, ele relata que sua pesquisa artística foi fomentada pelo desejo de encontrar uma coesão entre dois artistas: Marcel Duchamp e Ad Reinhardt. Sintomático para o que ele viria a escrever, já que de um lado está o artista que questionou o conceito burguês de arte cinquenta anos antes, e do outro um expoente do minimalismo que inicia seu texto *Arte-como-arte* de 1962 com uma teoria que focava os problemas artísticos para a própria arte, e não mais para o que ele considerou

⁵ KOSUTH, Joseph. “A arte depois da filosofia” in Gloria Ferreira e Cecília Cotrim (orgs.) *Escritos de Artistas: anos 60/70*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar ed., 2006, p. 212.

⁶ *Conceptual Paradise: There is a place for sophistication*. Direção de Stefan Römer. 2010, 109 min.

‘*artistas-como-artistas*’: “A única coisa a dizer sobre a arte é que ela é uma coisa. A arte é arte-como-arte e todo resto é todo o resto. Arte-como-arte nada é além da arte. A arte não é o que não é arte.”⁷

O que é notável é o quanto o contexto favoreceu o surgimento do enfoque conceitual na arte, já que o modernismo suportou até onde pode a existência ‘fantasmagórica’ do *ready-made* de Duchamp desde sua primeira aparição pública em 1917, mas os próprios caminhos da arte fizeram com que a pintura modernista cometesse suicídio em movimentos extremos voltados para si como o expressionismo abstrato e então o minimalismo, nos quais Ad Reinhardt serviu como uma espécie de ponte. É como se Kosuth ponderasse entre o início-do-fim e o fim propriamente dito do modernismo quando busca uma resolução entre esses dois artistas.

Trabalhos de arte para Kosuth são, dentro de um contexto de arte, proposições analíticas, termo de Kant⁸ que se distingue da proposição sintética. Analíticas são as proposições que a validade dependem unicamente da definição de seus próprios símbolos, independente de fatos e estética; um trabalho, então, deve ser uma tautologia, na medida em que fala sobre a própria arte, sobre uma definição de arte. Proposição sintética é, em contraposição, a que sua validade é determinada pela experiência, baseada em fatos existentes; Kosuth diz que tal proposição não pode ser arte, ou tem dificuldades em ser, porque sua verificação depende do empirismo, como no caso da arte “realista” onde sente-se a necessidade de verificar a validade ou estética de sua representação⁹, validação subjetiva baseada no gosto.

Apesar de todos esses aspectos conduzirem para uma possível conclusão da exclusão do objeto no campo artístico, as questões de Kosuth giram mais no âmbito de “desobjetivar” o objeto¹⁰, ele mesmo avalia que essa questão da ‘desmaterialização’ do objeto artístico foi mais uma confusão de Lucy Lippard, crítica da arte conceitual, e que a questão toda estava realmente na arte como produtora de significados, ao invés de um culto totalmente voltado

⁷ REINHARDT, Ad. “**Arte-como-arte**” in Gloria Ferreira e Cecília Cotrim (orgs.) *Escritos de Artistas: anos 60/70*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar ed., 2006, p. 72.

⁸ KOSUTH, Joseph. “**A arte depois da filosofia**” in Gloria Ferreira e Cecília Cotrim (orgs.) *Escritos de Artistas: anos 60/70*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar ed., 2006, p. 219.

⁹ Idem, p. 219-221.

¹⁰ Kosuth considera que a Arte Conceitual trabalha na produção de sentidos e significados, e que a desmaterialização não está necessariamente vinculada a isso. KOSUTH, Joseph. “**Conceptual Paradise**”. Entrevista concedida a Stefan Römer; Documentário/Vídeo, Copenhagen, 2007.

para o objeto. Um resgate do que sempre fora arte, mas do qual o modernismo se desviou¹¹. Pensando em tudo isso, o que de fato a Arte Conceitual crítica não é a arte tradicional em si, não é a individualidade do homem, não é a experiência sensível, mas sim a posição e rumos burgueses que a arte começou a tomar de formar artistas ‘heróis’, e da crítica que sustentava essas posições, sobretudo de Clement Greenberg e a pura visualidade.

E o contexto já era abrangente, a força antiartística do dadaísmo ainda da década de 20, assim como Situacionismo que teve seu ápice no Maio de 68 da França, Piero Manzoni na Itália, o grupo Gutai no Japão, etc. Então precisa-se pontuar que a dita Arte Conceitual foi um movimento nascido em Nova Iorque, mas apenas uma ramificação do que foi toda a mobilização mundial dos anos 50, 60 e 70 contra ideais pré-estabelecidos, esses sustentados pelo pensamento capitalista burguês. E o próprio termo ‘arte conceito’ já havia sido usado previamente por Henry Flynt, para descrever as atividades do Fluxus.

Um dos principais movimentos dessa mobilização mundial foi exatamente o grupo Fluxus, que crescido junto ao minimalismo na música de John Cage, do Zen Budismo, Dada e Duchamp, teve exatamente o que foi negado pelo texto de Kosuth: a relação do ser com o mundo, o corpo e as conexões entre as pessoas. Além disso o Fluxus era mais direto em sua crítica, atacava a alta cultura, os museus, a própria existência de uma ideia de arte, diferentemente da Arte Conceitual que de certa forma queria ‘tomar o lugar’ do modernismo e da arte tradicional nos museus.

Para o Fluxus, a questão contrária a objeto artísticos já era mais relevante. Sendo o termo arte e objeto de arte desmistificados, buscavam uma relação de aproximação com objetos e fenômenos do cotidianos, com a simplicidade. Nesse aspecto se aproxima muito dos ensinamentos do Zen¹². A nisso um reconhecimento de que há sim uma tendência a um culto dos objetos, do material, do superficial, potencializadas pelo capitalismo crescente do século XX, e o movimento contrário é, então, olhar no mundo as potencializadas de toda e qualquer relação, muito além da moral, da arte ou da linguagem. Todos esses movimentos antiartísticos ou contra a arte tradicional tentaram de certa forma repensar essa dinâmica de resignificar os objetos e o mundo.

¹¹ KOSUTH, Joseph. “**Conceptual Paradise**”. Entrevista concedida a Stefan Römer; Documentário/Vídeo, Copenhagen, 2007.

¹² Diz-se por meio dos contos budistas que se um homem passa frio e só tem disponível uma estátua de buda ele não deve pensar duas vezes em usá-la para fazer uma fogueira.

As palavras, as coisas e a liberdade

No periódico *The Blind Man*, publicado por Duchamp em 1917, um artigo assinado por Louise Norton - “Buda do Banheiro”¹³ - questiona os motivos do urinol de Duchamp ter sido suprimido no Salão dos Independentes. A crítica foi em volta do problema que se colocou pelo júri não conseguir dissociar a ideia do objeto, rejeitando o trabalho por não ser um trabalho de arte e sim ‘apenas um item do banheiro’. Posto que o ideal do salão era ser um espaço para artistas com ideias novas, onde bastaria inscrever o trabalho junto de uma quantia de 6 dólares, sabemos que Duchamp apreciou¹⁴ o desenrolar dos fatos¹⁵, já que antes de um ato artístico era uma grande provocação.

No mesmo artigo, há antes uma reflexão preparatória sobre o fato da intuição humana conseguir - pelo menos - entender que um homem casado nunca será somente um “marido”, pois também um “chefe” para seus empregados e um “pai” para seu filho. Esse tipo de dissociação também foi explorado no romance de Luigi Pirandello *Um, nenhum e cem mil*¹⁶, onde o personagem principal da trama, Vitangelo Moscarda, entra em uma crise de identidade ao perceber que cada pessoa que ele conhece tem consigo uma própria ideia e imagem de quem ele é, inclusive ele mesmo, e a partir disso passa a considerar-se responsável e pertencente a todas essas múltiplas personas e alteridades. Além de refletir constantemente junto ao leitor sobre o subjetivo na própria narrativa.

Em entrevista¹⁷ dada a Sérgio Buarque de Holanda, Pirandello conta que sua convicção sobre o tema que “a personalidade é múltipla não é uma conclusão e sim uma constatação”, e que esse aspecto não torna a vida uma farsa, mas sim uma tragédia do “sacrifício da multidão de vidas que poderíamos viver e que, no entanto, não vivemos.”

No ensaio *O idioma analítico de John Wilkins* de Jorge Luís Borges, ao dizer que “sabidamente não há classificação do universo que não seja arbitrária e conjectural”¹⁸, ele questiona a classificação das coisas provindas pela linguagem. Não questiona a classificação ou a linguagem em si, mas sim o poder imanente unívoco das classificações e definições provindas de uma enciclopédia, de uma ‘cultura maior’. Mais adiante ele segue com “uma

¹³ NORTON, Louise. “**Buddha of the Bathroom**” in *The Blind Man*, n°2 (Maio), 1917, p. 5-6

¹⁴ CABANNE, Pierre. “**Marcel Duchamp: Engenheiro do tempo perdido**”. São Paulo: Perspectiva, 2008, p. 93.

¹⁵ TOMKINS, Calvin. “**Duchamp: uma biografia**”. São Paulo: Cosac Naify, 2007, p. 204-206.

¹⁶ PIRANDELLO, Luigi. “**Um, nenhum e cem mil**”. São Paulo: Cosac Naify, 2001.

¹⁷ Idem, p.212-213.

¹⁸ BORGES, Jorge Luis. “**O idioma analítico de John Wilkins**” in *Outras Inquisições*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007, p. 124.

certa enciclopédia chinesa intitulada ‘Empório celestial de conhecimentos benévolos’” que dividia os animais assim:

a) pertencentes ao Imperador, b) embalsamados, c) amestrados, d) leitões, e) sereias, f) fabulosos, g) cachorros soltos, h) incluídos nesta classificação, i) que se agitam feito loucos, j) inumeráveis, k) desenhados com um pincel finíssimo de pêlo de camelo, l) *et cetera*, m) que acabaram de quebrar o jarão, n) que de longe parecem moscas.¹⁹

A linguagem cria essa necessidade classificatória envolta em si mesma, que torna aparente sua inadequação em mediar a mente e a realidade, questionamento enfatizado pelo Fluxus e o Zen; e o texto do Borges acaba por ironizar esse aspecto da linguagem pelo ‘absurdo’.

Esse mesmo trecho da classificação dos animais está no prefácio de *As palavras e as coisas*²⁰ do filósofo francês Michel Foucault, explicando que a motivação de produzir seu livro havia nascido do riso perturbador que sentiu após a leitura de Borges. Foucault descreve nesse livro a Representação nos diferentes períodos da história (Renascimento, Clássico, Modernidade), e mostra como as estruturas tendem a moldar a forma como o homem entende o mundo, e desse modo o que liga as palavras e as coisas. De fato, vemos como as instituições, a voz de uma cultura maior, o senso comum, objetivam e tornam homogêneas as vozes e o quanto isso muitas vezes passa a ser um empecilho para a própria subjetivação do homem. Pois se o homem se encontra desacreditado sobre si, busca em ‘verdades maiores’ um conforto cômodo.

Jean Paul Sartre pensou uma filosofia de um ser humano mais ativo nesse aspecto. Segundo o pensamento de Sartre, o homem é e sempre foi livre, e vai além, ele está condenado a ser livre²¹. Uma liberdade a qual muitas vezes não tem consciência e que deve ser resgatada. Anos depois tentou conciliar essa filosofia da liberdade, fundada no livro *O ser e o Nada* com os ideais Marxistas, sendo um dos poucos filósofos desse período a ter uma postura politicamente ativa, dialogando com líderes de movimentos sociais mundiais e indo as

¹⁹ Idem, p.124.

²⁰ FOUCAULT, Michel. **As palavras e as coisas**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1981.

²¹ SARTRE, Jean-Paul. **O Existencialismo é um Humanismo**. Trad. Bras. Rita Correia Guedes. p. 7. Disponível em: http://stoa.usp.br/alexccarneiro/files/-1/4529/sartre_existencialismo_humanismo.pdf (acessado em 20 de outubro de 2011)

ruas em panfletagens²². Além disso produziu obras literárias e peças teatrais abordando essas suas ideias, tratava-se portanto de querer difundir a liberdade por todas as vias possíveis.

Ao fazer uma conexão entre arte, liberdade e política, Joseph Beuys, artista envolvido com o Fluxus, também questiona a necessidade dos homens resgatarem a liberdade de um lugar esquecido, onde “O povo deveria usar plenamente o poder que possui, mas do qual parece não ter consciência, para construir uma verdadeira democracia.”²³

Em uma conferência em Roma, publicada em 1972 e intitulada: *A revolução somos nós*, ele afirma que “somente a arte pode ser revolucionária”²⁴, colocando desse modo a arte como agente político, pois o homem só encontra a liberdade pura na atividade lúdica e a partir dela o poder de transformação da sociedade:

Para comunicar-me com meus semelhantes escolhi o método da arte, a única maneira com a qual consigo ajudar os outros a liberarem-se da própria alienação. Este é o tipo de organização que, pessoalmente, dei a mim mesmo para realizar a democracia direta. É uma organização que refuta os partidos, mas que desenvolve um trabalho extremamente prático e concreto.²⁵

Baseado sempre em três princípios que norteiam todo seu discurso: Democracia, Liberdade e Socialismo, ele formulou a ideia de escultura social, considerando toda a sociedade como uma grande obra de arte, e cada ser humano - em seu estado liberto - como um artista determinante de uma futura ordem social.

Se a linguagem já é um empecilho para o Fluxus, que vê na monoestrutura efêmera dos *event scores*²⁶ a possibilidade de utilizar a linguagem a se auto confrontar. O determinismo científico, as estruturas de poder e a moral se tornam obstáculos ainda maiores, já que esses não são exatamente causados por falhas ou inadequações, mas sim por uma hierarquia de poder e ordem conduzindo um modo de ser e agir homogêneos. Resta ter uma certa esperança no reconhecimento da liberdade humana, que podem ser resgatados no pensamento artístico social de Beuys, assim como na valorização das pequenas relações do mundo, que estão escondidas na sombra desse gigante sistema de ‘valores maiores’.

²² Documentário **Human, all too Human: Sartre**, Direção de Simon Wu. BBC, 2009, 49 min. 3º episódio de uma série de três: Nietzsche, Heidegger e Sartre.

²³ BEUYS, Joseph, “**A revolução somos nós**” in Gloria Ferreira e Cecília Cotrim (orgs.) *Escritos de Artistas: anos 60/70*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar ed., 2006, p. 302.

²⁴ Idem, p. 304.

²⁵ Ibidem, p. 319.

²⁶ DORIS, David T. “**Zen Vaudeville: A Meditation In the Margins of Fluxus**” in: FRIEDMAN, Ken (ed.): *The Fluxus Reader*, Academy Editions, Baffins Lane, Chichester, West Sussex, 1998, p. 99.

Web: a nova arma para antigos questionamentos

“O reconhecimento do diferente é a unidade. Um é muitos e muitos são um. Igualdade significa diferença e diferença significa igualdade. Cada um é singular em si mesmo, e essa singularidade torna o mundo interessante.”

Gyomay Kubose

Internet art

A Internet art nasceu nos anos 90 como uma nova linguagem experimental, técnica e muitas vezes despreziosa, pois alguns dos que foram considerados participantes da história da net art se auto denominavam ‘programadores’ ao invés de artistas. Segundo Rachel Greene: “muitos net artistas sentiam uma forte conexão com o trabalho de Marcel Duchamp e de outros participantes do Dadaísmo”²⁷, pois considera análoga a relação dos algoritmos e códigos nas operações dos computadores, explorada por alguns net artistas, com a forte presença do aleatório no Dada, sobretudo na poesia. Outro grupo que também teve influência na Internet Art foi o Fluxus, seus questionamentos sobre espaço, momento e interatividade convergem com o que hoje é conhecido por ciberespaço²⁸, reforçando a ideia de que esse espaço virtual parece ter sido uma ideia dos anos 60, embora só foi viável tecnicamente tempos depois - notado por Peter Weibel²⁹.

Ainda há muita resistência na aceitação da internet art como uma linguagem artística por alguns museus, galerias, público e inclusive dos próprios artistas que não veem nela potencial de produção, sendo geralmente usada apenas como portfolio online, ou seja, apenas uma transposição de seus trabalhos off-line. Existem ainda quem associe o termo Internet Art à ideia de divulgação de imagens de pinturas e esculturas feitas por sites de instituições e museus. Ou seja, além de considerarem a arte apenas como meio de divulgação, também estão presas ao conceito de arte como Arte Tradicional. Negando nessa visão a poética que é primordial para a arte, e que na verdade é muito explorada pelos net artistas.

Claro, também não podemos negar esse outro aspecto importante da internet, de manter uma história da arte a apenas alguns cliques de distância. Em Fevereiro de 2011, o Google lançou o seu *Google Art Project*, onde utiliza uma navegação semelhante ao *Google Street View*, mas colocando o usuário ‘virtualmente’ dentro de museus, com uma qualidade

²⁷ GREENE, Rachel. **Internet Art**. Londres: Thames & Hudson, 2004, pg. 19, tradução nossa.

²⁸ Termo usado pela primeira vez pelo escritor de ficção científica William Gibson.
http://www.wired.com/science/discoveries/news/2009/03/dayintech_0317 (acessado em 10 de novembro de 2011)

²⁹ GREENE, Rachel. **Internet Art**. Londres: Thames & Hudson, 2004, pg. 31, tradução nossa.

incrível de zoom na visualização das obras, que de certa maneira chega a ter um detalhamento maior do que uma pessoa teria autorização para olhar as pinceladas fisicamente dentro do próprio museu. A tecnologia aí está aplicada a uma extensão do que o olho humano pode atingir naturalmente, e uma extensão do que é impedido pelas leis “atrás da faixa amarela, por favor” dos museus que impossibilitam uma maior aproximação.

Rachel Greene, na introdução de seu livro *Internet Art*, explicita essa questão de reconhecimento do que é um espaço artístico:

A presumida banalidade da internet, com os rótulos, ferramentas comerciais e os requisitos operacionais – a necessidade de ligar, esperar carregar e logar a máquina, para então poder entrar em contato com obra de arte – de fato não colabora. Para muitos usuários a arte em uma tela do computador não é familiar, tanto conceitualmente, quanto fisicamente, e os passos técnicos necessários para acessá-la simplesmente não tem similaridade com a conhecida experiência de “arte” de caminhar pelas silenciosas galerias ou por uma vasta coleção de um museu.³⁰

De fato, talvez o mecanicismo da ferramenta cotidiana computador, a tradição dos museus e a banalidade da internet torne a experiência artística em frente a tela um pouco hermética e desacreditada, no entanto as recentes mudanças no comportamento de como os usuários entendem a sua relação-web-mundo, advindas da cultura web 2.0³¹, wikis e redes sociais, que proporcionam ao usuário o entendimento de que ele é ativo nessa relação, abrem uma porta para uma nova forma de se ver, também, o potencial artístico da web.

Muitos são os temas explorados pelos trabalhos registrados na história da internet arte, pra listar alguns: o hacktivismo com o grupo 0100101110101101.ORG, que clonou o site do vaticano com um domínio diferente³², com uma equipe de editores organizada que copiava o conteúdo do site original e publicava com pequenas alterações no falso; os sites metalinguísticos com Jodi.org, que trabalham visualmente a própria linguagem utilizada na construção de websites; a exploração da interface gráfica do navegador nos trabalhos de Olia Lialina e muitos outros. Porém o foco aqui está na poética dos trabalhos que Rachel Greene classificou como *Open Works*³³, que são trabalhos que exploram a liberação de um espaço colaborativo para atuação dos participantes.

³⁰ Idem, p. 12-13, tradução nossa.

³¹ Termo criado em 2004 por Tim O’Reilly. <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html> (acessado em 03 de novembro de 2011)

³² O domínio oficial do vaticano é www.vaticano.va e o grupo criou o site em www.vatican.org. <http://0100101110101101.org/home/vaticano.org/index.html> (acessado em 03 de novembro de 2011)

³³ GREENE, Rachel. **Internet Art**. Londres: Thames & Hudson, 2004, pg. 164.

O site *Learning To Love You More*³⁴ criou, por exemplo, uma espécie de espaço curatorial, onde proposições criadas pelas artistas Miranda July e Harrell Fletcher eram executadas livremente pelos participantes e documentadas no site. Para exemplificar: uma das proposições era um convite ao usuário escrever um conselho para ele mesmo no passado, o texto produzido era enviado e publicado junto ao dos outros participantes; além de textos, haviam também proposições que solicitavam a criação de fotos, vídeos e ações. Essa poética de proposições do site é semelhante aos *event scores* do Fluxus.

No *Glyphiti*³⁵, trabalho desenvolvido por Andy Deck, qualquer interator pode modificar os elementos visuais, limitados por serem quadrados com as cores preto e branco, lembrando a apropriação do graffiti das ruas, mas no caso em pixels. Com a mesma estética mosaico, o *communimage*³⁶ do grupo 'c a l c' e Johannes Gees possibilita ao usuário navegar com *zoom* de diferentes níveis pelo gigante mosaico democrático, e enviar imagens de 128 por 128 pixels para serem adicionadas a essa macro imagem em posições disponíveis.

Outro projeto, porém esse com intuito financeiro, mas que como proposta pode ser analisado tanto visualmente, quanto como análise das próprias características de exposição e divulgação da web é o *The Million Dollar Homepage*. Criado pelo inglês Alex Tew, em 2005, sua intenção era juntar dinheiro para pagar seus estudos da faculdade, sua meta era ambiciosa - 1 milhão de dólares - mas sua ideia tornou a meta em realidade. Ele criou uma homepage com um grid de 1 milhão de pixels, 1000 pixels de largura e 1000 pixels de altura, e vendia cada pixel por um dólar. O site vendeu todos os espaços em 6 meses, tendo vendido o último lote de 1000 pixels em um leilão do site eBay³⁷. Cada dono de um lote de pixels (a compra era limitada a um mínimo de 100 pixels) tinha a liberdade de submeter uma imagem e um link para um site escolhido, nota-se aí o aspecto da internet como grande *outdoor*, onde sites com muitas visitas trazem exposição e conseqüentemente cliques, vendas e lucro.

Essa foi uma ação semelhante a comunidades recentes de patrocínio coletivo popularmente conhecidas como *crowd fundings*, que usualmente são requisitadas por grandes projetos independentes, e também semelhante a arrecadação de fundos para a campanha eleitoral de Barack Obama em 2008, que viu na internet e redes sociais a possibilidade de divulgar suas ideias e criar uma campanha de arrecadação transparente e patrocinada pela

³⁴ <http://www.learningtoloveyoumore.com> (acessado em 03 de novembro de 2011)

³⁵ <http://artcontext.org/glyphiti/docs/index.php> (acessado em 03 de novembro de 2011)

³⁶ <http://www.communimage.ch/cgi-bin/engl/communimage.pl?s43w63> (acessado em 03 de novembro de 2011)

³⁷ <http://milliondollarhomepage.com/blog-archive.php> (acessado em 03 de novembro de 2011)

população. Uma grande estratégia de marketing, já que a arrecadação de fundos para campanhas eleitorais são sempre cercadas de muita polêmica.

Todos esses trabalhos, obras e projetos só são possíveis pela característica de rede da internet discutidas a seguir.

O poder da rede

As problemáticas pensadas no primeiro capítulo sobre o poder da voz de uma cultura maior, a imanente verdade do mundo, instituições, etc. Todas voltarão aqui para serem questionadas principalmente sobre a ferramenta e as tecnologias que ainda as sustentam. Em meados do século XV a igreja católica era praticamente uma referência única para as pessoas no mundo ocidental, sobretudo por ser a representação da então maior verdades de todas: Deus; que poderia ser classificada como uma visão centralizada. Algumas relações desse aspecto podem ser representadas por diferentes tipos de rede comunicativas. Paul Baran publicou em 1964 *On Distributed Communications*³⁸, um estudo sobre comunicações em rede que serviram como base para a Internet. Ele atribuiu que embora alguém possa desenhar uma grande variedade de redes, elas sempre podem ser classificadas em três tipos: centralizadas, descentralizadas e distribuídas, visualizados pelos diagramas abaixo:

³⁸ http://www.rand.org/pubs/research_memoranda/RM3420/RM3420-chapter1.html (acessado em 10 de novembro de 2011)

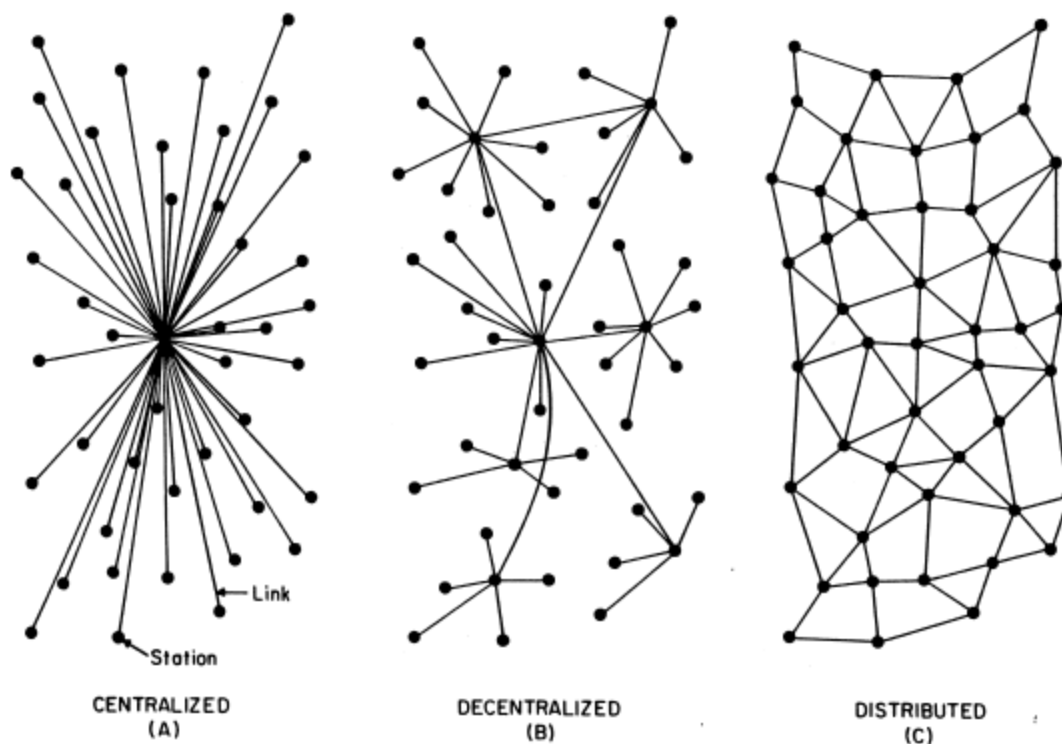


FIG. 1 – Centralized, Decentralized and Distributed Networks

Fig. 1 – Diagramas de representação dos tipos de rede de Paul Baran

Para imaginar as questões, ele usou o exemplo de bases se comunicando após um ataque inimigo, considerando que em uma rede distribuída a possibilidade de sobrevivência de bases seria muito maior do que em uma centralizada. Embora o estudo seja especificamente técnico, pode-se associar esses diagramas com o fluxo da relação entre emissor e receptor dos dispositivos de comunicação e conseqüentemente também com o controle e poder do ponto de maior hierarquia sobre as ‘estações’.

Assim, passa-se a se entender como o emissor detém um grande poder sobre os receptores em uma rede centralizada, ou mesmo em uma descentralizada. Canais de televisão, periódicos impressos e demais meios centralizadores que detém uma grande audiência ou tiragem passam a ser grandes ‘formadores de opinião’, formadores de ‘verdades’ e conceitos. Isso se dá pela passividade do receptor, que nesse tipo de rede só tem o poder de receber a mensagem. No caso da televisão brasileira por exemplo, a Rede Globo ainda detém um poder de representar e difundir um modo de pensar e agir do senso comum.

Por outro lado a internet, rede distribuída, passou a ser desde os anos 90, com sua popularização, um novo meio de comunicação muito mais interessante nesse sentido. Agora o receptor também passou a ser um emissor em larga escala, e essa é a grande chave da

mudança da internet e o motivo de tanto interesse em seu uso. O esforço na criação recente do conceito de web 2.0 não se trata de uma modificação técnica, mas sim de reforçar as questões de interação e colaboração que essa rede distribuída sempre ofereceu, mas que de certa forma ninguém nunca esteve acostumado. Ugarte, ciberativista espanhol, defende que:

toda rede distribuída é uma rede de iguais, ainda que existam nodos mais conectados que outros. Mas o importante é que em um sistema desse tipo, a tomada de decisão não é binária. Não é ‘sim’ ou ‘não’. É ‘em maior ou menor medida’³⁹

Com isso, se supera um sistema de hierarquia e se instaura um sistema “pluriárquico”⁴⁰, Ugarte considera que a plataforma dos blogs possibilitou esse salto no reconhecimento do público ter a sua voz, considerando os *bloggers* o ‘contrário do jornalista’⁴¹. No entanto, talvez não seja bem uma questão de contraposição e sim de transcender as posições tecnocráticas.

Outro exemplo dessa formação plural coletiva é o projeto *Rain Down*⁴². Foi a edição do show completo da banda inglesa *Radiohead* em São Paulo(2009) produzido por fãs, baseada em trechos de vídeos de milhares de espectadores que gravaram com suas câmeras ou celulares pessoais e publicaram na internet. Nada planejado anteriormente, mas motivado exatamente pelo reconhecimento das plataformas de colaboração e essa multiplicidade de fontes, onde, nesse caso, a câmera não é mais um profissional técnico ou o olhar de um diretor de fotografia, mas sim a compreensão da visão de um coletivo múltiplo. Desmistificando também o próprio show, que tem como foco central os músicos, sugerindo uma rede centralizada, mas que com esse tipo de dinâmica e reconhecimento reforçam os espectadores como atores no evento.

Nota-se o quanto a internet se tornou importante quando os próprios meios de comunicação centralizados começam a se influenciar e modificar por ela. Programas de televisão transmitindo uma seleção dos vídeos mais acessados na internet, divulgação de sites para mais informações sobre determinado assunto discutido no ar, até mesmo na estratégia de marketing sutil quando, por exemplo, a TV Globo altera seu slogan de: “Globo, a gente se vê

³⁹ UGARTE, David de. **O poder das redes**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2008, p. 35.21

⁴⁰ Pluriarquia, termo definido por Alexander Bard e Jan Soderqvist: “todo ator decide sobre si mesmo, mas carece da capacidade e da oportunidade para decidir sobre qualquer dos demais atores.” (apud UGARTE, 2008, p. 35)

⁴¹ UGARTE, David de. **O poder das redes**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2008, p. 37.21

⁴² <http://www.raindown.com.br> (acessado em 02 de novembro de 2011)

por aqui” para “Globo, a gente se liga em você”. Acima de uma modificação tecnológica, é uma modificação comportamental.

A mini utopia do Open Source e dos wikis

Após a exploração comercial e popularização da internet, dentro de um sistema capitalista, todos começaram a olhá-la como um grande potencial financeiro. Atualmente os portais mais populares ostentam dezenas de espaços para publicidade, muitas vezes poluindo o conteúdo de interesse do usuário. Dentro disso, como fora a própria história das empresas que dominaram a fabricação dos computadores e provedores da internet, deslancharam algumas marcas milionárias que constroem *softwares* e ou *hardwares* para diversos ramos, e sendo esses recursos geralmente produzidos para o mundo corporativo, o preço pago é bem alto para o usuário comum. Emergiram então, em contraponto a esse sistema, algumas ondas. Uma delas é a pirataria, que movimentou não só o mundo dos computadores; ela funciona por replicação, alguém compra um produto original faz uma cópia e redistribui ou revende ilegalmente a um preço muitas vezes irrisório e sedutor ao consumidor.

Outra onda, buscando solucionar o mesmo problema de democratização do conhecimento, porém de forma legalizada foi o surgimento da comunidade *Open Source*⁴³. Comunidade ideológica de dezenas, centenas ou milhares de desenvolvedores que se organizam e formam equipes de construção de *softwares*, plataformas, *plug-ins* ou qualquer tipo de projeto visando a sua distribuição gratuita, sua produção coletiva e colaborativa, em geral sem remuneração e com o código aberto, ou seja, qualquer pessoa tem acesso aos arquivos originais da produção, bem como pode participar do projeto. Quanto a distribuição do código, existem algumas regras e “licenças” de proteção criados pela comunidade, pois sendo um código aberto, existe a possibilidade de se alterar e tomar a autoria. Apesar de parecer contraditório, essa é uma proteção ao problema inicial, do individualismo de uma marca ou alguém com lucros elevados em cima de um conhecimento público.

É um tipo de comunidade com um ideal muito forte e que hoje já esta consolidado. Carrega uma dinâmica de se auto-sustentar na formação e regeneração de novos usuários que aprendem a linguagem com os códigos abertos (e muitas vezes com a produção de manuais, tutorais e fóruns da comunidade), e então se sentem solidários a querer continuar contribuindo e repassando o que produziu e aprendeu.

⁴³ O termo passou a ser largamente adotado após o evento *Open Source Summit Trip Report* organizado por Tim O'Reilly, o mesmo criador do termo web 2.0 em 2004. <http://linuxgazette.net/issue28/rossum.html> (acessado em 10 de novembro de 2011)

Vannevar Bush, professor do MIT e cientista do exército Americano que construía computadores mecânicos em 1930, imaginou um sistema interessante chamado memex⁴⁴ em um artigo de 1945 chamado *As We May Think*. Esse memex seria construído em mesas permitindo a múltiplos usuários navegarem por diversos microfilmes ao mesmo tempo, inserindo suas próprias informações. Embora nunca construído, é considerado a ideia germinal da *World Wide Web* e do hipertexto em geral, mas podemos aproximá-la também aos *wikis*⁴⁵, que são sites que permitem os usuários criarem e editarem os conteúdos de suas páginas. O exemplo mais famoso é a Wikipedia, que é uma grande enciclopédia multilíngue e livre para edição. Porém alguns artigos, atualmente, são trancados e moderados por usuários mais experientes, em geral artigos de informações populares e importantes, para evitar a edição por algum usuário de má fé. Esse é um aspecto que torna a Wikipedia não totalmente livre, pois apesar do aspecto coletivo, ela nasceu com regras e políticas instituídas por consenso geral⁴⁶ para um nível mínimo de organização. Esse tipo de regra e restrições à edição mostram o quanto as pessoas ainda não estão acostumadas com essa liberdade, e talvez ao enxergar a possibilidade de alterar um artigo, o fazem por pura curiosidade ou subversão ao que antes lhes era vetado: ter “sua voz”.

Existe uma questão interessante sobre a origem da internet e alguns aspectos do seu estado atual, pois se a criação da rede só foi possível graças a investimento de companhias, centros de pesquisa, iniciativas do governo e, acima de tudo, do desenvolvimento militar⁴⁷ estadunidense, o interessante se dá quando vemos surgir uma organização como a WikiLeaks⁴⁸, que expõe documentos de assuntos politicamente relevantes ao mundo, guardados em segredo exatamente pelos governos e militares, criando uma situação que possivelmente jamais imaginariam: a criatura complexa se voltando contra o criador.

Pixel Art

A tela de um computador é um suporte para produção de imagens totalmente diferente dos tradicionais, para explicitar todas essas diferenças Lúcia Santaella pontuou três

⁴⁴ <http://www.dichtung-digital.org/2003/issue/1/jerz/> (acessado em 10 de novembro de 2011)

⁴⁵ <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/1192819/wiki> (acessado em 10 de novembro de 2011)

⁴⁶ http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikipédia:Decisões_da_comunidade (acessado em 03 de novembro de 2011)

⁴⁷ GREENE, Rachel. **Internet Art**. Londres: Thames & Hudson, 2004, pg. 14-15.

⁴⁸ <http://wikileaks.org/> (acessado em 10 de novembro de 2011)

paradigmas⁴⁹ na evolução da imagem: pré fotográfico (imagens criadas artesanalmente, pela ação da mão do homem interferindo em algo físico, o que tinha algo mais próximo ao antigo termo Artes Plásticas), o fotográfico (que se refere as imagens criadas graças ao descobrimento do processo fotográfico, que depende de alguma técnica ou máquina que registre um objeto físico já existente no mundo) e o pós fotográfico (imagens geradas matematicamente através do processamento de um computador). O foco desse trabalho está nesse último, o pós fotográfico. Nele, como explica Santaella, o substrato que era antes matérico artesanal no pré fotográfico e físico-químico-maquínico no fotográfico, agora é puramente informacional.

Além disso, existe outro aspecto que deve ser pensado, sobretudo em como recebemos o estímulo da imagem através da luz. Pensando nisso podemos criar uma outra divisão nesse estudo, uma separação entre imagens formadas pela incidência indireta de luz e os novos suportes que emitem luz direta aos olhos: monitores, televisão, telas de tablets e celulares, etc. Esses novos suportes são dinâmicos tanto na ação direta da luz de cada pixel que chega aos olhos do observador, como também pela sua dinâmica e potência na atualização e movimentos gerados pelo processamento em tempo real dos dados, que formam as imagens a todo instante na matriz de pixels.

É na imersão dessa matriz que um tipo de técnica específica nasceu, a Pixel Art. Cultura que foi iniciada pela própria necessidade da criação de interfaces gráficas para os sistemas operacionais, e posteriormente nos videogames, aplicativos, etc. E embora existam programas como Adobe Photoshop, Corel Painter e similares que simulam, com uma certa perfeição visual, pinceladas na tela existentes no mundo físico ‘real’, ou a própria digitalização de fotografias, mesmo assim a técnica de formar imagens pixel por pixel ainda sobrevive, em uma mistura de especificidade visual e fetiche. Não chega a ser exatamente uma técnica (apesar de existirem técnicas difundidas do uso, principalmente sobre perspectiva isométrica⁵⁰), mas sim uma forma de explorar o pixel, elemento mínimo da tela, como por exemplo no trabalho *Glyphiti* citado anteriormente na página 15.

Muitas comunidades dessa cultura pixel começaram a surgir no fim dos anos 90 e início do século XXI, movimentadas por uma geração que acabara de crescer com os videogames e toda pixelização dos suportes digitais. Além de dar apoio, difundir e aprimorar

⁴⁹ NÖTH, Winfried; SANTAELLA, Lúcia. **Imagem: Cognição, Semiótica, Mídia**. São Paulo: Iluminuras, 1998, pg. 157-186.

⁵⁰ Tipo específico de perspectiva usada em projetos de arquitetura, design, e jogos como Sim City 2000, onde o observador está situado no infinito, tendo suas retas projetantes paralelas; o eixo Y, perpendicular a base da imagem, com angulação de 60° tanto em relação ao eixo X quanto ao Z.

técnica em fóruns de discussão, algumas delas criavam um ambiente imaginário (como uma cidade) e forneciam espaços/lotês para os usuários ocuparem com criações em pixels. Como é o caso do I S O C I T Y⁵¹, site que desde 2004 até a data atual mantém os lotes produzidos por usuários de todas as partes do mundo, basta submeter seu arquivo de imagem e ser aceito pela moderação, visto que a imagem tem de ser necessariamente feita em pixel art e, no caso, em perspectiva isométrica. Trata-se de um ambiente virtual utópico, pois cria uma sociedade onde cada um tem um mesmo espaço e a possibilidade de representar esse espaço visualmente.

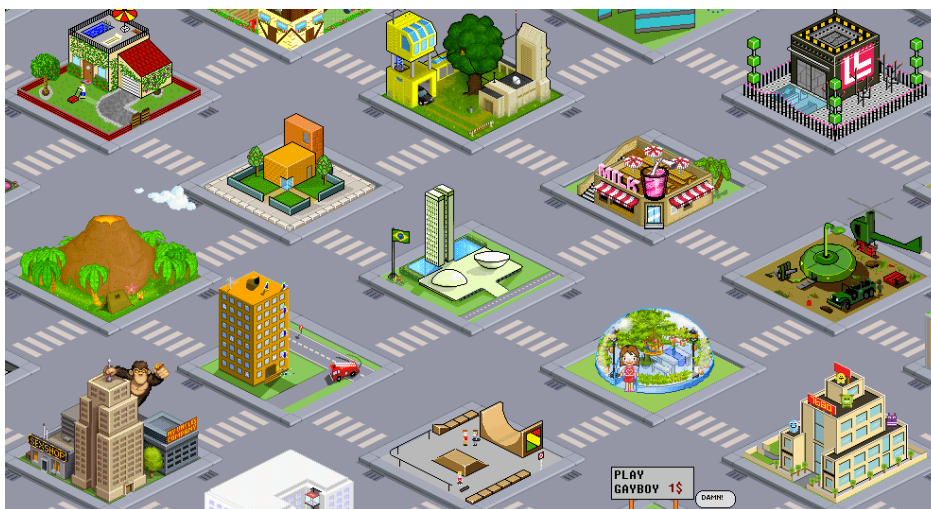


Fig. 2 – Recorte de uma pequena parte da cidade de pixels I S O C I T Y

A Pixel Art é uma técnica minuciosa, pois cada pixel é um elemento importante no resultado visual final. Pode-se fazer um paralelo dessa técnica com o neoimpressionismo que tentara criar uma ciência da pintura, defendendo que o quadro não era uma tela onde se projeta uma imagem, mas sim um campo de forças em interação que formam ou organizam a imagem⁵². Podemos somar a isso, a possibilidade de se criar imagens animadas (gifs), suportadas por alguns formatos no computador. Portanto, cada elemento da imagem (pixel) possui uma informação(cor) que é traduzida por meio de uma luz cromática, que seu conjunto é recebido pelo olho humano formando uma imagem maior, que dela é novamente traduzida em informações pelo observador. Um fluxo rápido e imperceptível iniciado pelo estímulo das cores, que podem trazer memórias e histórias pessoais interligadas a essa percepção que são tão importantes quanto teorias universais da cor.

⁵¹ <http://www.kennethfejer.com/isocity/> (acessado em 04 de novembro de 2011)

⁵² ARGAN, Giulio Carlo. **Arte moderna**. São Paulo: Companhia das Letras, 1992, p. 82.

Cores aos nomes, e nomes às cores

“Toda visão é intelectual, pois sem o *intelecto* jamais haveria visão, percepção ou apreensão de *objetos*.”

Arthur Schopenhauer

Como descrever em palavras o fenômeno da cor? Continuando o que fora aqui dito, a linguagem é muito ineficiente nesse aspecto, ao menos no que diz respeito as generalizações dos conceitos. Esse, de fato, é um grande problema, pois se a percepção humana guia o homem por caminhos muitas vezes caóticos, naturais e subjetivos, tratamos de limitá-los baseando nossas vidas nessas generalizações. Deve-se sempre lembrar que antes da linguagem existiu o homem que a criou, não o contrário.

E o fenômeno cromático acaba por ser um dos mais afetados na problemática conceitos/fenômeno. No primeiro capítulo do livro de Albers, *A interação da cor*, ele trata exatamente disso:

Se alguém disser “vermelho”(o nome de uma cor) e houver 50 pessoas ouvindo, pode-se esperar que haverá 50 vermelhos em suas mentes. E podemos estar certos de que todos esses vermelhos serão muito diferentes.⁵³

No fim ele ainda completa a questão dizendo que a “nomenclatura da cor é extremamente inadequada” e que “embora existam inúmeras cores – matizes e tonalidades – no vocabulário cotidiano só as designamos por mais ou menos 30 nomes”⁵⁴. Esse problema provavelmente é inevitável. O que se propõe aqui é estar consciente desse ‘buraco existencial’ escondido entre as palavras e as coisas, e que ele precisa ser problematizado, e vemos a arte muitas vezes atuar exatamente ali.

Josef Albers e Johannes Itten, professores da Bauhaus, foram talvez os que mais pensaram o ensino da cor como um processo de experiência entre os alunos e as cores. A dedicatória do livro⁵⁵ de Albers foi dada aos seus alunos, o que mostra a importância que ele deu a essa relação, e em seu livro descreve vários exercícios e suas anotações que fizera sobre eles durante as aulas. Uma das novidades que Albers trouxe para as práticas desses exercícios é o de trabalhar essa experiência das cores com papéis coloridos ao invés de tintas, sobretudo porque o papel colorido está livre das impurezas de pigmentos estragados e da constância na sua textura e densidade, problemas que poderiam ser causados em experiência

⁵³ ALBERS, Josef. **A interação da cor**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009, p. 6.

⁵⁴ Idem, p. 7.

⁵⁵ Ibidem.

com misturas de tintas. Pensando assim, certamente Albers se interessaria por um ensino das cores com auxílio de uma tela de computador.

Os timbres subjetivos de Itten

Assim como Albers, Itten também aprofundou seus estudos baseado na experiência como professor de artes na Bauhaus. Ele dedicou um capítulo do seu livro *Elementos da Cor* ao que chamou de timbres subjetivos⁵⁶, relatando, inicialmente, que em uma determinada aula aplicou um exercício de harmonia de cores aos alunos, onde deveriam pintar áreas circulares com combinações atribuídas por ele. Depois de algum tempo ele percebeu que a classe já estava desanimada e quando perguntou o porquê desse comportamento, um deles respondeu: “Nós achamos que as combinações que você atribuiu não são harmoniosas. Elas são discordantes e desagradáveis”⁵⁷. Então Itten propôs um outro exercício, agora cada um teria que pintar a combinação que achasse pessoalmente harmoniosa e agradável. E o resultado foi uma grande variedade de combinações bem diferentes, ele concluiu que cada um tinha, de fato, sua própria concepção de harmonia de cores, seu timbre subjetivo.

Se o professor não propõe o ensino das cores como um encontro entre o aluno e sua própria percepção das cores, o entendimento do fenômeno cromático se dará por um conhecimento estritamente técnico e determinista da tradição. Itten considera essa prática de aprendizado fundamental:

O conhecimento do timbre subjetivo é de grande importância para a educação e o ensino da arte . A educação deve naturalmente dar a cada criança a oportunidade de se desenvolver organicamente por si. O educador, então, fica com o papel de estar preparado para reconhecer as aptidões e potenciais dos alunos. Isso é de fundamental importância para descobrir o modo natural de cada indivíduo pensar, sentir e agir. Ajudar um estudante a encontrar suas formas e cores subjetivas, é ajudá-lo a encontrar a si mesmo.⁵⁸

Nota-se aqui a importância de uma educação em artes mais humana do que histórica, no que diz respeito a uma auto reflexão do indivíduo durante todo seu aprendizado.

Apesar de todo esse aspecto, Itten também considera, em defesa de uma prática do Design, que acima de uma relação individual da pessoa com suas combinações há uma força de julgamento maior no homem, de aspecto genérico, que se sobrepõe aos “preconceitos

⁵⁶ ITTEN, Johannes. **The Elements of Color**. Leipzig: John Wiley and Sons, 2001, p. 23.

⁵⁷ Idem, tradução nossa.

⁵⁸ Ibidem, p. 24, tradução nossa.

individuais”⁵⁹. Para exemplificar, ele relata que nunca conheceu alguém que não tenha identificado cada uma das estações do ano nas representações cromáticas feitas por ele.

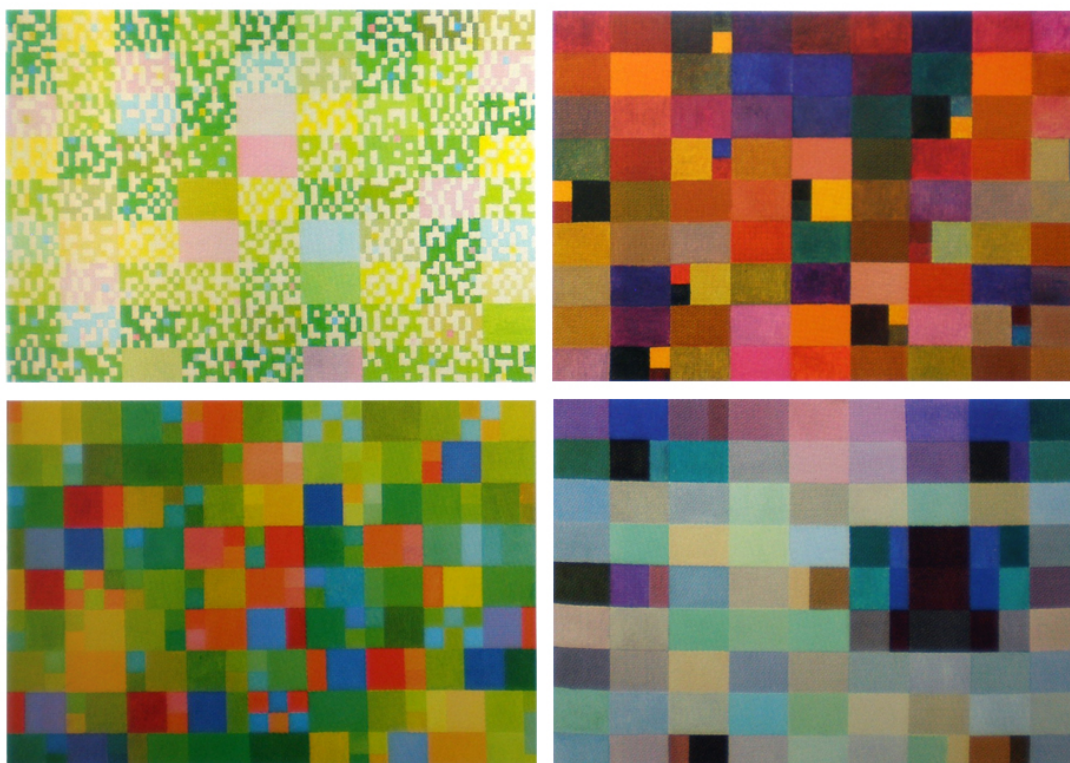


Fig. 3 – As Quatro Estações de Itten

A cor como texto na cultura

O que Itten descreveu como ‘julgamento maior no homem’ seria como uma busca de alguma constante universal da cor, algo inerente ao homem. Analogicamente, isso pode ser encontrado nos mitos de Joseph Campbell⁶⁰ que são como ‘verdades’ humanas maiores que vivem internamente e que podem ser reconhecidos por padrões que se repetem nas diferentes culturas e sociedades. Aqui, nesse trabalho, o ponto de vista dos mitos é na realidade um contraponto. Embora se reconheça os padrões e as estruturas, nessa pesquisa busca-se a relevância do subjetivo como formador de um coletivo dinâmico e polissêmico. Pois assim como a linguagem, as estruturas existem, mas antes delas existe o homem que em estado de liberdade pode aceita-las ou não.

Baseado nisso, aqui nesse estudo o fenômeno da cor é investigado como produtor de ‘textos’, guardião de associações na memória individual e participante de uma cultura coletiva, seguindo uma linha de raciocínio influenciada pela pesquisa de Luciano Guimarães

⁵⁹ Ibidem, p. 25-26.

⁶⁰ CAMPBELL, Joseph. O Poder do Mito. São Paulo: Palas Athena, 1990.

no seu livro *A cor como informação*⁶¹, sobretudo no *Capítulo Amarelo*⁶² em que ele analisa a cor nesse aspecto cultural. Guimarães considera nesse capítulo a cultura como oposição à ‘não-cultura’ descritas nos capítulos anteriores, em que ele analisava a cor no âmbito físico, fisiológico e psicológico.

Guimarães dá alguns exemplos de cores como textos culturais, e a possibilidade de invertê-los, como por exemplo a cor preta que muitas vezes é ligada a morte, a maldade, mas já na fase sombria⁶³ do personagem Batman, vemos o preto como o pólo positivo e seus inimigos exageradamente coloridos como pólo negativo. Ou em 1992⁶⁴, quando o presidente Collor convocou a população a ir às ruas de verde e amarelo para apoiá-lo contra as denúncias que ele recebera, mas devido a sua impopularidade o que aconteceu foi o contrário, protestos e manifestações da população indignada vestida de preto. Esse tipo de inversão mostra o quão questionável são os valores de bom e mal, e portanto questionável a atribuição de cores a esses valores.

Mas o que pensar então disso no contexto de um pensar artístico polissêmico? E mais ainda, dentro de uma nova cultura recombinate da internet, da globalização cultural, numa cultura da pós-produção⁶⁵? Há aqui muita validade no entendimento e assimilação dos aspectos analisáveis de uma cultura ‘verdadeira’, mas não tratá-la como conclusiva em possíveis constantes ou padrões classificáveis que o homem deve unicamente aceitar. Afinal a relação do aluno com as cores nos estudos de Itten e Albers parecem ser no intuito de tornar cada experiência individual um retorno a um nível zero científico, e então a um sem-fim de textos humanos diferentes, que podem optar por negar, reinventar e modificar uma cultura também. O importante é o reconhecimento disso e da intrínseca liberdade dessa escolha.

⁶¹ GUIMARÃES, Luciano. *A cor como Informação*. São Paulo: Annablume, 2002.

⁶² Idem, pg.85-103.

⁶³ Ibidem, pg.164. Fase iniciada pelo quadrinista Frank Miller.

⁶⁴ Ibidem, pg.87-88.

⁶⁵ “Os artistas da pós-produção inventam novos usos para as obras, incluindo as formas sonoras ou visuais do passado em suas próprias construções. Mas eles também trabalham num novo recorte das narrativas históricas e ideológicas inserindo seus elementos em enredos alternativos.” Em BOURRIAUD, Nicolas. **Pós-produção**: como a arte reprograma o mundo contemporâneo. São Paulo: Martins Fontes, 2009, p. 49.

Wikicolor

“Acredito que no futuro, as pessoas vão pintar retratos com apenas uma única cor, nada mais, apenas a cor.”

Yves Klein

Como frisado anteriormente, a internet é hoje uma ferramenta artística poderosa quando se vê nela a possibilidade de reviver questões tão importantes da liberdade e da luta por uma democracia mais justa. Essas questões se tornam importantes quando se nota serem demasiadamente humanas, e que hoje ainda são deixadas de lado pela moral capitalista do suor e lucro.

Elas podem ser revividas pela característica em rede da internet, onde todos⁶⁶ tem potencialmente a mesma importância e poder no que diz respeito a ter sua voz para se comunicar. Existem sites que disponibilizam gratuitamente blogs e gerenciadores de conteúdos, assim como as próprias redes digitais, que são canais para difusão ‘do que você está pensando...’. Então nesse suporte tão valioso foi criado o Wikicolor. Um site, posto que está na rede, que não se define em nenhuma classificação normal para internet, apesar de estar em um limiar de rede social e wiki, não se encaixa exatamente em nenhuma.

O que pode ser analisado em Wikicolor são suas características e intenções que seguem:

- 1) desmistificar as palavras e **conceitos**
- 2) utilizar o fenômeno **cor** como elemento de significação subjetiva
- 3) trabalhar com a estética do mosaico **coletivo** e colaborativo

A partir do momento em que se pensou na desmistificação das palavras e **conceitos** da linguagem, foi necessário antes pensar em algo fora delas, de preferência um elemento que tivesse um potencial parecido de significação das formas da tipográficas das palavras, mas com um viés que proporcionasse maior subjetividade. Foi escolhido então o fenômeno **cromático**, que durante anos já fora muito pesquisado na história⁶⁷ da humanidade, embora nunca com resultados conclusivos, e que proporcionou por tanto tempo o grande material plástico para os artistas. Aqui o fenômeno da cor, pensado na sua unidade mínima de uma tela, o pixel, que carrega tão somente a informação da cor. A partir disso, a cor passa a ser, em Wikicolor, tão importante quanto o próprio conceito e a própria palavra. Uma das propostas do site é dar aos usuários a possibilidade de representar conceitos através de cores, e para

⁶⁶ Desconsiderando a falta de acesso de uma grande parcela da população mundial, questões políticas de inclusão digital foram aqui, infelizmente, descartadas pela falta de tempo e foco.

⁶⁷ Sócrates, Platão, Demócrito, Da Vinci, Chevreul, Descartes, Kepler, Newton, Schopenhauer, Goethe, Albers, apenas citar alguns desses filósofos, positivistas e artistas. Em GUIMARÃES, Luciano. **A cor como Informação**. São Paulo: Annablume, 2002, pg. 2-3.

tornar tudo mais justo, representar as cores com palavras. Não com nomes dado pelo senso comum, ou pela etimologia histórica, mas por uma memória sensível da relação entre o participante e a cor, ou como propunha o Fluxus entre a mente e a realidade. Além disso, fundado nas alteridades do romance de Pirandello⁶⁸, foi acrescentado a possibilidade de considerar os outros usuários participantes do site como conceitos, que de fato são, e assim atribuir cores a eles também.

Para tornar essa inversão, de dar nome às cores e cores aos nomes, mais dinâmica e não uma reflexão individual perceptiva era necessário tornar a demarcação dessa experiência algo visível e **coletivo**, para isso nada melhor do que a estética do mosaico, que por ter todos os elementos igualitários equaliza as forças e torna a experiência a mais democrática possível, além de reforçar a ideia do indivíduo como participante de uma estrutura social maior, como uma escultura social de Beuys.

A gama de cores que podem ser criadas no site é limitada a cerca de 65 milhões, que é o máximo permitido pelo código⁶⁹ de formação de cores. Por essa grande quantidade de cores veio a ser interessante definir que cada cor tenha apenas um único nome, ou seja, ela não pode ser nomeada duas vezes por usuários diferentes, mas isto pode ser alterado futuramente.

Os conceitos-mosaicos levam no site a alcunha de *memes*, conceito criado pelo geneticista Richard Dawkins que comparou a característica de replicação e mutação das ideias às dos genes em seu livro *O Gene Egoísta*. Foi assim que ele cunhou o termo:

Precisamos de um nome para o novo replicador, um substantivo que transmita a idéia de uma unidade de transmissão cultural, ou uma unidade de imitação. "Mimeme" provém de uma raiz grega adequada, mas quero um monossílabo que soe um pouco como "gene". Espero que meus amigos helenistas me perdoem se eu abreviar mimeme para meme. Se servir como consolo, pode-se, alternativamente, pensar que a palavra está relacionada a "memória", ou à palavra francesa *même*.⁷⁰

Considerando isso concomitante com o uma poética de mutação subjetiva de valores do Wikicolor, viu-se como adequada a escolha do termo *memes* para os conceitos-mosaicos.

Assim o Wikicolor possui quatro ações possíveis atualmente: adicionar um novo conceito; atribuir uma cor a um conceito; atribuir um nome à uma cor; atribuir uma cor a um usuário; além de navegar entre os mosaicos. Veja abaixo o fluxograma:

⁶⁸ Homenagem

⁶⁹ Foi utilizado o código hexadecimal

⁷⁰ DAWKINS, Richard. **"O gene egoísta"**. São Paulo: Companhia das Letras, 2008, p. 330.

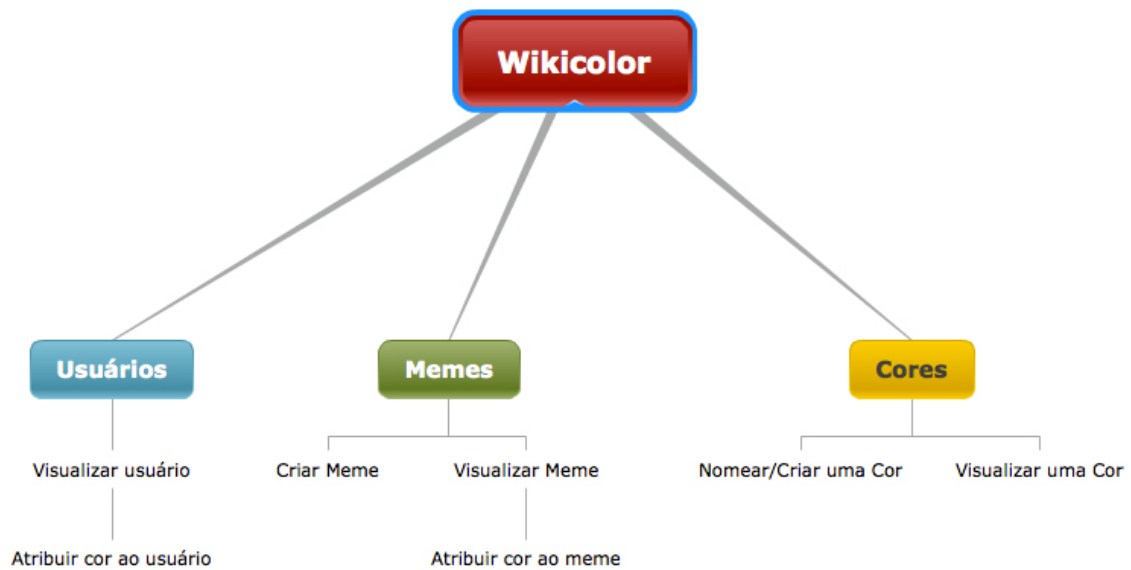


Fig. 4 - Fluxograma de ações possíveis no site

Linguagens utilizadas e pré requisitos para a construção do site

Para a construção do site foram utilizadas as linguagens de programação: PHP, MySQL, HTML, CSS e Javascript. PHP é uma linguagem criada em 1995, lida com o processamento da informação junto ao servidor, o que em programação é conhecido como *server-side*. Apesar da possibilidade de montar o site baseado em um CMS de código aberto, que são plataformas de gerenciamento de conteúdo personalizáveis, por exemplo o Wordpress, preferiu-se por montar o site “do zero”, por não ter que adaptar a ideia às limitações que porventura a plataforma traria. Outra linguagem que trata da conversa com o servidor é o MySQL, no entanto não se trata de processamento de dados, e sim de uma linguagem de banco de dados, de onde só há a requisição de informações armazenadas.

Para a utilização dessas duas linguagens, os arquivos necessitam estar armazenados em um servidor configurado para elas. O Wikicolor está hospedado no servidor estadunidense Bluehost, que no momento cobra um valor de 4 dólares por mês para isso. Após garantir um servidor para os arquivos, é necessário contratar um domínio, que é uma URL com um amigável pelo qual o usuário acessa o site, no caso: <http://www.wikicolor.net>. O domínio Wikicolor foi contratado via Uolhost, que atualmente cobra o valor de R\$ 15,00 por ano.

As outras linguagens utilizadas são aquelas chamadas *client-side*, que são as que dialogam com o navegador do usuário. O HTML cuida da estrutura e hierarquia dos

elementos, o CSS trata dos atributos e propriedades gráficas desses elementos: cor, largura, altura, tamanho da fonte, imagem de fundo, etc. Já o Javascript manipula as ações dos usuários com os elementos da página, configurando por exemplo ações que devem ser executadas depois de algum clique, além de poder alterar tanto o CSS, quanto o HTML da página, é o motor da dinâmica.

Layout

O layout do site foi pensado com a premissa de transmitir três ideias principais: o clima de jogo, no que diz respeito a atrair a curiosidade do usuário em interagir e intuitivamente entender o fluxo de suas ações, ao tornar também os elementos dos mosaicos hiperlinkados à outras páginas; a unidade de cor, por todas as páginas do site possuírem uma cor principal específica, essa que domina então grande parte dos elementos do layout: o elemento textual do logotipo, o fundo e algumas barras do site; e a ideia de conexões da rede, que está presente graficamente no fundo do site. Abaixo algumas imagens da evolução do layout no processo:

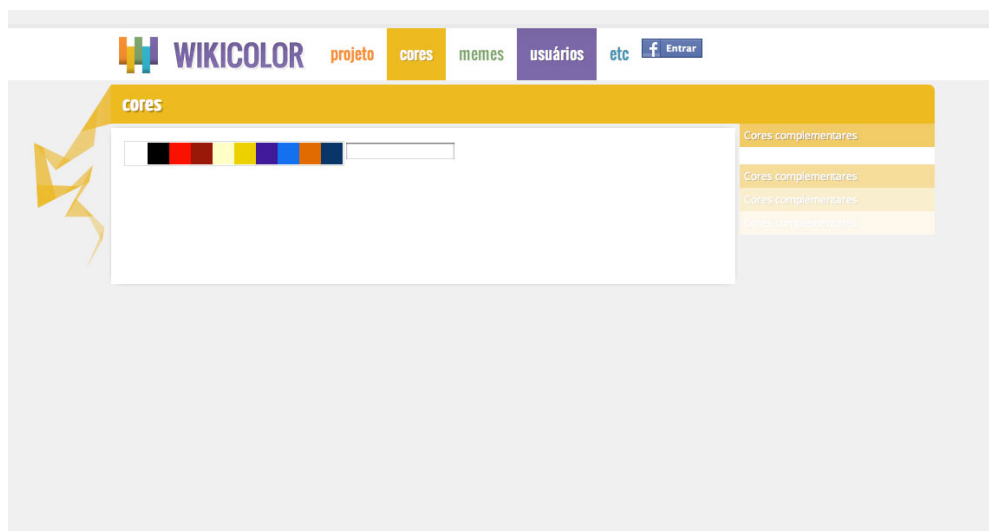


Fig. 5 – Primeiro layout

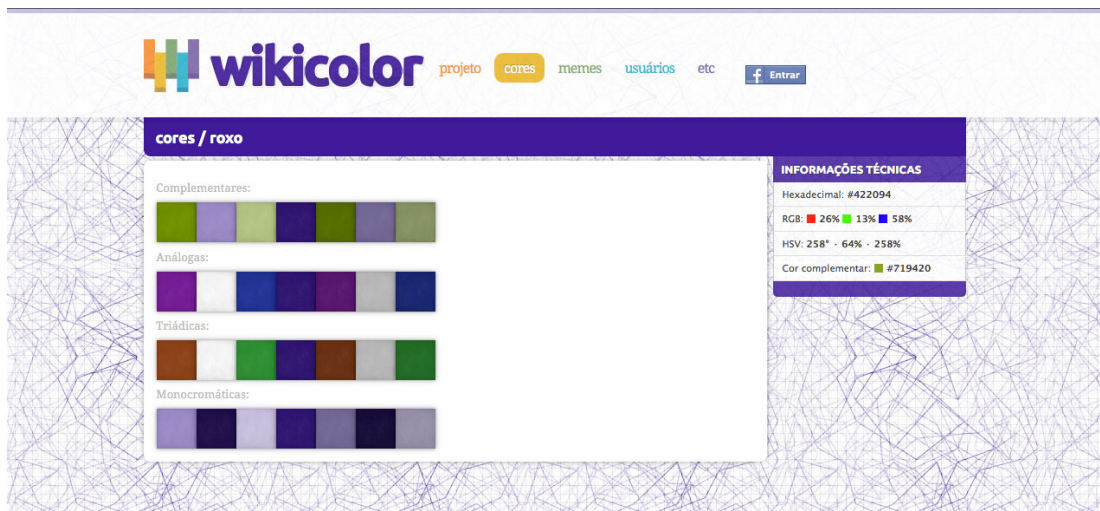


Fig. 6 – Algumas alterações

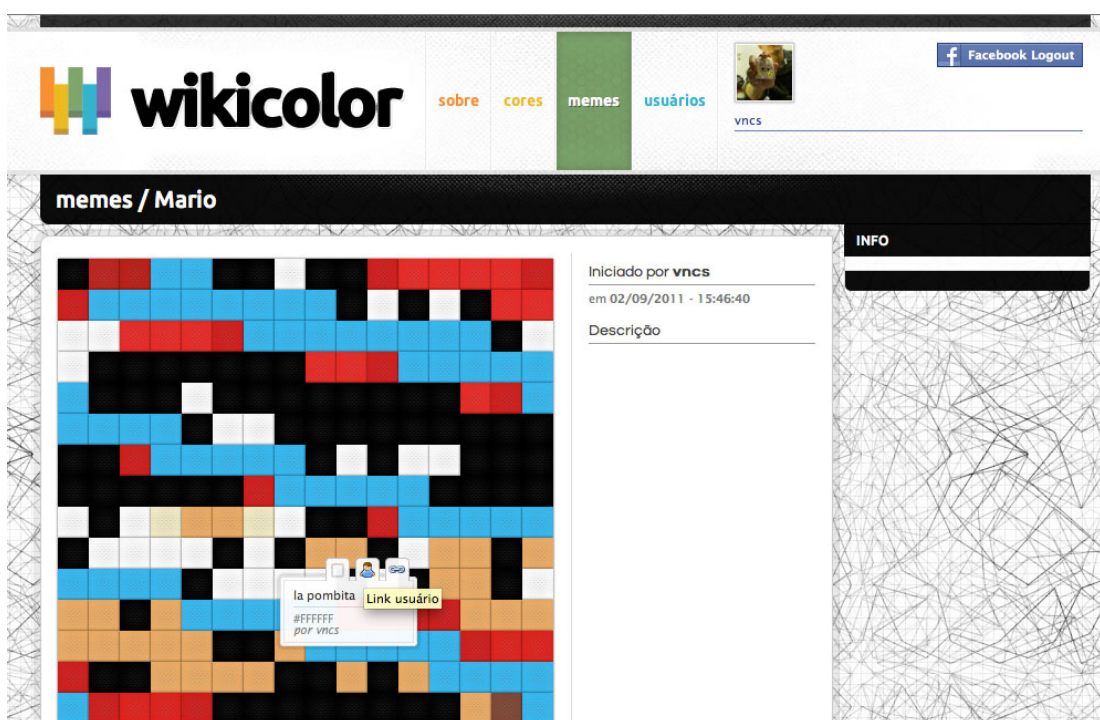


Fig. 7 – Layout final

A representação gráfica da marca foi criada pensando na forma da letra W, com cinco elementos coloridos que se encaixam formando então a letra, passando a ideia com isso da própria formação de mosaicos do site. As cores escolhidas são a síntese de cinco cores do gradiente do espectro cromático.



Fig. 8 – Marca



Fig. 9 – A cor do logotipo é diferente dependendo da informação de cada página.

Integração com Facebook

A integração com o Facebook (FB) foi utilizada por aproveitar o espaço que uma rede social dá para divulgação do próprio trabalho, com a postagem no mural do usuário ao interagir no Wikicolor, também por tornar o acesso mais rápido e direto por quem utiliza a rede social, pois o plugin permite que o usuário, já logado no FB, possa interagir sem fazer nenhum cadastro, basta aceitar uma permissão simples que requisita as informações que já são públicas no perfil do usuário.

Atualmente a integração se dá por meio de uma plataforma disponibilizada pelo próprio Facebook chamada OAuth 2.0. Ela permite que sites externos ao FB consigam autenticações e requisições de informações do usuário. Vale ressaltar aqui que as mudanças nesses protocolos são frequentes e que uma descrição mais detalhada de seu funcionamento

aqui seja inoportuna, já que durante a própria construção do Wikicolor houve no mínimo três alterações⁷¹.

Disponibilização do código fonte do site

Esse trabalho é composto também pelo código fonte de todo o site, para registro e possível contribuição a quem possa interessar. Isso está em concordância com a filosofia das comunidades *Open Source* citada nesse trabalho. O código está anexado junto a esse texto em CD-ROM, assim como disponível na Internet.

⁷¹ https://developers.facebook.com/docs/authentication/connect_auth/ (acessado em 03 de novembro de 2011)

Considerações Finais

“Um nome não é mais do que isso: um epitáfio. Convém aos mortos, aos que concluíram. Eu estou vivo e sem conclusão. A vida não tem conclusão – nem consta que saiba de nomes.”

Luigi Pirandello

Se Joseph Kosuth afirmou que o valor de um artista pós Duchamp pode ser medido de acordo com o quanto ele questiona a natureza da arte, então, passa-se a considerar como arte não somente o site produzido, Wikicolor, como também esse próprio texto⁷². Essa afirmação não chega a ser absurda quando se nota o quanto as informações contidas aqui complementam um entendimento mais complexo das motivações e ambições artísticas do próprio site. E esse é o grande ponto que aqui se influenciou da Arte Conceitual histórica, que valorizava muito mais a interatividade no intelecto do fruidor do que uma resposta já dada, ou em forma de uma resolução puramente visual conclusa. Se a arte na internet ainda é desacreditada, muito se deve a falta de explicações prévias sobre o trabalho, ou sobre a explicação de que o site é um trabalho de arte. Problema que também acontece em obras contemporâneas de museus e galerias expositivas, que contratam pessoas para mediar esse ‘lapso’.

Os ideais do Fluxus entram como um alento nessa problemática, quando propõem entender a vida, o cotidiano e todos os seus pequenos detalhes como dignos de uma observação sensível artística. Se tudo é arte, não há mais porque esperar respostas, não há mais algo a ser dito por outro alguém externo a esse ser sensível, que pode ser perfeitamente autônomo na busca de seus próprios sentidos. Mas o que fazer pra despertar a consciência nesse ser já enclausurado pelo poder das estruturas hierárquicas? E pela validação da moral do que é certo ou errado, pelo determinismo da ciência e dos conceitos trazidos pela linguagem, do dicionário e da enciclopédia?

Beuys⁷³ responde a essas perguntas dizendo que a arte, na sua atividade lúdica, é a única capaz de ser a tal ponto revolucionária que conseguiria libertar o homem desse estado passivo, sobretudo socialmente passivo. Mas como dito acima a própria arte se vê, muitas vezes, refém da necessidade desse agente externo, dessa mediação.

Uma possível solução está no surgimento recente da internet, que embora ainda não seja usada no que tem de melhor, seu funcionamento em rede caminha em uma revolução

⁷² O grupo britânico Art&Language levantou essas questões acerca de textos sobre arte serem eles propriamente arte também. em Art&Language. “**Art-linguagem**” in Gloria Ferreira e Cecília Cotrim (orgs.) Escritos de Artistas: anos 60/70. Rio de Janeiro: Jorge Zahar ed., 2006.

⁷³ BEUYS, Joseph, “**A revolução somos nós**” in Gloria Ferreira e Cecília Cotrim (orgs.) Escritos de Artistas: anos 60/70. Rio de Janeiro: Jorge Zahar ed., 2006, p. 304.

comunicativa lenta e silenciosa, pois embora a tecnologia hoje se desenvolva a passos largos, o comportamento humano segue devagar em reconhecer seu potencial. Cabe a produção artística explorar esse espaço, ou dele se apropriar com espírito libertário para criação de obras com poéticas explorando essa questão. Pois não se trata de uma alteração humana pela técnica⁷⁴, e sim de um resgate humano graças a técnica.

Nesse sentido está a construção do Wikicolor, não como solução para todos os problemas levantados, mas como um pequeno trabalho que explora os aspectos da rede, desmistifica a linguagem e busca as subjetivações. Que motiva e incentiva a criação de mais propostas do gênero e que, assim como o Wikileaks, espera não ser nem o primeiro, nem o último impulso da rede contra o próprio sistema.

O mérito no horizonte da internet não é a imersão de todos em uma segunda realidade dentro de uma rede digital, mas sim da dinâmica de retomada para o reconhecimento da experiência social na realidade física também. Até um ponto quando todos passarem a ser artistas no sentido de Beuys, no reconhecimento artístico e da liberdade em cada um, o que de certa forma causará a supressão do conceito de artista gênio. Pois se na morte como superação de conceitos, teve Nietzsche que matou ‘Deus’, Foucault que matou o ‘homem’, conclui-se aqui a iminente morte do ‘artista’...

⁷⁴ Negando aqui poéticas artísticas pós-humanas futuristas, sobretudo da obra de Stelarc.

Bibliografia

Textual

- ABBOTT, Edwin A. 2002. **Planolândia: um romance de muitas dimensões**. São Paulo: Conrad, 2002.
- ALBERS, Josef. **A interação da cor**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009.
- ARGAN, Giulio Carlo. **Arte moderna**. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.
- _____. **Arte e Crítica de Arte**. Lisboa: Editorial Estampa, 1988.
- BEUYS, Joseph, “**A revolução somos nós**” in Gloria Ferreira e Cecília Cotrim (orgs.) **Escritos de Artistas: anos 60/70**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar ed., 2006.
- BOURRIAUD, Nicolas. **Estética Relacional**. São Paulo: Martins Fonte, 2009.
- BARROS, Lilian Ried Miller. **A cor no processo criativo**. São Paulo: Editora Senac, 2006.
- BORGES, Jorge Luis. “**O idioma analítico de John Wilkins**” in **Outras Inquisições**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- _____. **Pós-produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- CABANNE, Pierre. **Marcel Duchamp: Engenheiro do tempo perdido**. São Paulo: Perspectiva, 1997.
- DAWKINS, Richard. “**O gene egoísta**”. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.
- DORIS, David T. “**Zen Vaudeville: A Meditation In the Margins of Fluxus**” in: FRIEDMAN, Ken (ed.): **The Fluxus Reader**, Academy Editions, Baffins Lane, Chichester, West Sussex, 1998.
- FERREIRA, Glória; COTRIM, Cecília (orgs.). **Escritos de Artistas: anos 60/70**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar ed., 2006.
- FOUCAULT, Michel. **As palavras e as coisas**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1981.
- GREENE, Rachel. **Internet Art**. Londres: Thames & Hudson, 2004.
- GUIMARÃES, Luciano. **A cor como informação: a construção biofísica, lingüística e cultural da simbologia das cores**. São Paulo: Annablume, 2000.
- ITTEN, Johannes. **The Elements of Color**. Leipzig: John Wiley and Sons, 2001.
- KANDINSKY, Wassily. **Do espiritual na arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- KOSUTH, Joseph. “**A arte depois da filosofia**” in Gloria Ferreira e Cecília Cotrim (orgs.) **Escritos de Artistas: anos 60/70**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar ed., 2006.
- KUBOSE, Gyomay. **Budismo Essencial**. São Paulo: Axis Mundi – Editora Budagaya, 1995.
- MACHADO, Roberto. **Nietzsche e a Verdade**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- NIETZSCHE, Friedrich. **Sobre a verdade e a mentira no sentido extra moral** in **Nietzsche: Os Pensadores**. São Paulo: Abril Cultural, 1983.
- NORTON, Louise. Buddha of the Bathroom. **The Blind Man**, New York, n°2, 1917.

NÖTH, Winfried; SANTAELLA, Lúcia. **Imagem: Cognição, Semiótica, Mídia**. São Paulo: Iluminuras, 1998.

PIRANDELLO, Luigi. **Um, nenhum e cem mil**. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

REINHARDT, Ad. “**Arte-como-arte**” in Gloria Ferreira e Cecília Cotrim (orgs.) *Escritos de Artistas: anos 60/70*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar ed., 2006.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Ed. 34, 1996.

_____. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

RÖMER, Stefan. **Conceptual Paradise**. Documentário/Vídeo, Copenhagen, 2007.

SARTRE, Jean-Paul. **O ser e o nada**. XXX: XXX, 19xx.

_____. **O Existencialismo é um Humanismo**. Trad. Bras. Rita Correia Guedes. Disponível em:

<http://stoa.usp.br/alexcarneiro/files/-1/4529/>

[sartre_existencialismo_humanismo.pdf](#)

TOMKINS, Calvin. “**Duchamp: uma biografia**”. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

UGARTE, David de. **O poder das redes**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2008.

WOOD, Paul. **Arte Conceitual**. São Paulo: Cosac Naif, 2002.

Videográfica

Pequeno documentário sobre a vida e obra de Sartre:

Human, all too Human: Sartre, Direção de Simon Wu

BBC, 2009, 49 min. 3º episódio de uma série de três: Nietzsche, Heidegger e Sartre

Documentário sobre a Arte Conceitual, baseado em entrevistas com artistas, curadores e colecionadores envolvidos.

Conceptual Paradise, Direção de Stefan Römer

2010, 109 min.

Websites

Espaço curatorial de webart: <http://rhizome.org/> - Acesso: 22 de novembro de 2011

Projeto de uma mini galeria de personagens em pixel art:

<http://www.pixelians.com/> - Acesso: 22 de novembro de 2011

Comunidade de pixel art: <http://www.pixeljoint.com/> - Acesso: 22 de novembro de 2011

Outra comunidade de pixel art com projeto de mini-cidade:

<http://www.pixeldam.net/> - Acesso: 22 de novembro de 2011

Documentação completa das entrevistas, em vídeo e texto do documentário Conceptual Paradise, sobre arte conceitual:

<http://weblab.uni-lueneburg.de/socialsoftware/paradise/index.php/Hauptseite> - Acesso: 22 de novembro de 2011

Catálogo das teorias investigativas da cor durante a história:

http://www.colorsistem.com/?page_id=31&lang=en - Acesso: 22 de novembro de 2011

Canal do Youtube com vídeos sobre filosofia do argentino José Pablo Feinman:

<http://www.youtube.com/user/5ynap515> - Acesso: 22 de novembro de 2011