

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

ARTE E GUERRILHA NA INTERNET

Nozomi Arisawa

São Paulo

2011

ARTE E GUERRILHA NA INTERNET

Nozomi Arisawa

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

Banca Examinadora

Prof. Dr. Agnus Valente

Prof. Dr. Fábio Oliveira Nunes

São Paulo

2011

RESUMO

A presente pesquisa consiste em uma reflexão sobre os trabalhos artísticos da web. Influenciados por manifestações antiarte, os trabalhos da rede quebraram paradigmas e propuseram um novo meio democrático de disseminação informacional. Apoiado nesses arranjos, será apresentado um projeto de trabalho que consiste em um site de crítica à mídia alienadora e ao universo de aparências do meio artístico.

Palavras-chave: antiarte; hacktivismo; web arte.

Compõem esse trabalho o texto impresso e um DVD. Para explorar o conteúdo é necessário navegador de internet.

SUMÁRIO

1. Introdução.....	8
2. A Arte	10
Antiarte.....	11
Fluxus.....	13
Neoísmo	14
3. Início da web arte	16
Mídias livres e o plágio na era da cultura recombinate.....	19
Hacktivismo	20
3. Poética hacktivista	22
4. Obras hacktivistas.....	23
0100101110101101.ORG	23
Biennale.py	24
Life Sharing	25
Vaticano.org	26
Hybrids.intro.....	27
The most famous made-up artist	28
No Fun	32
My Generation.....	33
Blackness for Sale	34
Etoy	35
Ciberfeminismo.....	36
Sherrie Levine	37
5. O trabalho produzido.....	37
6. Uma nova manifestação antiarte	42
Referência Bibliográfica.....	46
Textual.....	46
Monografia	47
Videográfica.....	47
Websites	47
Anexo	48

Lista de ilustrações

Fig. 1: Piero Manzoni, Merde d'artista, 1961. Fonte: <<http://issocompensa.blogspot.com/2011/06/merda-dartista-piero-manzoni-1961.html>>. Acesso: 28 de setembro de 2011.

Fig. 2: Justin Gignac, NYC Garbage, 2001. Fonte: <www.nycgarbage.com>. Acesso: 1 de junho 2011.

Fig. 3: Texto encriptado no site de Jodi, e o resultado extraído o código fonte.

Fig. 4: Frame do filme “Deep ASCII”. Fonte: <<http://www.ljudmila.org/~vuk/>>. Acesso: 13 de agosto de 2011.

Fig. 5: 0100101110101101.ORG, Biennale.py, 2001. Fonte: <<http://0100101110101101.org/download/biennalepy.html>>. Acesso: 28 de setembro de 2011.

Fig. 6: Aviso do anti vírus. Fonte: <<http://0100101110101101.org/download/biennalepy.html>>. Acesso: 28 de setembro de 2011.

Fig. 7: 0100101110101101.ORG, Life Sharing, 2000 - 2003. Fonte: <http://0100101110101101.org/download/life_sharing.html>. Acesso: 28 de setembro de 2011.

Fig. 8: 0100101110101101.ORG, Vaticano.org, 1998 – 1999. Fonte: <<http://0100101110101101.org/download/vaticano.html>>. Acesso: 28 de setembro de 2011.

Fig. 9: Aviso que o domínio já estava sendo usado. Fonte: <<http://0100101110101101.org/download/vaticano.html>>. Acesso: 28 de setembro de 2011.

Fig. 10: 0100101110101101.ORG, vieweratstar67@yahoo.com, 1998 – 1999. Fonte: <<http://0100101110101101.org/download/hybrids.html>>. Acesso: 28 de setembro de 2011.

Fig. 11: 0100101110101101.ORG, Darko Maver, 1998 – 2000. Fonte: <http://0100101110101101.org/download/darko_maver.html>. Acesso: 28 de setembro de 2011.

Fig. 12: Exibição em Bolonha. Fonte: <http://0100101110101101.org/download/darko_maver.html>. Acesso: 28 de setembro de 2011.

Fig. 13: 0100101110101101.ORG, Foto de Darko Maver morto. Fonte: <http://0100101110101101.org/download/darko_maver.html>. Acesso: 28 de setembro de 2011.

Fig. 14: Notas de imprensa. Fonte: <http://0100101110101101.org/download/darko_maver.html>. Acesso: 28 de setembro de 2011.

Fig. 15: Obra de Darko Maver. Fonte: <http://0100101110101101.org/download/darko_maver.html>. Acesso: 28 de setembro de 2011.

Fig. 16: 0100101110101101.ORG, *No Fun*, 2010. Fonte: <<http://www.0100101110101101.org/home/nofun/images.html>>. Acesso: 28 de setembro de 2011.

Fig. 17: 0100101110101101.ORG, *My Generation*, 2010. Fonte: <<http://www.0100101110101101.org/home/mygeneration/index.html>>. Acesso: 28 de setembro de 2011.

Fig. 18: Página da Ebay com a descendência africana à venda. Fonte: <<http://obadike.tripod.com/ebay.html>>. Acesso: 28 de setembro de 2011.

Fig. 19: Site do portal Ego, da globo.com. Fonte: <<http://www.ego.globo.com/gente/celebridades>>. Acesso: 8 de outubro de 2011.

Fig. 20: Site do portal Fair. Fonte: <<http://www.nozomi.com.br>>. Acesso: 1 de novembro de 2011.

Fig. 21: Voto do “Fator Ego”, no site do portal Ego, da globo.com. Fonte: <<http://www.ego.globo.com/gente/celebridades>>. Acesso: 8 de outubro de 2011.

Fig. 22: Organograma do site Fair.

Fig. 23: Página com fotos “do que vestir para ir à exposição de arte”, no portal Fair. Fonte: <<http://www.nozomi.com.br/fotos>>. Acesso: 1 de novembro de 2011.

Fig. 24: George Maciunas, Manifesto Fluxus, 1963. Fonte: <<http://www.artnotart.com/fluxus/gmaciunas-manifesto.html>>. Acesso: 28 de setembro de 2011.

Fig. 25: Símbolo copyleft. Fonte: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Copyleft.svg>>. Acesso: 28 de setembro de 2011.

Fig. 26: Banksy, *Artists*, 2010. Fonte: <<http://www.banksy.co.uk/indoors/artists.html>>. Acesso: 28 de setembro de 2011.

Fig. 27: Retrato de Luther Blisset. Fonte: <<http://www.lutherblissett.net/img/luther-blissett-300.jpg>>. Acesso: 28 de setembro de 2011.

Fig. 28: Retrato oficial do grupo entre 2000 – 2008. Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Photo_wuming.jpg>. Acesso: 28 de setembro de 2011.

1. Introdução

O Dadaísmo surgiu como oposição à insensatez da guerra, e acarretou profunda revolução nas artes plásticas, iniciando uma forma contestadora de arte, criticando valores e costumes. Interferiu nos esquemas dominantes pela moral burguesa e abriu espaço para experimentação de formas, suportes e linguagens. Com a postura Dadá, o objeto artístico ganhou um novo valor, aliado mais pela ideia implícita em detrimento ao puramente visível. Isso se deu com maior evidência pela produção de Marcel Duchamp, que descontextualizou um objeto do cotidiano e o elevou à categoria de obra de arte, como é o caso do urinol, “A Fonte”, de 1917.¹ Essa vanguarda antiarte quebrou barreiras e deu início a outras manifestações, como Fluxus e Neoísmo, contestadoras do status-quo do universo das artes.

O Fluxus foi uma reação artística para situação política, como aponta Gino DiMaggio: “*Fluxus arises as a reaction, as a renunciation and as a rejection of a reality that is the reality of superindustrialization, superexploitation, superconsumerism, superimperialism.*”² Os artistas do Fluxus buscavam inserir a arte no cotidiano das pessoas, para todos terem o direito de compreendê-la, almejavam a revolução cultural, política e social por meio da arte. O Neoísmo prega o uso de nomes múltiplos e plágio como ferramenta de desmistificação do artista-gênio e para a quebra da noção de individualidade e verdade.

*“Em comum, todas essas manifestações contestam através do uso da ironia a origem do trabalho do artista, as formas tradicionais da arte, seus objetivos e métodos. No status da Arte, mantido desde a época da revolução industrial até hoje, permanecem em situação privilegiada artistas e seus consumidores elitistas. Com suas próprias regras mercadológicas para valorização e consumo de obras de arte, a cultura consumida por um pequeno nicho seleciona alguns fatos e obras e consideram-nos forçosamente o mais relevante, a verdadeira Arte dessa época. Sua conservação resulta somente de uma pequena cena que a escolheu e aplaudiu, eliminando todas as outras.”*³

¹ NUNES, Fábio Oliveira in: Ctrl+Art+Del – Distúrbios em Arte e Tecnologia. 2010, p.33.

² DIMAGGIO, Gino in: Fluxus Art as a Private Form of Subversion, p.39 – 40.

“O Fluxus surge como uma reação, uma renúncia e uma rejeição da realidade como é a realidade da superindustrialização, superexploração, superconsumo e superimperialismo.” [tradução livre]

³ DUBUFFET, Jean in: Cultura Asfixiante. 2006, p.22.

Uma manifestação atual que ainda enfrenta dificuldade em adentrar o eixo galeria-museu, ou seja, o “reconhecimento do seu valor artístico”, encontra-se nos trabalhos da web arte.

Iniciadas com o advento da internet, as obras na rede, à semelhança das manifestações antiarte precedentes, também questionam paradigmas e põem regras do universo artístico em suspensão. Uso de nomes múltiplos, plágio, a imaterialidade e forte caráter político e subversivo desses trabalhos parecem incomodar o conservadorismo que ainda permeia o meio artístico. Em especial, utilizando a poética hacktivista, que consiste em divulgar ideais políticos através do conhecimento em programação e cultura digital, a web arte abarca trabalhos antiarte relevantes e inovadores.

A internet possui características específicas como hiperlinks, instantaneidade, interatividade, imaterialidade, alcance mundial e reprodutibilidade infinita. Tais elementos causaram uma verdadeira revolução no meio comunicacional, facilitando o acesso a informações e aumentando a velocidade que são consumidas. Os hiperlinks, ou simplesmente links, por exemplo, possibilitam o fácil acesso entre páginas e servem também como ligação conceitual às referências pertinentes ao texto. Ligação esta, feita na rapidez de um clique do mouse. Na rede, interatividade e repercussão de informações acontecem numa rapidez tão extrema, instantânea, que parece não haver barreiras para conexão entre usuários. É em meio a esse boom da globalização que trabalhos na rede tomaram forma, criando uma nova manifestação artística, a web arte. Dentro dela existe um movimento político chamado hacktivism, em que hackers ativistas utilizam seu conhecimento em cultura digital como forma de propagar suas ideologias. Através desse suporte, hoje depara-se com uma forma artística que, após 20 anos de sua existência, ainda parece não ter sido digerida pelos consumidores e produtores de arte, assim como acontece com os ready-mades de Duchamp. Quase cem anos após a apresentação do lendário urinol, sua mensagem ainda permanece em suspensão: tudo serve, conquanto exista uma boa ideia para colocá-la em prática.

O presente trabalho, resultado de uma pesquisa foi objetivada pela reflexão referente ao papel da internet e suas manifestações artísticas. Dela surgiu uma proposta de trabalho utilizando a linguagem da web, embasada nas questões inerentes ao ativismo hacktivista em relação ao universo artístico. O trabalho consiste em um site de coluna social, ironizando a mídia alienadora e também critica o universo artístico focado em aparências e seu aspecto mercadológico para validar objetos de arte.

2. A Arte

A palavra arte vem do latim *Ars*, que significa “habilidade” e, entre os povos primitivos, a arte era relacionada com a habilidade em exercer certas atividades. Na Grécia não existia a palavra arte como emprega-se hoje, e sim “*tekhné*”, pois o que existia era a técnica em esculpir, pintar, praticar atividades olímpicas, etc. Castiglione, figura do Renascimento que detinha muita importância na aristocracia e cuja literatura exerceu grande influência na Europa, afirma não haver distinções entre música, poesia, pintura, matemática, curiosidades naturais, esgrima e estudos clássicos.⁴ Tradicionalmente, a “arte” referia-se à habilidade ou maestria em exercer qualquer atividade. A partir do século XVII a sociedade europeia começou a classificar certas ações como “arte”, iniciando uma divisão que anteriormente era indiferente no sistema de classificação. Roger L. Taylor, em “Arte, inimiga do povo”, aponta o motivo dessa separação:

“O que explica essa divisão histórica? Para mim, ela reside nos fatores que dão surgimento ao período moderno. Isso inclui o crescente domínio da burguesia sobre a aristocracia rural e os círculos da corte, o aparecimento da ciência e, também muito relevante, a ligação entre os dois fatos. É esse conjunto de circunstâncias que derruba os hábitos mais antigos e conceituais e dá surgimento às novas e distintas formas de ver a vida. [...] Como parte do antigo sistema de vida havia sido transformado pela burguesia (tornando-se atividades científicas), a aristocracia se voltou para outras partes do antigo sistema que haviam sido menos afetadas e as transformou em formas distintas e novas, desde que fossem colocadas em oposição ao estilo de vida da burguesia. A arte foi uma invenção da aristocracia.”⁵

Assim, após a industrialização, arte torna-se uma ferramenta elitista de detenção do poder, baseada na ideologia do pedestal, consumida e pertencente aos milionários que a utilizam para provar seu nível de cultura, seu modo de vida elevado. Com isso, surge o mercado de Arte: galerias, marchands, todo um novo sistema criado para que a cadeia funcione.

Criou-se, também, novas preocupações para assegurar a validade da obra de Arte, como a perícia e a unicidade daquele trabalho. Devido à reprodutibilidade, gravuras e fotografias devem ter apenas uma única edição ou tiragem limitada, para aumentar seu valor mercadológico, já que grande quantidade da mesma obra faz perder seu caráter aurático, o culto ao objeto de arte único.⁶

⁴ L. TAYLOR, Roger in: *Arte, Inimiga do Povo*. 2005, p.58.

⁵ *Idem*, p.60.

“Para provocar uma forte adesão, uma obra de arte deve revestir-se de um caráter excepcional; é o aspecto excepcional que cria o elevado preço. Aqueles que lhe dedicam afeição também devem ser excepcionais, porque é o caráter excepcional da sua afeição por essa obra que alimenta a mesma afeição. Mas se nesse seu zelo procuram levar também o público a partilhá-lo, se conseguem isso, então onde está já esse caráter excepcional? A raridade é que dá valor às coisas; elas depreciam-se à medida que se verifica a sua multiplicação. Quem adotasse o processo, para enriquecer o povo, de oferecer um colar de esmeraldas, apenas acabaria por compreender que as esmeraldas perdiam todo o seu valor e que nenhuma rapariga ambicionaria mais usá-las.”⁷

Dentro dessa cadeia, a Arte é consumida pelo status atribuído, por uma função social honrada, por vezes sem questionamento acerca a produção artística. Tal comportamento resultou na negação de valores artísticos, no esvaziamento de significados ao objeto de culto.

Antiarte

Uma das mais célebres vanguardas⁸ contestadoras da Arte foi o Dadaísmo, criado em 1917 em resposta à insensatez da guerra, por artistas que desejavam romper com toda a tradição de antes: valores, princípios e dogmas, especialmente os artísticos. Estavam em busca da antiarte, uma nova maneira de pensar, sentir e um novo saber, enfim, uma nova arte.⁹ Em negação à crítica e academicismo, artistas Dadás elevaram objetos comuns à categoria de arte: na literatura, os poema-pílulas, sem sentido algum, instigavam os leitores a buscarem conceitos artísticos nas palavras somente por elas, assim como ocorria em textos caóticos com palavras postas aleatoriamente. Na pintura, representavam objetos pela estética, e não por sua função. O ponto alto do movimento foi Marcel Duchamp com seus ready-mades; unindo desordem e improvisação, objetos escolhidos ao acaso foram inseridos em galerias e salões. Após algumas intervenções, recebiam status de obra de arte, questionando a produção artística tradicional. Sendo uma negação total da cultura, o Dadaísmo defende o absurdo, caos,

⁶ MOULIN, Raymonde. Mercado da Arte - Mundialização de Novas Tecnologias. 2007, p.36.

⁷ DUBUFFET, Jean in: Cultura Asfixiante. 2006, p.21.

⁸ O Futurismo foi uma vanguarda contemporânea ao Dadaísmo, cujos adeptos do movimento rejeitavam o moralismo e o passado, enaltecendo a velocidade, vida moderna e o avanço tecnológico. O novo é tão forte no movimento, que chegou-se a defender a destruição da tradição antiga, como museus, cidades e bibliotecas. Apesar de ter enfraquecido após a Primeira Guerra, o espírito inquieto do movimento deixou vestígios no Dadá, este porém, era veementemente contra a guerra, que o movimento anterior exaltava como forma de higiene do mundo.

⁹ RICHTER, Hans. in: Dadá: Arte e Antiarte. 1993, p.1.

desordem e incoerência. Utiliza-se da subversão, niilismo, irreverência e anarquia, e tornou-se uma arte rompedora, não só ao status-quo mas também com o conceito da própria arte e seus princípios estéticos. Foi um divisor de águas da história da arte, precursor da arte conceitual, da antiarte e retirou as amarras da produção artística.

A antiarte contesta dogmas e paradigmas inerentes a sua época, usando o próprio fazer artístico como ferramenta para romper com a arte. Seja pelo discurso ou uso de suportes inovadores, o objetivo é deslocar o espectador de sua função passiva para um questionamento sobre aquilo que está sendo consumido. Os artistas incorporam novas ideias e meios relacionados ao seu tempo, sempre com caráter questionador. Após a polêmica e a ruptura causada pelo Dadá, ao longo da história artistas continuaram contestando paradigmas e conceitos inerentes ao universo artístico, como exemplo do italiano Piero Manzoni com seu trabalho “Merda de Artista”, de 1961, que consiste em uma série de 90 potes com fezes do próprio artista sendo vendidos a peso de ouro. Este trabalho ironiza a origem do trabalho do artista, as formas tradicionais da arte, seus objetivos e métodos.



Fig. 1: Piero Manzoni, Merde d`artista, 1961.

Em 1958, Manzoni havia preenchido balões com o ar de sua própria respiração, quem os adquirisse poderia respirar o "ar do artista". No ano de 1960, na exposição intitulada "Consumação da Arte", Piero imprimiu suas digitais em ovos cozidos e convidou os apreciadores a comerem a obra.

Um exemplo mais recente do consumo irrestrito de produtos somente pelo status, o artista Justin Gignac recolhe lixo das ruas de Nova York, acomoda em caixinhas e vende, com o

slogan de objeto exclusivo, por um preço que varia entre 50 a 100 dólares, dependendo do conteúdo: “lixo variado” ou “lixo especial”.



Fig.2 : Justin Gignac, NYC Garbage, 2001.

Fluxus

O Fluxus é uma força criativa que marcou os anos 1960 e 1970 e opunha-se aos valores burgueses e às galerias de arte. O nome vem do latim *flux*, que significa modificação, escoamento, catarse. Com intenso caráter político-social, o grupo mesclava várias formas de arte como música, cinema e teatro para ampliar as possibilidades artísticas, e foram os criadores da videoarte. Produziam obras transitórias, usando como suporte a performance, instalação e happening. Os artistas buscavam inserir a arte no cotidiano das pessoas, pois todos tem o direito de compreendê-la; tinham como intuito a revolução cultural, política e social por meio da arte. Em seu manifesto, redigido em 1963, há trechos incentivando a destruição de museus e da “cultura séria”¹⁰. Trata-se de romper as barreiras entre arte e não arte, dirigindo a criação artística às coisas do mundo, seja à natureza, à realidade urbana ou o mundo da tecnologia. Além da música experimental, as principais fontes do movimento podem ser encontradas num certo espírito anárquico de contestação e em sua crítica à institucionalização da arte.

¹⁰ MACIUNAS, George in: Manifesto Fluxus, 1963. Fonte: <<http://www.artnotart.com/fluxus/gmaciunas-manifesto.html>>. Acesso: 28 de setembro de 2011.

“To stabilish artist’s nonprofessional, nonparasitic, nonelite status in society, he must demonstrate own dispensability, he must demonstrate self sufficiency of the audience, he must demonstrate that anything can substitute art and anyone can do it. Therefore this substitute art-amusement must be simple, amusing, concerned with insignificances, have no commodity or institutional value. It must be unlimited, obtainable by all and eventually produced by all. The artist doing art meanwhile, to justify his income, must demonstrate that only he can do art. Art therefore must appear to be complex, intellectual, exclusive, indispensable, inspired. To raise its commodity value it is made to be rare, limited in quantity and therefore accesible not to the masses but to the social elite.”¹¹

Os artistas do Fluxus buscavam a antiarte, a desmistificação do culto ao objeto artístico através da não arte, ao enxergar possibilidades em objetos sem valor artístico, como elementos da natureza ou banalidades do cotidiano; tinham como objetivo a eliminação das belas artes¹². A não arte, ignorar a instituição de Arte como sistema de referência é o grande passo para superar e abandoná-la. A estética simples e despretensiosa do Fluxus era por implicação um assalto à cultura séria, e seus artistas desejavam transcender as (de)limitações das obras artísticas.

Neoísmo

Surgido entre as décadas 70 e 80, o Neoísmo sofreu influências do Dadaísmo, Fluxus, Futurismo, Movimento Punk¹³, e Internacional Situacionista¹⁴. Prega o uso indiscriminado do

¹¹ “Para instituir o caráter não profissional, não parasita, não elitista do artista na sociedade, ele deve demonstrar própria dispensabilidade, ele deve demonstrar auto suficiência sobre a audiência, ele deve demonstrar que qualquer coisa pode substituir arte e qualquer um pode fazê-la. Além disso esse substituto da diversão artística deve ser simples, divertido, preocupado com insignificâncias, não ter valor de mercado ou institucional. Deve ser ilimitado, acessível a todos e eventualmente produzido por todos. Todo fazer artístico, para justificar sua renda, deve demonstrar que somente a arte é capaz de produzi-lo. Arte deve parecer complexa, intelectual, exclusiva, indispensável, inspiradora. Para aumentar seu valor de mercado é feita para ser rara, tiragem limitada e acessível não à massa, mas para à elite social.” [tradução livre]

MACIUNAS, George in: Fluxmanifesto on art amusment. 1965. Fonte: <<http://www.artnoart.com/fluxus>>.

Acesso: 9 de outubro de 2011.

¹² HOME, Stewart in: Assalto à Cultura – Utopia, subversão, guerrilha na (anti) arte do século XX. 2005, p.89.

¹³ Surgiu nos anos 70 dentro do contexto da contracultura, como reação à não-violência e otimismo dos hippies, além do tédio cultural e decadência social. Tinha como característica princípio de autonomia do faça-você-mesmo, simplicidade, sarcasmo niilista e subversão da cultura.

plágio e nomes múltiplos, a quebra do mito do artista gênio, e o conceito de originalidade. Stewart Home foi o principal teórico e ressaltou a importância da escrita para propagação das ideias Neoístas. Este ativista cultural é fundador do Festival do Plágio, que ocorre em Londres, e organizou a “Greve da Arte” entre 1/1/1990 e 1/1/1993. Essa recusa de criatividade combatia a noção contemporânea de identidade.

“Rejeitamos a noção de gênio. Os artistas são iguais a todas as outras pessoas. A individualidade é o último e mais perigoso mito do ocidente.(...) Afirmamos que o plágio é o verdadeiro método artístico moderno. O plágio é o crime artístico contra a propriedade. É roubo, e, na sociedade ocidental, o roubo é um ato político.(...) A tradição vanguardista na arte tem hoje mais de setenta anos. Não mudou nada durante esse período de tempo.”¹⁵

Sobre o Neoísmo, Grant Kester escreveu na edição de outubro de 1987 do *New Art Examiner*:

“O Neoísmo é de particular importância porque se ocupa de muitas das questões tratadas por recentes trabalhos pós-modernos. A crítica à ‘originalidade’ ou à transformação de arte em mercadorias, feita por artistas como Sherrie Levine e Jeff Koons, no entanto, engaja-se dentro do próprio mundo artístico, através da produção de objetos de arte. O Neoísmo, com raízes no Fluxus e Situacionismo, e portanto privilegiando as atividades não-objetivas, oferece um valioso modelo alternativo: consegue avançar com uma crítica convincente das produções artísticas de ‘mercado’, sustentando ao mesmo tempo um sistema de apoio que permite um processo constante de diálogos teórico e prático.”¹⁶

Muitas estratégias do Dadá, Fluxus e Neoísmo reaparecem nos trabalhos da rede, como o ativismo político, performance, conceito de ready-made, plágio, nomes múltiplos, suporte transitório. Assim como artistas do Fluxus, artistas da web utilizam a arte como ferramenta de mudança social por meio da prática hacktivista, que possui forte caráter político. O uso provocativo da ironia e caráter conceitual das obras também permeiam os trabalhos da internet.

¹⁴ Com a Internacional Situacionista surge uma nova noção, o desvio artístico. Procuravam superar a atividade artística, a atividade executada por produtores especializados. A tarefa dos situacionistas consiste em erradicar a mediocridade de uma vida cotidiana alienada, e o uso situacionista da arte passa por sua depreciação.

¹⁵ HOME, Stewart in: Manifestos Neoístas/ Greve da arte. 2004, p.23, 24 e 29.

¹⁶ Grant Kester in: *New Art Examiner*, in: Stewart Home. Assalto à Cultura – Utopia, subversão, Guerrilha na (anti) Arte do século XX. 2005, p. 18.

3. Início da web arte

Segundo Josephine Bosma, existem 5 gerações dentro da web art.¹⁷ No início, os chamados *networked artists* trabalhavam com equipamentos eletrônicos considerados precursores da internet, como fax e videotexto. Mas foi com a popularização do *pc*, em 1980, e o advento da internet, nos anos 90, que uma grande quantidade de artistas seguiu esse caminho independente das instituições de arte. Em meio a esse *boom*, "artistas passam a utilizar o meio criando trabalhos com o que a rede tem de mais específico. Os artistas fazem com que o usuário reflita poeticamente sua relação com a máquina e com as outras pessoas, num mundo onde os relacionamentos e a vida são cada vez mais mediados pela teleinformática (telefones digitais, mensagens instantâneas, e-mails e outras coisas mais). Isso é o que chamamos de net arte, arte na rede ou web arte.", diz Fábio Fon.¹⁸ Artistas midiáticos compreenderam que podiam utilizar esse sistema aberto e não hierárquico como uma plataforma para introduzir novos posicionamentos e pontos de vista na arte, e que abria-se possibilidade de pôr à disposição do público ideias e trabalhos à margem dos centros tradicionais de poder do mercado artístico: museus, galerias, exposições.¹⁹ Hoje já há certa aceitação destes centros culturais, porém, no início a internet era comumente usada como mera ferramenta de divulgação de portfólios ou sites de corporações e empresas. Coube aos artistas perceberem as características específicas e possibilidades da web e verem nela potencial poético e político, um novo espaço para intervir e expor suas ideias. Alguns dos pioneiros nessa experimentação foram os artistas europeus Joan Heemskerk e Dirk Paesmans.

Em 1993, após passar um tempo nas proximidades de companhias como Apple e Netscape na Califórnia, criaram o website <<http://wwwwwwwww.jodi.org/>>, demonstrando que além de um novo meio de publicar informação, a internet poderia também ser suporte para trabalhos artísticos. Na *home*, o texto verde somente com símbolos ininteligíveis à primeira vista parece um erro. Porém, extraindo o código fonte da página, descobre-se que os códigos formam a figura de uma bomba, desconstruindo a linguagem visual da web. Navegando pelo resto do site depara-se com textos intermitentes, fragmentos de imagem em pixel; o que os artistas exploram é a estética do erro na internet.

¹⁷ OLSON, Marisa. 9 Março, 2009 "Conference Report: NET. ART (SECOND EPOCH) Rhizome at the New Museum. New York: Rhizome. Retrieved September 21, 2010.

¹⁸ Fonte: < <http://www.fabiofon.com/webartenobrasil>>. Acesso: 3 de junho de 2011.

¹⁹ LIESSER, Wolf in: Arte Digital – Novos Caminhos da Arte. 2010, p. 111.

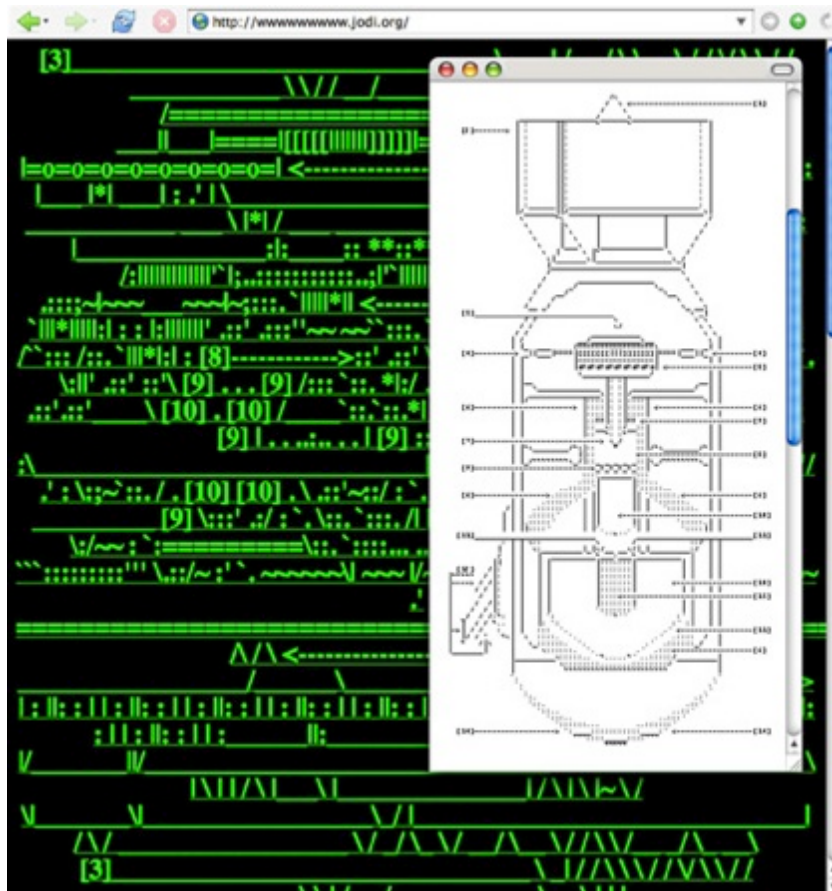


Fig. 3: Texto encriptado no site Jodi, e seu resultado extraíndo o código fonte.



Fig. 4: Frame de “Deep ASCII”.

O artista esloveno Vuk Cosic cunhou o termo *net art*, em 1995. Encontrou as palavras *net* e *art* que estavam espalhadas em um texto de email, seus olhos se dirigiram a elas juntas em um

ponto; Vuk começou a usar o termo para descrever a arte baseada na web, e o termo rapidamente se generalizou.²⁰

Um dos trabalhos mais conhecidos do artista é o Deep ASCII²¹, o filme pornográfico “Garganta Profunda” transformado em linguagem ASCII, formando assim uma imagem por meio de códigos, numa estética retrô-futurista.

Sobre a utilização de um método rudimentar de produção, o artista diz: “os meus trabalhos e experiências com o ASCII dinâmico são cuidadosamente dirigidos para a sua máxima inutilidade, do ponto de vista da alta tecnologia dos nossos dias e das suas consequências. Tento olhar para o passado e continuar a melhorar alguma tecnologia marginalizada ou esquecida.”²²

Olia Lialina, em sua conhecida obra “My Boyfriend Came Back From the War”²³, conta a história de um casal que se encontra após a guerra. Na tela aparecem fragmentos de diálogos truncados e, ao clicá-los, a tela divide-se em outros quadros com frases e textos, formando uma narrativa poética não-linear e múltipla, à semelhança de uma montagem cinematográfica. Com formação em crítica de cinema, a artista, nesta obra, conseguiu unir duas linguagens: a do cinema e a web, criando um trabalho que até hoje sofre releituras de outros artistas.

Olia foi uma das primeiras artistas a vender uma obra de arte realizada na internet, transferindo a posse do domínio e IP ao comprador. A página encontra-se disponível, mas com um aviso que indica quem é o atual dono.

A grande maioria dos artistas escolhe a internet para criação artística por suas características específicas tais como: hipermídia, instantaneidade, interatividade, imaterialidade, alcance mundial e reprodutibilidade infinita. A internet é uma ferramenta que catalisa todas essas possibilidades artísticas sob um baixo custo, o que a torna ainda mais atraente.

O uso desse suporte artístico também diz respeito à familiaridade que essa geração tem com novas tecnologias. Tiveram contato com *games* desde a infância e, mais à frente, a internet, que hoje faz parte da rotina diária de quase toda população mundial: sites de notícias, conversas por email, chat, redes sociais, download de materiais; tais atividades estão ligadas ao dia-a-dia, e as pessoas estão sempre conectadas à rede, tornando-se, cada vez mais, uma atividade essencial.

²⁰ TRIBE, Mark, JANA, Reena in: New Media Art. 2007, p. 38.

²¹ <<http://www.ljudmila.org/~vuk/>>. Acesso: 13 de agosto de 2011.

²² TRIBE, Mark, JANA, Reena in: New Media Art. 2007, p. 38.

²³ <<http://www.teleportacia.org/war/war.html>>. Acesso: 3 de agosto de 2011.

Mídias livres e o plágio na era da cultura recombinate

Assiste-se à emergência de diversas formas sociais e comunicacionais no âmbito da sociedade informatizada e globalizada atual. Com a crescente velocidade e quantidade de informações consumidas, a cultura, híbrida por natureza, sofre recombinações intensas, num alcance nunca antes visto. Na cultura global atual, a arte e não-arte, alta e baixa cultura, ou cultura de massa, se entrelaçam como transplantes, enxertos e descontextualizações.²⁴

A colaboração é a palavra guia na internet, e depende de uma economia gratuita, livre distribuição de informações, num sistema de partilha mútua, em que a cultura não é tratada como mercadoria, e sim como um bem público que deve estar ao alcance de todos, através de práticas de livre divulgação e partilha de cultura ou qualquer outra produção criativa, o compartilhamento de conhecimento, seja um filme, música, livro, em detrimento à detenção da elite intelectual. Assim, na rede é comum deparar-se com softwares de livre utilização e outros materiais sob o selo *copyleft*, negação do *copyright*. Trocadilho do termo *copyright*, que significa “direitos de cópia”. Sob a licença *copyleft* os trabalhos requerem que suas modificações sejam livres, passando adiante a liberdade de copiar ou modificá-los. Dessa forma, cria-se condição mais favorável para que contribuições, melhoramentos e alterações sejam executadas na obra, num processo contínuo e colaborativo de transformação, protegido juridicamente para que o material não possa ser apropriado a direitos autorais ou propriedade intelectual.²⁵ Assim, softwares livres podem ser copiados, estudados e redistribuídos sem restrições e, para isso, deixam seu código fonte aberto, ao domínio público.

Ainda no âmbito da questão do uso da cultura como mercadoria, o plágio é visto como a pior ameaça aos criadores. Se desde antes do Iluminismo ele era utilizado como ferramenta para propagação de obras literárias em territórios que dificilmente teriam alcance, hoje é visto como crime contra a produção cultural. A ação dos plagiadores subverte conceitos de valores baseados na posse, originalidade e autoria. Seu ato representa negação da cultura do único, e envolve a reinvenção de signos nos apresentados como imutáveis, numa manifestação criativa aberta. Vive-se a era da cultura recombinate, informações são repassadas e transformadas em uma velocidade viral dentro da rede.²⁶ Vídeos que obtêm grande acesso rapidamente recebem

²⁴ BOURRIAUD, Nicolas in: Pós-produção: Como a arte reprograma o mundo contemporâneo. 2009, p.43.

²⁵ Fonte: <<http://www.gnu.org/copyleft>>. Acesso: 31 de outubro de 2011.

²⁶ A evolução cultural que pode autopropagar-se é chamado meme, termo cunhado em 1976 por Richard Dawkins em seu livro *O Gene Egoísta*. Os memes podem ser ideias, línguas, desenhos, valores estéticos e morais, ou qualquer outra coisa que possa ser aprendida e transmitida enquanto unidade autônoma.

novas versões, paródias e afins, em um processo contínuo e extremamente rápido. O mesmo ocorre com imagens, músicas, notícia, em um processo de evolução cultural que se auto propaga.

À medida que a desapropriação cultural torna-se uma estratégia artística e política importante para disseminação igualitária de informações, leis de propriedade intelectual que regulamentavam o acesso a materiais tornam-se mais restritivas. O modelo colaborativo de produção intelectual oferece um novo paradigma para o direito autoral e, nos anos 2000, estúdios de cinema, indústria discográfica e outros proprietários de conteúdo, preocupados com a reprodução clandestina e a distribuição gratuita de suas obras por meio de arquivos compartilhados em escala mundial no território eletrônico, organizaram-se e fortaleceram os direitos autorais, tornando ilegal qualquer tentativa de quebrar as medidas de proteção à propriedade intelectual.

“(...) seu sistema econômico se baseia no princípio da exclusão. Consequentemente, sendo ela própria um artigo de luxo, a superestrutura cultural tende também em direção à exclusão. Esse princípio econômico determinou a invenção dos direitos autorais, que originalmente foram criados não a fim de proteger os escritores, mas para reduzir a competição entre as editoras. Na Inglaterra do século XVII, quando o direito autoral apareceu pela primeira vez, o objetivo era reservar às próprias editoras, para sempre, os direitos exclusivos de imprimir certos livros. O presente requer que repensemos e rerepresentemos a concepção de plágio. Sua função tem sido há muito desvalorizada por uma ideologia que tem pouco lugar na tecnocultura. Deixemos que as noções românticas de originalidade, genialidade e autoria permaneçam, mas como elementos para produção cultural sem nenhum privilégio especial acima de outros elementos igualmente úteis.”²⁷

Tais questões inerentes dentro do ciberespaço interferem também no mundo material, fora da realidade virtual. A inegável influência da internet nos dias atuais, sua relevância como meio de comunicação e zona de poder, os novos paradigmas criados, são abordados pelos hackers ativistas por meio de trabalhos artísticos que utilizam a internet como suporte, para propagar ideais políticos.

Hacktivismo

A internet, por ser um meio de comunicação, também torna-se ferramenta de poder e, por não restringir-se aos meios midiáticos como jornais e televisão, seu uso livre abre espaço para

²⁷ Critical Art Ensemble in: Distúrbio Eletrônico. 2001, p.98.

qualquer pessoa manifestar-se sem entraves. O advento da internet tornou possível aos artistas, ativistas, e outros a organização de redes de movimentos internacionais e envolvimento em ações eletrônicas de desobediência civil. A internet é uma zona autônoma temporária²⁸, cujas regras, hierarquias e comportamentos são independentes da sociedade em que vivemos. Essa zona virtual denomina-se ciberespaço, e sua fluidez abre portas para práticas de terrorismo poético, como é o caso de dois movimentos dos anos 90: Wu Ming Foundation²⁹ e Luther Blisset³⁰. Luther Blisset é um pseudônimo multiusuário, uma identidade em aberto adotada e compartilhada por centenas de hackers, ativistas e operadores culturais em vários países desde 1994. Este grupo queria promover sabotagem cultural e guerrilha tecnológica contra a cultura dominante, por meio de *pranks*³¹ contra a mídia, como enviar informações falsas que foram noticiadas pela televisão, a fim de ridicularizar a instituição. Wu Ming Foundation é um pseudônimo literário compartilhado por um grupo de 5 autores italianos egressos do Luther Blisset mas, ao contrário deste, o nome é usado apenas por um grupo definido. Os 5 escritores, por trás dos pseudônimos, escreviam livros e compartilhavam na internet, subvertendo as leis de direitos autorais. Em ambos, a escolha do nome multiuso se deu por influência do Dadá e ao Neoísmo.³²

“Entre os anos 80 e 90 do século XX, uma indeterminada rede de “artistas” sem obras, ativistas pós-políticos, operadores de mídias independentes (...) resolveram, metaforicamente, sumir, se enredando em uma lenda, apostando no maravilhoso. Não foi necessário reunir nenhum comitê central. Simplesmente decidiu-se (essa forma impessoal teve repercussões definitivas, pois deu forma a todas as ações seguintes) usar o potencial da nova mídia e seu impacto iminente sobre aquelas tradicionais, com a finalidade de lançar um novo “produto”, uma mercadoria intangível, imaterial: um mito de luta comum a todas as tribos e comunidades rebeldes. Esse mito deveria inserir-se em um cenário de revoluções memoráveis, (...) pelo aparecimento do assim chamado “trabalho imaterial” pós-fordista e pela ampliação da rede.”³³

²⁸ Zona Autônoma Temporária se dá quando um grupo de pessoas não-hierarquizadas desenvolvem atividades comuns livremente, sem controle opressor. Por sua complexidade, pode-se dizer que acabam por formar uma sociedade. Essa ideia foi teorizada por Hackim Bey, em 1985.

²⁹ <<http://www.wumingfoundation.org>>. Acesso: 11 de agosto de 2011.

³⁰ <<http://www.lutherblisset.net>>. Acesso: 11 de agosto de 2011.

⁴ *Prank* é abreviação de *practical joke*, e consiste em pregar ações, e não insultos verbais, no intuito de constranger alguém.

³² BLISSET, Luther in: *Guerrilha Psíquica*. 2011, p. 17.

³³ *idem*, p.17.

Hackers veem a partilha como algo positivo e contribuem com o acesso ao conhecimento e recurso dos computadores. A revolução causada pela internet resultou na quebra de vários paradigmas na sociedade, no âmbito cultural, a velocidade com que informações são recebidas, consumidas e rapidamente descartadas, seu compartilhamento e recombinação. Os hacktivistas, cuja palavra é a junção de hacker + ativistas, por meio de seu conhecimento, promovem ideologia política e defendem seus ideais filosóficos. Através de ações eletrônicas não violentas ou ilegais, procuram causar mudanças sociais, utilizando a ferramenta digital com fins políticos. Hackers são comumente confundidos com *crackers*, estes, todavia, utilizam suas habilidades para roubar senhas pessoais ou penetrar em sistemas apenas para seu próprio benefício [normalmente, financeiro], sem engajamento ético ou político.

3. Poética hacktivista

“Early net art tended to have an activist bent to it, in part because it emerged in the context of an on-line scene active in the free distribution of information, software and ideas in the face of the imminent commercializing and 'mailing' of the net... On the other hand there are hacktivists and net activists who do not see themselves as artists per se, but I would argue that their practices can often be seen as a form of art, in their creative and subversive uses of form and content, and their symbolic, representational and practical work which rubs itself against the commercial and corporate grain.”³⁴

Com a web arte iniciou-se uma nova forma de arte política e crítica, que reflete temas sobre as mudanças da nossa época, concentrando-se especialmente nas transformações sociais e comunicativas. A arte digital, em especial a web arte, ainda encontra dificuldade em ser comercializada. Essa demora na aceitação se deve pela resistência à tecnologia, mas também por colocar em suspenso todo o sistema que abrangia um certo tipo de imagem, bem como seus produtores. A imagem do artista gênio é quebrada, qualquer um que tenha contato com computador pode produzir seus trabalhos e divulgá-los fora do espaço galeria-museu, com

³⁴ “Os primórdios da web arte tendiam a ter uma inclinação ativista, em parte porque emergiram em um contexto de uma cena *online* de livre distribuição de informação, software e ideias em oposição à iminente comercialização da *net art*... por outro lado, há hacktivistas e ativistas da web que não se veem como artistas, mas eu argumento que suas práticas podem ser vistas como uma forma de arte, por seu criativo e subversivo uso da forma, conteúdo, e sua simbólica, representativa e prática obra que conflita com a minoria comercial e corporativa.” [tradução livre] Trecho da entrevista de Natalie Bookchin por Beryl Graham. Fonte: <http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors2/bookchintext2.html>. Acesso: 25 de outubro de 2011.

acesso democrático. Não obstante, a suposta estabilidade da arte foi minada devido à crise da representação da imagem.³⁵ Na rede, onde um trabalho de arte pode ser infinitamente copiado, a característica aurática de unicidade da obra desaparece. Nessa quebra de valores, o conceito de originalidade e autenticidade é contestado. A aquisição de uma obra de arte na rede requer uma abordagem pouco ortodoxa do conceito de posse: o colecionador adquire um trabalho através de uma entidade conceitual, que não é palpável, e está à disposição de todos os utilizadores da internet.

*“Todos esses problemas atraíram muitos 'artistas' para a mídia eletrônica, deixando boa parte da arte eletrônica contemporânea com uma forte carga política. Já que não é provável que os trabalhadores das áreas científicas ou tecnológicas gerem uma teoria do distúrbio eletrônico, coube aos artistas-ativistas (assim como outros grupos interessados) a responsabilidade de ajudarem a estabelecer um discurso crítico sobre o que está realmente em jogo no desenvolvimento desta nova fronteira. Apropriando-se da autoridade legitimada da 'criação artística', e usando-a como meio para estabelecer um fórum público para discutir modelos de resistência dentro da tecnocultura emergente, o produtor cultural pode contribuir para a perpétua luta contra o autoritarismo.”*³⁶

A contestação de tais paradigmas se deu na rede por artistas que utilizam o ideal hacktivista – domínio de cultura digital para propagar ativismo político – em trabalhos artísticos. O uso da poética hacktivista em trabalhos da web lida com questões inerentes ao mundo da arte, à tecnocultura e as consequentes mudanças comportamentais e comunicacionais que a internet causou, provocando o estranhamento, incerteza, indeterminação e desconforto ao espectador.

4. Obras hacktivistas

0100101110101101.ORG

Decodificando o código binário “0100101110101101” resulta na letra K, e acredita-se ser uma alusão à obra “O Castelo” de Franz Kafka, que relata personagens preocupados em um mundo impessoal e extremamente burocrático. O grupo 0100101110101101.ORG foi precursor em fazer trabalhos utilizando a poética hacktivista, pondo em cheque questões como autoria, *copyright*, limite do real dentro do ciberespaço, dentre outros. Sua identidade

³⁵ LIESSER, Wolf in: Arte Digital – Novos Caminhos da Arte. 2010, p.113.

³⁶ Critical Art Ensemble in: Distúrbio Eletrônico. 2001, p.34.

permaneceu desconhecida por muitos anos, hoje sabe-se que se trata do casal Eva e Franco Mattes. A dupla produz obras provocativas e irônicas, listadas a seguir:

Biennale.py

```
* biennale.py _____ go _____ to _____ 49th Biennale di Venezia
* HTTP://144.01001011010101.ORG ____ + ____ [epidemic] http://www.epidemic.es
from dircache import *
from string import *
import os, sys
from stat import *

def fornicate(guest):
    try:
        soul = open(guest, "r")
        body = soul.read()
        soul.close()
        if find(body, "[epidemic]") == -1:
            soul = open(guest, "a")
            soul.write(soul.read() + "\n\n" + body)
            soul.close()
    except IOError: pass

def chat(party, guest):
    if split(guest, ".")[1] in ("py", "pyw"):
        fornicate(party + guest)

def join(party):
    try:
        if not S_ISLNK(os.stat(party)[ST_HOUE]):
            guestbook = listdir(party)
            if party != "/": party = party + "/"
            if not lower(party) in work and not "__init__.py" in guestbook:
                for guest in guestbook:
                    chat(party, guest)
                    join(party + guest)
    except OSError: pass

if __name__ == '__main__':
    mysoul = open(sys.argv[0])
    mybody = mysoul.read()
    mybody = mybody[:find(mybody, "***3") + 3]
    mysoul.close()
    blacklist = replace(split(sys.exec_prefix, ";")[-1], "\\", "/")
    if blacklist[-1] != "/": blacklist = blacklist + "/"
    work = [lower(blacklist), "/proc/", "/dev/"]
    join("/")
    print "> This file was contaminated by biennale.py, the world slowest virus."
    print "Either Linux or Windows, biennale.py is definitely the first Python virus."
    print "[epidemic] http://www.epidemic.es ____ + ____ HTTP://144.01001011010101.ORG "
    print "> _____ 49th Biennale di Venezia _____ <"
    """
```

Fig. 5: Código fonte do vírus.

Eva e Franco foram os primeiros artistas da web a conseguirem um espaço na Bienal de Veneza e, no dia da inauguração da 49ª edição, em 6 junho de 2001, um vírus começou a se propagar a partir do pavilhão esloveno. Biennale.py trata-se do primeiro projeto artístico que continha um vírus. A iniciativa foi transparente, pois havia sido anunciada com antecedência e as empresas ativaram seu anti vírus antes que se iniciasse a ação. “Esta é uma forma de arte que te encontra, não é necessário ir ao museu para vê-la, a própria obra chegará em sua casa”³⁷. Esse trabalho contesta a fama caótica e maligna que os vírus possuem. E se forem criados pela arte, que status receberão? Serão comprados como obras de arte. Três cópias de cd contendo o Biennale.py foram vendidos por US\$1.500 cada. “It’s a fascinating paradox,

³⁷ LIESSER, Wolf in: Arte Digital – Novos Caminhos da Arte. 2010, p. 110.

selling a computer virus is more or less as selling an illness!”, diz o crítico de arte Stefano Detoni.³⁸

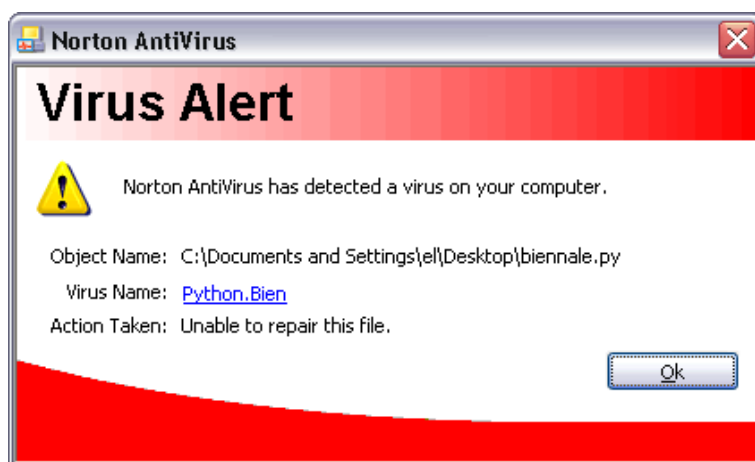


Fig. 6: Mensagem do anti vírus.

Life Sharing

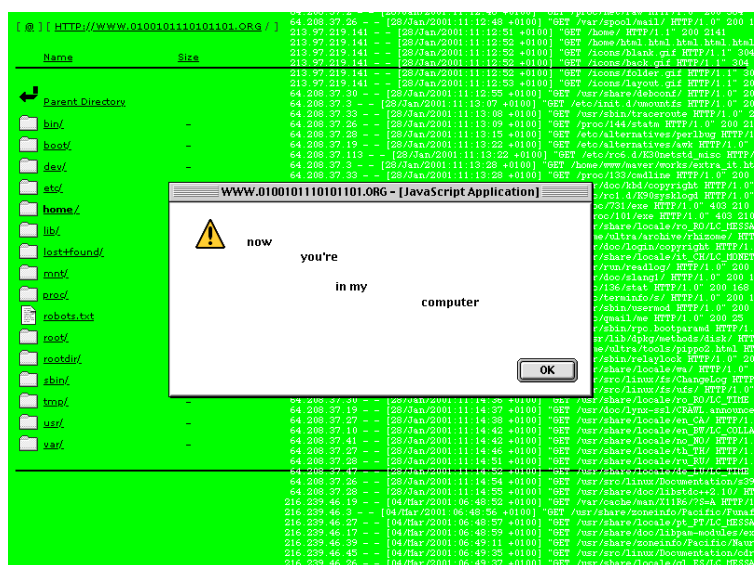


Fig. 7: Tela de acesso ao Life Sharing.

Buscando transparência total, Eva e Franco Mattes criaram o projeto Life Sharing³⁹ e permitiram durante 3 anos, de 2000 a 2003, o acesso sem qualquer restrição ao seu disco

³⁸ “É um fascinante paradoxo, vender um vírus de computador assemelha-se com a venda de uma doença!” [tradução livre] Fonte: <http://www.0100101110101101.org/home/biennale_py/story.html>. Acesso: 3 de agosto de 2011.

³⁹ <http://www.0100101110101101.org/home/life_sharing/concept.html>. Acesso: 30 de setembro de 2011.

rígido contendo todos os programas, emails privados, fotos e dados bancários. Denominaram esta iniciativa online como *real-time digital self-portrait* sob o lema “*privacy is stupid*”. O acesso dava-se pelo site deles, como mostrado na figura 7.

Life Sharing, anagrama de *File Sharing*, é um experimento, uma demonstração empírica de que a internet possibilita um novo modo de vida: tudo está disponível para ser visto e copiado. Como um computador possui muitas das nossas informações – dado o tempo gasto com ele – como relações pessoais, mensagens, e mails, preferências culturais [sites favoritos], memórias [fotos], ideias, projetos, trabalhos, essa máquina torna-se o próprio cérebro de seu dono, guardando todos seus dados. Assim, compartilhar o conteúdo de seu computador é relativo a compartilhar sua própria vida, numa espécie de *Big Brother*. Tecnicamente, o projeto foi viável devido à utilização de um software livre, baseado no Linux, cujo conteúdo era *copyleft*, ilimitando o acesso. “*Share the intellect, begin from your own, everyday*”⁴⁰.

Vaticano.org

Em 10 de dezembro de 1998, copiaram o site do vaticano <www.vatican.va> e hospedaram no domínio <www.vaticano.org>. Na falsa página, com layout idêntico ao original, havia conteúdo em apoio ao aborto, sexo livre e legalização de drogas. Durante um ano a instituição não manifestou-se mas, quando Eva e Franco tentaram renovar o domínio do site, a Network Solutions, empresa encarregada de vender os dois domínios, negou a renovação e vendeu imediatamente para uma associação católica de Roma. Esse trabalho desloca o caráter aurático do verdadeiro site para uma página falsa, fazendo com que as orações e velas acesas proferidas *online* perdessem todo seu significado. Durante o ano em que esteve no ar, a falsa página teve mais de 4 milhões de acessos.

⁴⁰ Fonte: <http://www.0100101110101101.org/home/life_sharing/concept.html>. Acesso: 8 de outubro de 2011.



Fig. 8: Home da falsa página.



Fig. 9: Aviso que o domínio já estava sendo utilizado.

Hybrids.intro

Hybrids são colagens digitais feitas a partir de trabalhos “roubados” da net art, juntamente com páginas da internet escolhidas aleatoriamente. Esteticamente, parecem novos trabalhos cuja fonte original torna-se praticamente irreconhecível, enquanto conceitualmente, representam um convite aberto à ativa reutilização cultural através do plágio digital e reciclagem visual.

Assim como outros trabalhos de 0100101110101101.ORG, as questões levantada são os temas centrais da arte digital: reprodutibilidade, autenticidade e o compartilhamento de conhecimento. Em um mundo em que constantemente recicla sons e imagens, Hybrids é uma parte natural da evolução das formas digitais. A colagem foi feita a partir de um software, assim, esse trabalho pontua a dificuldade em distinguir artistas, críticos e produtores, devido à combinação de elementos de trabalhos alheios para criar novas obras, e à escolha em apropriar-se de algo preexistente ao invés de retirar algo da imaginação do artista.



Fig. 10: 0100101110101101.ORG, vieweratstar67@yahoo.com, 1998 – 1999.

The most famous made-up artist



Fig. 11: Retrato de Darko Maver.

Em 1998, um artista chamado Darko Maver causou furor no meio artístico por suas obras impactantes e violentas e seu passado misterioso. O que se sabia é que ele nascera em Belgrado, e em 1981 entrou na Academia de Belas Artes, onde iniciou sua produção

escultórica de corpos mutilados e fetos mal formados, cuja única evidência da existência desses trabalhos é através de fotos das obras. Tanto sua biografia quanto obras estavam disponíveis *online*.⁴¹

Em agosto de 98, o artista é convidado a expor na coletiva “*Body and the East*” em uma renomada galeria de Liubliana, capital da Eslovênia. Em outubro do mesmo ano, sob a lei da Iugoslávia que prevê punições à atos “antipatrióticos”, Darko é preso em Podgorica, capital de Montenegro.

Em fevereiro de 1999 é organizada uma exposição em Bolonha, intitulada “Darko Maver – Exibição dos trabalhos censurados”, e teve divulgação pela mídia em toda a cidade. Centenas de visitantes estiveram durante a mostra, chocados com a crueldade que os trabalhos retratavam, remetendo à exploração da guerra. Os trabalhos originais haviam sido censurados e destruídos, então a interação do público se dava através de fotos das obras. Ao final da exposição, a figura de Darko Maver já era considerada uma das mais misteriosas e provocantes do cenário artístico underground.

Uma foto de Darko morto se espalha pela internet, é a prova cabal de que sua vida foi encerrada durante a prisão. Sua morte acontece no mesmo período em que a situação em Kosovo está alarmante e tropas da OTAN invadem os Bálcãs.

Durante a Bienal de Jovens Artistas, em 12 de junho de 1999 em Roma, o grupo teatral Sciatto Produzie dedica ao artista sérvio uma performance trágica e agressiva, em que dúzias de bonecos ensanguentados foram pendurados ao teto e eram golpeados pelos performers, borrifando sangue nos espectadores.

Em 4 de setembro, um grupo de pessoas intervêm na Bienal de Arte de Veneza, colando *stickers*, com data de nascimento e óbito de Darko Maver, em esculturas, fotos e pinturas.

Em 25 de setembro Forte Prenestino apresentam uma mostra retrospectiva “Darko Maver Tribute 1962 – 1999” com escritos e primeiros trabalhos do artista.

Na 48ª Bienal de Veneza, no pavilhão italiano, em setembro de 1999, Darko Maver é convidado a participar do evento. Em 23 de setembro, é apresentada uma instalação com projeção da prévia do documentário “Darko Maver. A Arte da Guerra”. O chão estava coberto de flyer sobre o luto devido à morte do artista.

⁴¹ GREENE, Rachel in: Internet Art. 2004, p. 102.



Fig. 12: Exibição em Bolonha, Itália.



Fig. 13: Foto de Darko encontrado morto na prisão de Podgorica.



Fig. 14: Notas de imprensa sobre o artista.

Fetus #7

1984

Wax, foam rubber, polyester, silicone, paint
245 x 130 x 85 cm
Wearable costume



Fig. 15: Foto de uma das obras de Darko Maver.

No ano 2000 o grupo 0100101110101101.ORG declarou que inventou toda a vida e obra do artista sérvio que recebera notas de imprensa, exposições a seu respeito e reconhecimento do público. Todos os textos, documentos e fotos de Darko Maver eram forjados. Sob o álibi de que foram destruídos pela repressão, somente fotos dos trabalhos estavam disponíveis ao público, estas imagens, porém, pertenciam à banco de dados de hospitais e universidades de medicina.

A performance/*prank* da criação de Darko Maver mostra o consumo irrestrito de informações sem questionamentos, e o aspecto informal e anárquico da internet, além da dificuldade em averiguar qualquer verdade concreta nos fatos. Uma informação da rede, algo imaterial, causou grande reação no mundo material, interferindo inclusive no mercado de arte.

No Fun

Chatroulette é um site onde duplas interagem por chat online através da webcam. A qualquer momento, um dos dois usuários pode trocar de pessoa com quem está interagindo, iniciando uma nova conversa de forma aleatória.

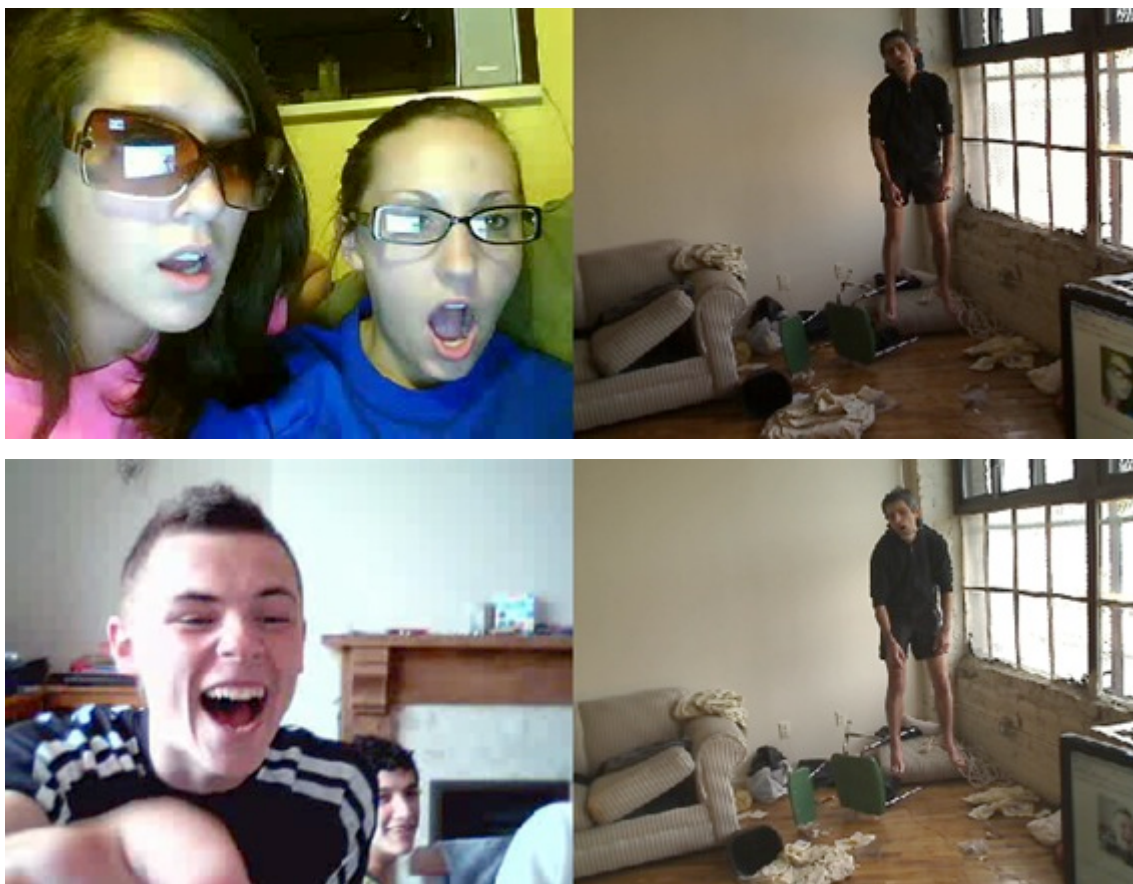


Fig. 16: Reação de jovens ao ver o suicida no Chatroulette.

A performance online No Fun⁴² utilizou esse chat pondo em questão o “vale tudo” dentro da rede, e a apatia do espectador a qualquer estímulo enviado, completamente anestesiado com tantas informações que recebe diariamente. Na tela aparece um falso suicida enforcado pendurado por uma corda, e a reação das pessoas é variada. Alguns poucos se assustam no começo, mas após algum tempo creem não ser real. Outros riem e fotografam o corpo suspenso.

My Generation

*My Generation*⁴³ é uma instalação que consiste em um vídeo transmitido por um computador quebrado jogado no chão. São colagens de vários vídeos na internet que mostram acessos de imensa fúria e desespero por crianças e adolescentes ao perderem um jogo *online*, ou pela demora dos mesmos em carregar; a reação comumente termina com o computador sendo quebrado, por isso a máquina da instalação estar danificada, em alusão às máquinas das próprias crianças do vídeo.

A obra mostra uma geração de jovens viciada em jogos, ansiosa e com comportamento extremista ao defrontar-se com dificuldades. Apesar do susto inicial, acaba-se por acostumar com o conteúdo, pois hoje comumente defronta-se com tais reações de crianças ao ter seu vídeo game apreendido pelos pais. Tamanha necessidade ao uso de computadores e jogos, praticamente uma droga digital, mostra a dependência a essas máquinas pelos jovens desta geração.

⁴² <<http://www.0100101110101101.org/home/nofun/index.html>>. Acesso: 23 de setembro de 2011.

⁴³ <<http://0100101110101101.org/home/mygeneration/>>. Acesso: 23 de setembro de 2011.

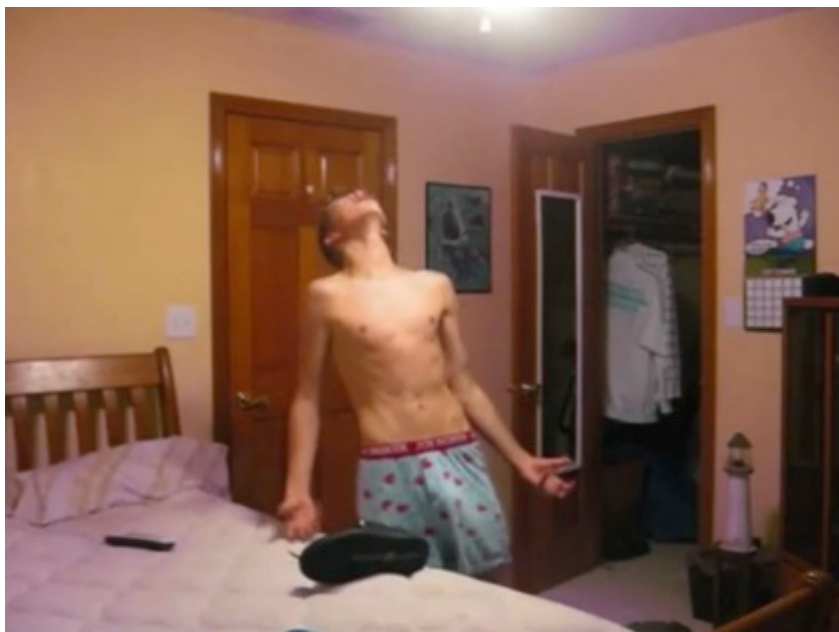


Fig. 17: Reação do garoto ao não poder mais jogar.

Blackness for Sale

The screenshot shows an eBay listing for 'Keith Obadike's Blackness' (Item #1176601636). The listing is categorized under 'Blackness for Sale'. The current bid is \$152.50, with 1 bid and 6 days, 0 hours, and 4 minutes left. The seller is 'Obadike' with a rating of 100%. The listing includes a detailed description of the item, which is a 'Blackness' (a concept of black identity) and lists various benefits and warnings. The description mentions that the item is for sale for twenty-eight years and is used primarily in the United States. It also lists various benefits such as being used for creating black art, writing critical essays, and accessing some affirmative action benefits. The listing includes a 'Description' section with a detailed explanation of the item and its uses.

Fig. 18: Página da EBay com a identidade afrodescendente à venda.

Questionando o conceito de que qualquer coisa é negociável, principalmente na rede, onde parece não existir limites devido sua imaterialidade, alguns artistas interviram na eBay, site de leilões online, colocando elementos inusitados à venda. Em 2000, Michael Daines vendeu seu corpo na categoria 'esculturas' da página.⁴⁴ No ano seguinte, Keith Obadike colocou sua identidade afro-americana, "*Blackness for sale*", aludindo aos leilões de escravos. Na

⁴⁴ <<http://obadike.tripod.com/ebay.html>>. Acesso: 23 de setembro de 2011.

descrição de campo da página, Obadike incluiu uma lista de benefícios e de avisos: “*The Seller does not recommend that this Blackness be used while seeking employment.*”, “*The Seller does not recommend that this Blackness be used in the process of making or selling 'serious' art.*”. O humor ácido presente nesses comentários estereotipados está envolto por críticas sociais e políticas quanto ao segregacionismo de minorias étnicas, a liberdade de vendas na rede e ao comportamento consumista.

Etoy⁴⁵

Devido ao acesso democrático, na internet um grupo de artistas pode alcançar a mesma visibilidade quanto uma grande corporação. Partindo dessa premissa, alguns artistas na web apresentam-se como corporações ou utilizam linguagem visual semelhante através do uso de logotipos, slogans, etc. Um dos primeiros a fazer essa abordagem foi o grupo suíço Etoy, em 1994, e criaram o site <www.etoym.com> em 95. Etoy descreve-se como uma escultura corporativa que atravessa as fronteiras entre a arte, identidade, política, tecnologia e o poder de negócios para criar um impacto massivo nos mercados globais e na cultura digital. Seguindo o modelo de empresas de negócios, o grupo de artistas angariou fundos para seus projetos emitindo ações com títulos de ações servindo como objeto de arte para seus acionistas.

Em 1999, no auge da explosão do uso da internet, uma famosa empresa de brinquedos chamada eToys, acusou a Etoy de violação de direitos sobre a marca, apesar do grupo de artistas ter registrado seu endereço na internet dois anos antes da loja de brinquedos online. A eToys ofereceu ao Etoy o valor de US\$ 516.000 para desistir de seu registro e, ao obter resposta negativa, processou judicialmente os artistas. A Etoy então lançou como contraofensiva um projeto de *net art* chamado Toywar, que consistia em um jogo *online* em que os membros acumulavam pontos ao atacar os eToys, com o objetivo de baixar o valor de suas ações. O jogo seguia os participantes e suas atividades no mundo real, com ações que incluíam crítica à eToys em fóruns de investidores *online*, corromper os servidores da eToys com informações falsas e criando sites anti eToys.

Em meados de Janeiro de 2000, a empresa de brinquedos anunciou que desistiria da ação contra a Etoy. Entre novembro de 1999 e fevereiro de 2000, 1789 pessoas defenderam a Etoy participando da Toywar e, durante esse período, o valor das ações da eToy caiu cerca de US\$ 45 milhões. Embora não possa afirmar-se com segurança que isso tivesse relação direta com a

⁴⁵ <<http://www.etoym.com/projects/toywar/>>. Acesso: 23 de setembro de 2011.

Toywar, a eToy afirma que este projeto foi “a performance mais dispendiosa da história da arte”.⁴⁶

Ciberfeminismo

Em 1997, a Hamburger Kunsthalle – Galerie der Gegenwart anunciou que seria o primeiro museu no mundo a receber um concurso internacional de *net art*. O museu chamou ao projeto Extension, sugerindo que a presença *online* da instituição constituía uma extensão no ciberespaço. Os curadores não perceberam que mais de 200 das 280 inscrições recebidas foram produzidas por apenas um *software*, por uma intervenção da artista Cornelia Sollfrank. Para o projeto Female Extension⁴⁷, criou nomes, nacionalidades e números de telefone de mulheres de sete países diferentes. Para fabricar as obras individuais de cada uma das falsas artistas, o *software* de Cornelia pesquisou na internet e misturou o material HTML dos dados encontrados, parecendo vagamente com as desconstruções de Jodi. O museu chegou a anunciar que, das 280 inscrições recebidas, dois terços eram de mulheres. Porém, os três prêmios foram entregues a homens – um resultado que a artista atribui ao sexismo. Com esse trabalho, Cornelia Sollfrank pretendia criticar a discriminação que as mulheres sofrem no meio artístico.

Mais tarde a artista desenvolveu, a partir do *software* utilizado na criação das inscrições ao concurso, um programa que escolhia ao acaso elementos encontrados em sites e criava uma colagem à semelhança dos trabalhos Dadás de Jean Arp. A máquina foi chamada de Net Art Generator, e criava composições que transmitem a estética do acaso, além do plágio, pois dados eram capturados livremente da rede.

Female Extension foi um trabalho-chave na história do Ciberfeminismo, um movimento que emergiu em meados dos anos 1990 para criticar a dominância masculina no mundo *online* e das indústrias tecnológicas em geral e como forma de direcionar às mulheres suas experiências com a tecnocultura. O Ciberfeminismo é caracterizado pelo uso da ironia, humor e seriedade, como estratégica política e artística. A migração da ideologia feminista dos anos 70, que exigia um espaço igualitário em galerias e museus, unicamente composto por artistas homens, para a área da tecnologia da informação, é também vista como parte de uma ocupação de diversas áreas para ações públicas de rebelião feminista.⁴⁸

⁴⁶ TRIBE, Mark, JANA, Reena in: New Media Art. 2007, p. 42.

⁴⁷ <<http://artwarez.org/femext/>> . Acesso: 30 de setembro de 2011.

⁴⁸ GREENE, Rachel in: Internet Art. 2004, p. 62.

Sherrie Levine

Partindo da ideologia de que a cultura é um palimpsesto infinito⁴⁹ e usando a apropriação como foco, Sherrie Levine utiliza o universo de outros artistas para criar suas próprias obras, como em seu mais conhecido trabalho, *After Walker Evans*⁵⁰. Em 1979 o artista re-fotografou as imagens de meeiros de Walker Evans, apresentando-as como seu trabalho, no catálogo da exposição “First and Last”. Em 2011 Michael Mandiberg escaneou as mesmas fotografias e criou o website *AfterWalkerEvans.com* e *AfterSherrieLevine.com*, ambas com o mesmo layout e conteúdo, a fim de facilitar a disseminação e para mostrar como recebemos informações na era digital. As fotos estão disponíveis em alta resolução e com um certificado de autenticidade a ser assinado pelo usuário; é uma estratégia para criar objetos físicos com valor cultural, mas nenhum valor econômico.

Estes trabalhos hacktivistas foram apresentados nas publicações *Internet Art*, de Rachel Greene, e *New Media Art*, de Mark Tribe e Reena Jana. Em comum, todas essas obras utilizam a poética hacktivista para questionar cultura e paradigmas artístico-sociais. A imaterialidade dos trabalhos na rede potencializa seu caráter subversivo influenciado pelos ready-mades, suporte transitório, uso de nomes múltiplos e plágio, tornando as obras ainda mais fluidas. Tais ações, propostos pelos Dadás, artistas do Fluxus e Neoísmo transformam a web arte em uma plataforma democrática de disseminação da antiarte, ruptura com a cultura vigente e de ativismo político. Esses trabalhos unem as estruturas culturais, sociais, políticas e artísticas e, através da alternativa criada pela internet, permitem aos artistas a chance de causar e influenciar mudanças de paradigmas.

5. O trabalho produzido

Da união pela experiência em trabalhar numa galeria de arte [durante o ano de 2011] com a pesquisa relacionada aos trabalhos que utilizam a poética hacktivista, resultou o projeto do site *Fair*. Sátira ao universo de aparências do mundo da arte, à coisificação inerente ao universo capitalista e crítica à mídia, o projeto foi baseado em sites de colunas sociais com o intuito de ironizar o jornalismo alienador e o universo de bajulação e futilidade do meio artístico. É questionado também o consumo irrestrito e impensado de informações oferecidas pela mídia, assim como o mesmo comportamento no mercado de Arte.

⁴⁹ BOURRIAUD, Nicolas in: *Pós-Produção – Como a Arte reprograma o mundo*. 2009, p. 101.

⁵⁰ < <http://www.afterwalkerevans.com>>, < <http://www.aftersherrielevine.com>>. Acesso: 30 de setembro de 2011.

O layout e conteúdo do site foram inspirados ou retirados das páginas de coluna social da internet, em especial o portal Ego⁵¹ da página da Globo, maior emissora televisiva do país. O website Fair está hospedado no domínio <www.nozomi.com.br>. O nome Fair é um trocadilho com o termo em inglês que, quando é substantivo, significa “mercado” ou “feira”, quando utilizado como adjetivo, significa “justo”, “honesto”. O conteúdo do site consiste em matérias nada relevantes sobre artistas, levando em consideração apenas aspectos da sua vida pessoal ou estilo de vida, em detrimento de seu trabalho artístico. Obras de arte serão tratados por seu caráter meramente comercial, ou literalmente reduzidos a objetos desprovidos de significado, em forma de souvenirs.

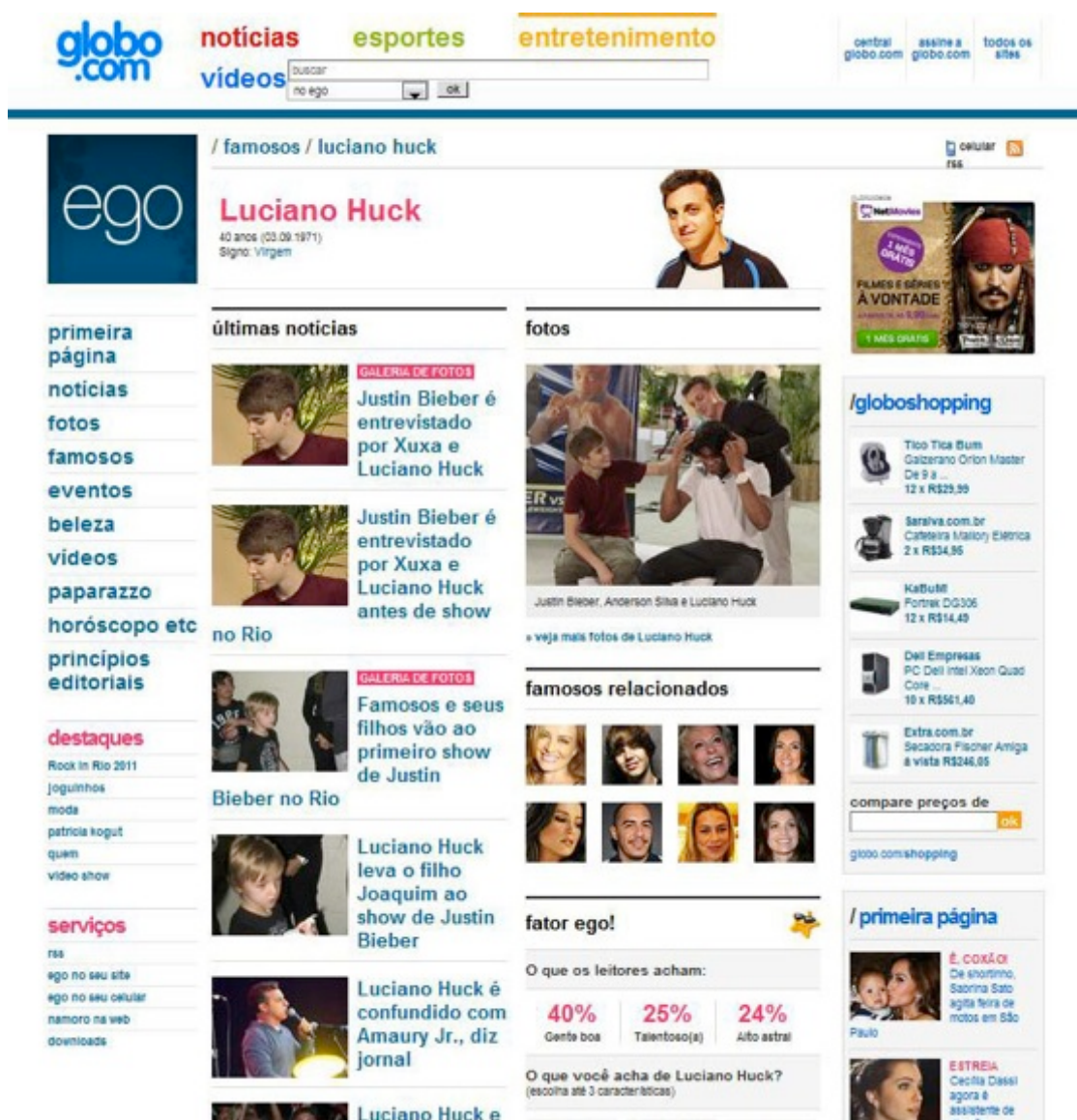


Fig. 19: Site do portal Ego, da Globo.com.

⁵¹ <www.ego.globo.com.br>. Acesso: 8 de outubro de 2011.

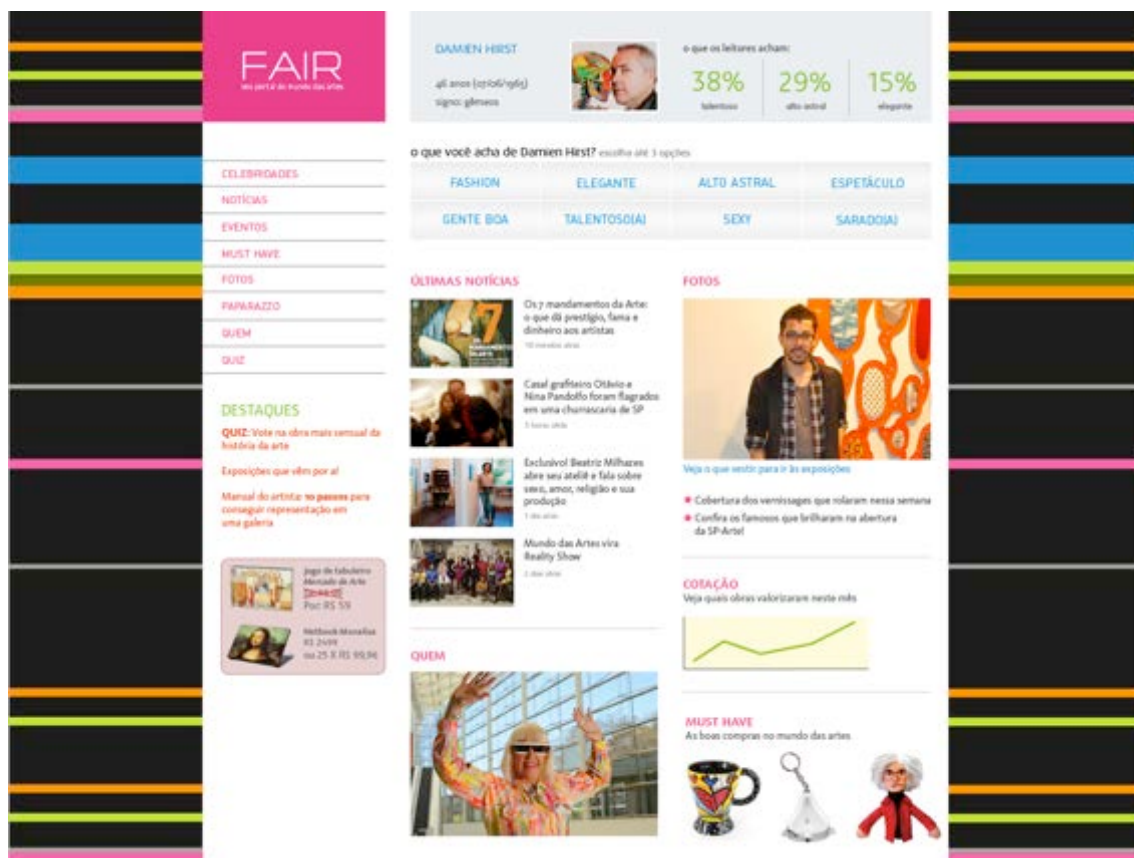


Fig. 20: Home do site, o portal do mundo das artes.



Fig. 21: Box de votos do Fator Ego, na página da globo.com.

Em “Fator Ego”, enquete do portal Ego, há uma votação sobre cada artista global, e o leitor escolhe características que acha relevantes no famoso: Alto Astral, Fashion, Gente boa, Sexy, Sarado, Talentoso, Elegante e Espetáculo. Em Fair, o famoso em questão será Damien Hirst⁵², artista contemporâneo em evidência, sendo atualmente uma das maiores “celebridades” do meio artístico, transpondo-o para o universo das colunas sociais.

A sessão “o que vestir em galerias de arte” é baseada em um fato verídico ocorrido no estabelecimento onde trabalhei. A jornalista nos fotografou e perguntou do que era composto “o look”; a matéria foi publicada em um jornal veiculado em São Paulo⁵³. Um fato semelhante⁵⁴ ocorreu com outro estudante de artes, e sua foto também foi incorporada.

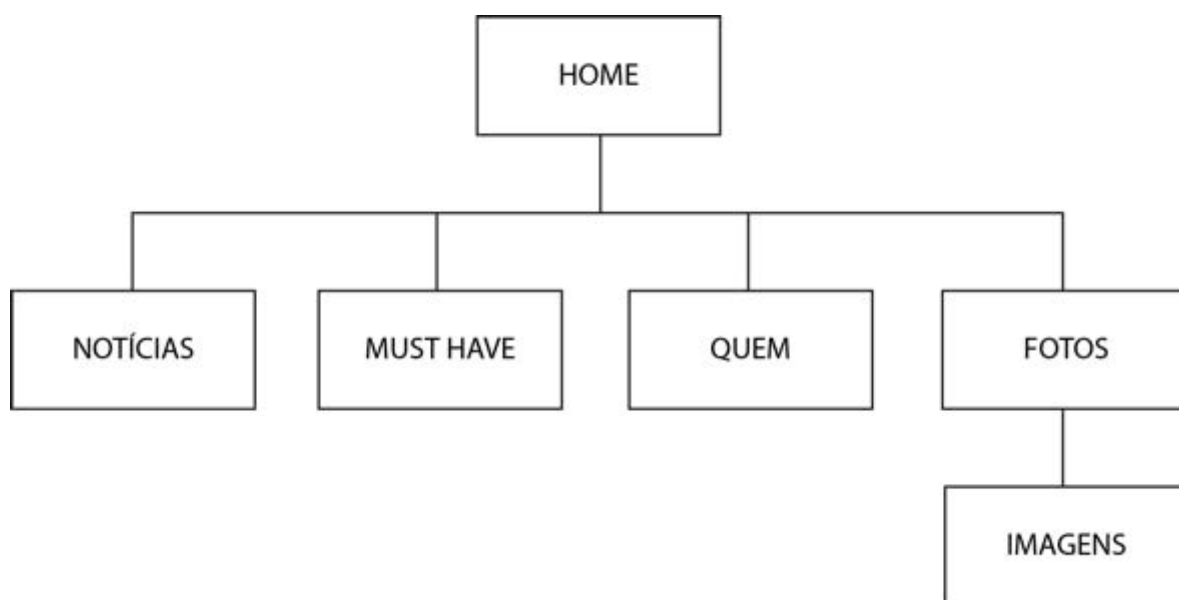


Fig. 22: Organograma do projeto de site Fair.

⁵² Damien Hirst é o artista britânico mais proeminente do grupo *Young British Artists*, dominando a arte britânica durante a década de 1990, e sendo amplamente conhecido internacionalmente. Graças ao trabalho de marketing com o colecionador Charles Saatchi, obteve rápido e enorme êxito; suas obras estão entre as mais caras da história da arte.

⁵³ Revista Da Hora, anexo do Jornal Agora, p. 50 – 52. edição de 28/08/2011.

⁵⁴ Fonte: <<http://www.vistasim.com.br/colunacriativa/2011/06/08/estilo-artista/>>. Acesso: 23 de outubro de 2011.

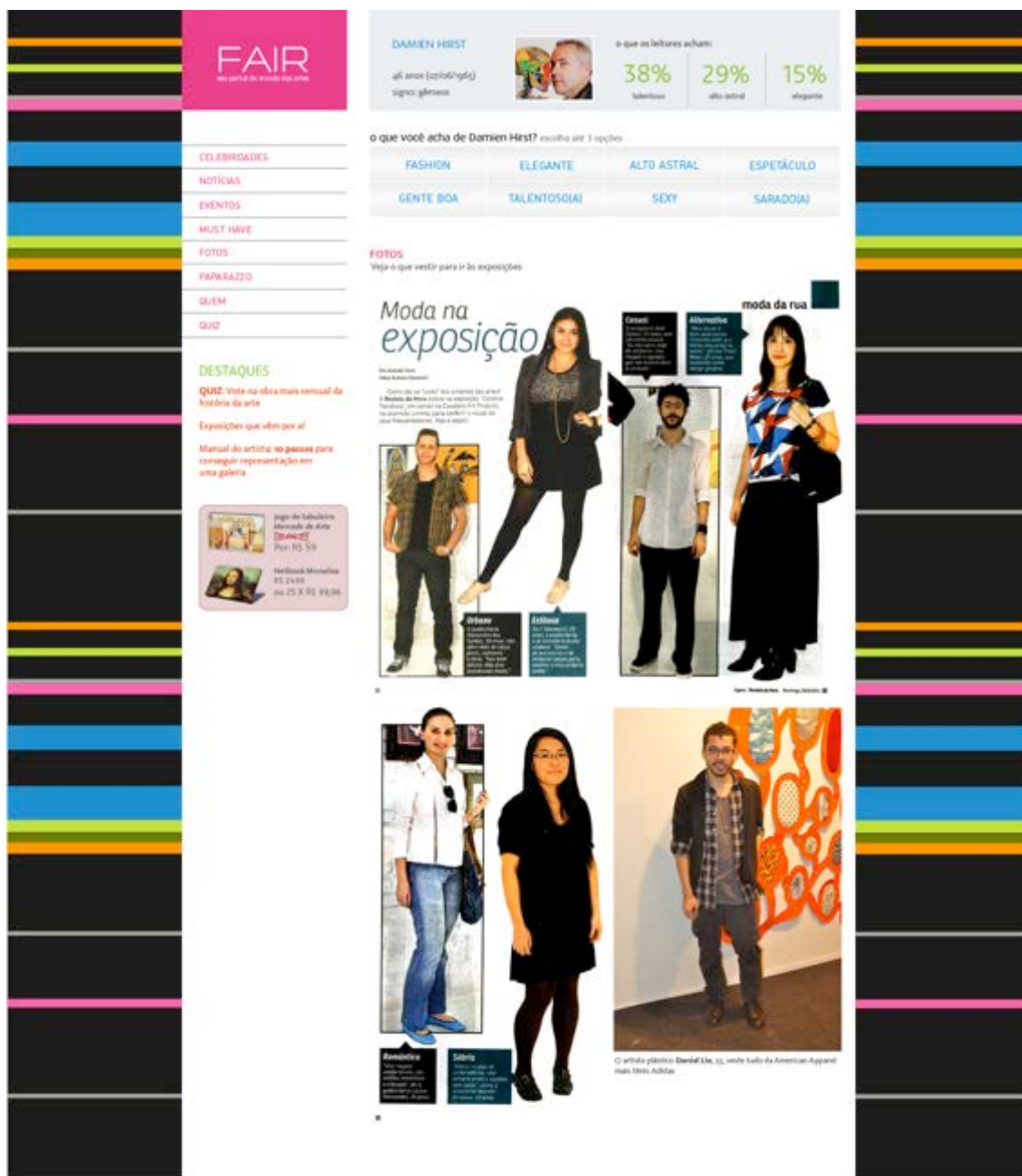


Fig. 23: Página com fotos “do que vestir para ir à exposição de arte”.

O processo criativo consistiu em pesquisas de sites de coluna social, *webdesign*,⁵⁵ e o convívio com mídia alienadora, enaltecendo as “celebridades” da televisão. Apesar de não assistir e ser veementemente contra televisão, estes possuem grande capacidade de penetração mental devido ao bombardeio incessante de informações, numa potencialidade osmótica insistente. Hoje, as tele-telas invadiram até os transportes públicos. Assim como Luther

⁵⁵ <<http://www.thecssaward.com>>. Fonte: 31 de outubro de 2011.

Blisset, a utilização desses elementos jornalísticos tem como objetivo ridicularizar a mídia e a instituição.

Além disso, fatos do cotidiano na galeria também influenciaram, como um episódio em que meu projeto de curadoria de web arte foi rejeitado pois “não seria vendável”, e a comemoração da cobertura dos vernissages pela página de coluna social de Joyce Pascowitch. Tais atitudes, somadas com a pesquisa, foram catalizadoras para uma crítica a valores, ao meu ver, tão deturpados.

6. Uma nova manifestação antiarte

Na era da cultura recombinante, a ideia concebida pelos ready-mades torna-se ainda mais latente. A chave duchampiana é a recombinação de ideias, imagens e significados, sem a noção de “original” ou “novo”. Nesse aspecto, o projeto do site Fair também utiliza-se de elementos preexistentes e transforma-os para alterar seu significado; a linguagem das colunas sociais é subvertida para crítica, e não bajulação da mídia alienadora [potencializada nesse tipo de jornalismo voltado ao culto à imagem das “celebridades”] e aspectos fúteis do universo artístico. Na página *Must Have* – boas compras no mundo das artes, obras de arte são reduzidas a souvenirs, meras mercadorias desprovidas de significado. Se hoje quanto mais cara uma obra de arte for, maior respeito tem no meio artístico, declaradamente sendo usada como joguete no mercado, por que não tratá-la honestamente como tal, transformando-a em uma mercadoria banal, massificada, retirar seu caráter aurático e artístico? Na sessão de compras do site, todo valor foi retirado das obras artísticas, sendo vendidas como mercadorias vazias, *gadgets*⁵⁶ desprovidos de significado. Já que originalmente lida-se as obras como mercadorias, porém elitizadas, tratemos-as como tal, tirando-as de seu elevado pedestal e tornando-as acessíveis à massa, para horror dos mecenas e marchands.

O conteúdo está ao alcance de todos por meio de um site, ferramenta democrática de disseminação de informações, afinal, tal conteúdo de ataque à cultura vigente não seria divulgado nas grandes mídias. Dessa forma, a internet é a maneira mais simples e eficaz para compartilhamento do projeto. O site ataca a instituição da Arte, desenvolvendo uma crítica das relações de bens de consumo, principalmente a validação de uma obra artística meramente por seu valor mercadológico. É uma tática de guerrilha, ridicularizando tal comportamento e a fútil prática jornalística das colunas sociais, satirizando a mídia alienadora, vazia. Vários

⁵⁶ Vilém Flusser afirma que os *gadgets* representam a desvalorização de todos os valores, artefatos descartáveis cuja renúncia à autenticidade culmina na artificialidade e perda do sentido de valorização do trabalho criativo.

conteúdos do site são plagiados de páginas de instituições culturais e colunas sociais, como forma de escancarar valores artístico-culturais estabelecidos e disseminados, não criando um trabalho novo, original, mas apropriando-me do trabalho alheio e combinando seus elementos. No contexto das recombinações e compartilhamento cultural, desde 2000, estúdios de cinema, indústria discográficas e outros proprietários de conteúdo, interviram judicialmente tornando ilegal o download gratuito de filmes, livros e álbuns musicais, enrijecendo leis de direitos autorais. O plágio e o livre compartilhamento de informações foram tomados como crime, ao invés de enxergá-los como curso natural da cultura, recombinante por si, cuja característica foi potencializada pela facilidade de difusão de informações pela internet. A ação dos plagiadores subvertem conceitos de valores baseados na posse, originalidade e autoria. Seu ato representa negação da cultura do único, e envolve a reinvenção de signos nos apresentados como imutáveis, numa manifestação criativa aberta.

Tais questões estão no cerne do discurso dentro da rede e, conseqüentemente, nos trabalhos da web arte; cada vez mais esse mundo imaterial interfere de forma aguda no mundo material e no mercado.

“Se actualmente ainda existe uma vanguarda na cena artística, esta encontra-se com toda a segurança nestes jovens artistas que com engenho e gosto pela experimentação abordam todos e cada um dos aspectos actuais da sociedade contemporânea.”⁵⁷

A arte de vanguarda possui a característica de experimentação e desvirtuação de funções, como acontece nas artes ligadas às novas tecnologias. Sem se prender ao termo vanguarda, já tão contestado pelo desgaste do termo, mas pensando em uma manifestação artística que revoluciona seu meio, e oferece subsídios para a criação de uma nova desordem, a web arte, especificamente os trabalhos que usam a poética hacktivista, devido ao seu cunho politizado, colocaram em suspensão uma série de paradigmas inerentes não somente ao universo artístico, mas também questionam funções comportamentais e comunicacionais da sociedade atual. A crise da imagem por sua reprodutibilidade em grande escala, materiais recombinantes em meio a tamanha velocidade com que informações são consumidas e rapidamente tornam-se obsoletas, a descentralização da zona de poder das mídias corporativas e tradicionais centros artístico-culturais, democratização e livre acesso de informações. Todas essas questões abordadas através de trabalhos artísticos utilizando a internet, uma ferramenta que

⁵⁷ LIESSER, Wolf in: Arte Digital – Novos Caminhos da Arte. 2010, p. 110.

está intrinsicamente presente no dia-a-dia de todos por um acesso democrático, fora do eixo dos espaços galeria-museus, e alcance em escala mundial.

A democratização da informática e o surgimento do *sampleamento*⁵⁸ criaram uma nova paisagem cultural, e com a supremacia das culturas da apropriação e do novo tratamento dado às formas gera uma nova moral: as obras pertencem a todos.

*“Given the current pervasiveness of the internet, the historic rise of information media within the context of contemporary art is easily understood and can be considered fundamental. Net artists in particular play an important role in representing the paradigms of new media and its technologies, critiquing and vitalizing them.(...) Beyond web sites, the free-software and software-culture genres of contemporary internet art offer alternative economic models and functionalities that can radically alter how we think, consume and behave in daily life. In addition, infowars and tactical media campaigns open up new opportunities, positioned on borderlines between art, politics, individual and collective action. It is difficult to turn one`s attention away from a field in which so many diverse voices clamor and the most secret information is just a few clicks and hacks away.”*⁵⁹

Com forte influência das manifestações de ativismo antiarte como Dadá e Fluxus, alguns trabalhos da web arte romperam com a tradição da produção artística abordando questões como desmitificação do artista e seu processo de trabalho, o consumo igualitário da arte e como ferramenta para revolução cultural, além do uso do plágio e nomes múltiplos de forma a contestar conceitos do artista gênio, autoria e originalidade, medidas também abordadas pelos Neoístas.

Obras de arte presentes na rede com acesso irrestrito ao público parece ferir o orgulho elitista de detenção artístico-cultural. A imaterialidade dos trabalhos na rede os tornam ainda mais

⁵⁸ Utilizar trechos de registros sonoros antes realizados para montar uma nova composição.

⁵⁹ “Dada a atual difusão da internet, o crescimento histórico da mídia informativa no contexto da arte contemporânea é facilmente entendido e pode ser considerado fundamental. Web artistas, particularmente, desempenham um papel importante ao representar os paradigmas da arte das novas mídias e suas tecnologias, criticando e vitalizando-as. Além dos websites, a cultura do software livre da web arte contemporânea oferecem modelos alternativos econômicos e funcionais que podem alterar radicalmente a forma que pensamos, consumimos e agimos na rotina diária. Além disso, infowars e campanhas de mídia tática abrem novas oportunidades, posicionadas no limite da arte, política, ações coletivas e individuais. É difícil desviar a atenção de um campo em que tantas vozes diversas clamam e uma informação sigilosa está somente a alguns cliques de distância.” [tradução livre]

GREENE, Rachel in: Internet Art. 2004, p. 212.

complicados de adentrarem museus e galerias pois, em um universo movido pelo mercado capitalista, como lidar com uma forma de arte cuja aquisição se dá de maneira conceitual? A obra não estará fisicamente presente na coleção do marchand, ele será dono do domínio e IP da página web, cujo acesso estará aberto ao público pela internet. Tal questão deixa em suspenso o conceito de posse da obra de arte como acontecia com trabalhos executados em suportes tradicionais.

Não obstante, os produtores de web arte são jovens comuns familiarizados com a tecnocultura, reduzindo a distância entre produtores e consumidores de linguagem; o artista já não é mais um certo tipo especial de pessoa, mas toda pessoa.

“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 de arte” (...) a própria matéria da arte está de fato relacionada a “criar” novas proposições.”⁶⁰

A web arte em seu movimento hacktivista é uma manifestação antiarte relevante, pois levanta questões inerentes às mudanças comportamentais artísticas e sociais, em uma era com novos conceitos comunicacionais, utilizando o mesmo suporte que causou tal revolução, a internet, como resposta à revolução da tecnologia da informação e à digitalização das formas culturais. A democratização da informática criou uma nova paisagem cultural, e com a supremacia das culturas da apropriação e do novo tratamento dado às formas gera uma nova ética: as obras pertencem a todos. De todos os lados, a arte da rede quebra paradigmas do tradicional mundo artístico, e encaminha para um novo horizonte de produção artística.

Referência Bibliográfica

Textual

- BAUDRILLARD, Jean. *À Sombra das Maiorias Silenciosas - O Fim do Social e o Surgimento das Massas*. 1ª Ed. Brasiliense. São Paulo. 2004.
- BEY, Hacking. *Caos - Terrorismo Poético e Outros Crimes Exemplares*. 1ª Ed. Editora Conrad. São Paulo. 2003.
- BEY, Hacking. *TAZ - Zona Autônoma Temporária*. 1ª Ed. Editora Conrad. São Paulo. 2001.
- BLISSET, Luther. *Guerrilha Psíquica*. 1ª Ed. Conrad. São Paulo. 2001.
- BOURRIAUD, Nicolas. *Pós-Produção: Como a arte reprograma o mundo contemporâneo*. Ed. Martins Fontes. São Paulo. 2009.
- CABANE, Pierre. *Marchel Duchamp, Engenheiro do Tempo Perdido*. 2ª Ed. Perspectiva. São Paulo. 2001.
- CRITICAL ART ENSEMBLE. *Distúrbio Eletrônico*. 1ª Ed. Conrad. São Paulo. 2001.
- DAWKINS, Richard. *O Gene Egoísta*. Companhia das Letras. São Paulo. 2010.
- DUBUFFET, Jean. *Asfixiante Cultura*. 1ª Ed. Fim de Século. São Paulo, 2006.
- FERREIRA, Gloria, COTRIM, Cecília. *Escritos de Artistas: anos 60/70*. 1ª Ed. Jorge Zahar. Rio de Janeiro. 2006.
- GREENE, Rachel. *Internet Art. World of Art*. 1ª Ed. Editora Thames e Hudson. Nova Iorque. 2004.
- HIGGINS, Hannah. *Fluxus Experience*. 1ª Ed. Califórnia. 2002.
- HOME, Stewart. *Assalto à Cultura*. 2ª Ed. Editora Conrad. São Paulo. 2005.
- HOME, Stewart. *Manifestos Neoístas/Greve da arte*. 1ª Ed. Editora Conrad. São Paulo. 2004.
- INTERNACIONAL SITUACIONISTA. *Situacionista - Teoria e Prática da Revolução*. 1ª Ed. Conrad. São Paulo. 2002.
- LIESSER, Wolf. *Arte Digital – Novos Caminhos da Arte*. 1ª Ed. H.f.Ullman. Lisboa. 2010.
- MOULIN, Raymonde. *Mercado da Arte - Mundialização de Novas Tecnologias*. 1ª Ed. Zouk. São Paulo. 2007.
- NUNES, Fábio Oliveira. *Ctrl+Art+Del – Distúrbios em Arte e Tecnologia*. 1ª Ed. Perspectiva. São Paulo. 2010.
- RICHTER, Hans. *Dadá: Arte e Antiarte*. 1ª Ed. Martins Fontes. São Paulo. 1993.

⁶⁰ Joseph Kosuth, “A arte depois da filosofia” in: Gloria Ferreira e Cecília Cotrim. *Escritos de Artistas: anos 60/70*. 2006, p. 212.

TAYLOR, Roger. Arte, Inimiga do Povo. 1ª Ed. Editora Conrad. São Paulo. 2005
THOREAU, Henry David. A Desobediência Civil. 1ª Ed. L&M. São Paulo. 1995
TRIBE, Mark, JANA, Reena. New Media Art. 1ª Ed. Tashen. Lisboa. 2007.
VAINEIGEM, Raoul. A Arte de Viver para as Novas Gerações. 1ª Ed. Conrad. São Paulo. 2002.

Monografia

Trabasso, Rafael; Grandes Ovos Negros. Disponível em <www.dedos.info/gon/GON.pdf>. Acesso: 24 de Setembro de 2011.

Videográfica

Exit Through The Gift Shop, Direção de Banksy.
Reino Unido: 2010, Digital, 87min.

!Women Art Revolution, Direção de Lynn Hershman Leeson.
EUA: 2010, Digital, 83min.

Websites

Site de Luther Blisset. <www.lutherblisset.net>. Acesso: 11 de Agosto de 2011.
Site dos artistas Eva e franco Mattes. <www.0100101110101101.org>. Acesso: 11 de Setembro de 2011.
Site do grupo Wu Ming Foundation. <www.wumingfoundation.org>. Acesso: 11 de Agosto de 2011.
Revista transmidiática. <www.rhizome.org>. Acesso: 7 de Junho de 2011.
Blog sobre cultura recombinate e questões como plágio, open source, entre outros. <www.baixacultura.org>. Acesso: 7 de Junho de 2011.
Site sobre o Stewart Home. <www.stewarthomesociety.org>. Acesso: 1 de Junho de 2011.
Site do artista Rafael Rozendaal. <www.newrafael.com>. Acesso: 1 de Julho de 2011.
Site do pesquisador e artista multimídia Fábio Oliveira Nunes. <www.fabiofon.com/webartenobrasil>. Acesso: 1 de Junho de 2011.
Site do grupo Critical Art Ensemble. <www.critical-art.net>. Acesso: 5 de Junho de 2011.
Site do artista Justin Gignac. <www.nycgarbage.com>. Acesso: 5 de Junho de 2011.
Site do Itau Cultural. <www.itaucultural.org>. Acesso: 11 de Agosto de 2011.
Site do MAC USP. <www.mac.usp.br>. Acesso: 11 de Agosto de 2011.

Site da dupla de artistas Jodi. <<http://wwwwwwwww.jodi.org/>>. Acesso: 23 de setembro de 2011.

Site do artista Vuk Cosic. <<http://www.ljudmila.org/~vuk/>>. Acesso: 23 de setembro de 2011.

Site da artista Olia Lialina. <<http://art.teleportacia.org>>. Acesso: 1 de Junho de 2011.

Site do trabalho My Boyfriend Came back From War, de Olia Lialina.

<<http://myboyfriendcamebackfromth.ewar.ru/>>. Acesso: 23 de setembro de 2011.

Site do artista Alexei Shulgrin. <<http://www.easylife.org/>>. Acesso: 23 de setembro de 2011.

Site da artista ciberfeminista Cornelia Sollfrank.

<<http://artwarez.org/femext/content/femextEN.html>>. Acesso: 23 de setembro de 2011.

Site com diversos grupos ativistas da rede. <<http://www.irational.org/>>. Acesso: 23 de setembro de 2011.

Site do Etoy. <<http://www.etoym.com/>>. Acesso: 23 de setembro de 2011.

Site com a descendência africana de Michael Obadike à venda.

<<http://obadike.tripod.com/ebay.html>>. Acesso: 23 de setembro de 2011.

Site sobre o grupo Fluxus e novas vertentes. <<http://www.fluxus.org>>. Acesso: 7 de outubro de 2011.

Site com textos e imagens sobre o Fluxus. <<http://www.artnoart.com>>. Acesso: 11 de outubro de 2011.

Entrevista de Natalie Bookchin por Beryl Graham. Fonte:

<<http://subsolv3.hu/subsolv2/contributors2/bookchintext2.html>>. Acesso: 25 de outubro de 2011.

Site que avalia páginas feitas na linguagem css. Fonte: <<http://thecssaward.com>>. Fonte: 31 de outubro de 2011.

Anexo

O conteúdo seguinte complementa informações presentes na monografia, há um trecho de George Brecht acerca o Fluxus, algumas imagens que ilustram manifestações descritas durante o texto, e uma nota sobre cultura recombinante do Critical Art Ensemble, coletivo estadunidense que utiliza as novas mídias para inter-relacionar arte, teoria crítica e ativismo político. Também há uma mensagem presente no site do artista Banksy que, apesar de não utilizar a internet como suporte, em seus trabalhos há forte carga política e crítica inerente aos novos paradigmas propostos pelos artistas da rede: identidade desconhecida, subversão das obras de arte clássicas, ativismo político.

*“In Fluxus there has never been any attempt to agree on aims or methods; individuals with something unnameable in common have simply naturally coalesced to publish and perform their work. Perhaps this common something is a feeling that the bounds of art are much wider than they have conventionally seemed, or that art and certain long-established bounds are no longer very useful.”*⁶¹

⁶¹ “No Fluxus nunca houve tentativa alguma em concordar com objetivos ou métodos; indivíduos com algo inominável em comum simplesmente uniram-se naturalmente para publicar e produzir seu trabalho. Talvez essa característica comum é uma sensação que as fronteiras da arte são muito maiores do que parecia convencionalmente, ou que a arte e fronteiras instituídas não são mais úteis.”[tradução livre]

BRECHT, George. In: Something about Fluxus. Fonte: <www.artnoart.com/fluxus/gbrecht-somethingabout.html>. Acesso: 9 de outubro de 2011.

Manifesto:

2. To affect, or bring to a certain state, by subjecting to, or treating with, a flux. "Fluxed into another world." South.
 3. *Med.* To cause a discharge from, as in purging.
flux (flŭks), n. [OF., fr. L. *fluxus*, fr. *fluere*, *fluxum*, to flow. See FLUENT; cf. FLUSH, n. (of cards).] 1. *Med.*
 a A flowing or fluid discharge from the bowels or other part; esp., an excessive and morbid discharge; as, the bloody *flux*, or dysentery. b The matter thus discharged.

Purge the world of bourgeois sickness, "intellectual", professional & commercialized culture, PURGE the world of dead art, imitation, artificial art, abstract art, illusionistic art, mathematical art, —
PURGE THE WORLD OF "EUROPANISM" !

2. Act of flowing: a continuous moving on or passing by, as of a flowing stream; a continuing succession of changes.
 3. A stream; copious flow; flood; outflow.
 4. The setting in of the tide toward the shore. Cf. REFLUX.
 5. State of being liquid through heat; fusion. *Rare.*

PROMOTE A REVOLUTIONARY FLOOD AND TIDE IN ART,
 Promote living art, anti-art, promote NON ART REALITY to be fully grasped by all peoples, not only critics, dilettantes and professionals.

7. *Chem. & Metal.* a Any substance or mixture used to promote fusion, e.g. the fusion of metals or minerals. Common metallurgical fluxes are silica and silicates (acidic), lime and lime-tone (basic), and fluorite (neutral). b Any substance applied to surfaces to be joined by soldering or welding, just prior to or during the operation, to clean and free them from oxide, thus promoting their union, as to in

FUSE the cadres of cultural, social & political revolutionaries into united front & action.

Fig. 24: Manifesto Fluxus escrito por George Maciunas, 1963.



Fig. 25: “Copyleft – all rights reversed”, trocadilho do termo original “Copyright – all rights reserved”.

Com o pseudônimo Banksy, um artista de rua britânico mostra sua arte cujo conteúdo social tem forte caráter subversivo. Beira o ativismo político, tratando de diversos temas como guerra, alienação da sociedade e os limites da arte. Suas intervenções em museus e espaços públicos, filme, pinturas, inclusive sua própria identidade desconhecida parecem satirizar os consumidores “sérios” da Arte.

Em seu site disponibiliza imagens em alta resolução de suas obras com os seguintes dizeres:

*“You're welcome to download whatever you wish from this site for personal use. However, making your own art or merchandise and passing it off as ‘official’ or authentic Banksy artwork is bad and very wrong. **Please do not ask for an estimate, Banksy has never done interior decorating for Kate Moss or anyone else.***

*Banksy neither produces or profits from the sale of greeting cards, mugs or photo canvases of his work. He is not represented by any of the commercial galleries that sell his paintings second hand and **cannot** be found on facebook/twitter/myspace etc.”*⁶²

⁶² “Você é bem-vindo a baixar o que quiser desse site para uso pessoal. Porém, produzir sua própria mercadoria de arte e transformá-la como um trabalho autêntico do Banksy é mau e muito errado. Favor não perguntar por uma estimativa, Banksy nunca fez decoração para Kate Moss ou qualquer outra pessoa. Banksy também não produz cartões comemorativos, canecas ou porta retratos de seus trabalhos. Ele não é representado por galeria comercial que vende pinturas de segunda mão e não pode ser encontrado no facebook/ twitter/ myspace etc.” [tradução livre] Fonte: <<http://www.banksy.co.uk/shop/index.html>>. Acesso: 30 de agosto de 2011.

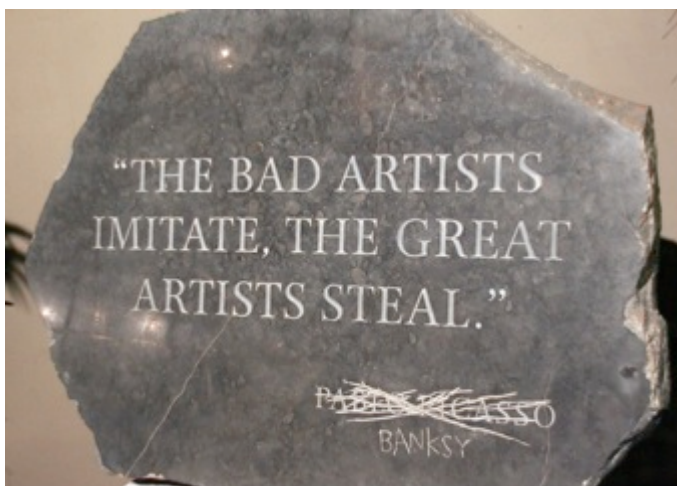


Fig. 26: Banksy, Artist.



Fig. 27: Retrato de Luther Blisset.



Fig. 28: Retrato oficial do Wu Ming Foundation entre os anos de 2000 e 2008.

“Notas

A. Em sua forma mais heroica, a nota de pé de página tem uma função hipertextual de baixa velocidade – isto é, conecta o leitor com outras fontes de informação que podem ajudar a articular mais as palavras do produtor. Ela aponta para informações adicionais longas demais para serem incluídas no próprio texto. Essa não é uma função objetável. A nota de pé de página é também um meio fiscalizador através do qual se pode “checar” o escritor para se ter a certeza de que ele não está usando impropriamente uma ideia ou uma frase da obra de outra pessoa. Essa função torna a nota de pé de página problemática, embora possa ser adequada como modo de verificar as conclusões de um estudo quantitativo, por exemplo.

A função de fiscalização da nota de pé de página impõe interpretações fixas em uma sequência linguística, e implica a propriedade da linguagem e das ideias pelo indivíduo citado. A nota se torna uma homenagem ao gênio que supostamente criou a ideia. Isso seria aceitável se todos que merecem crédito o recebessem. No entanto, isso é impossível, já que daria início a uma regressão infinita. Consequentemente, aquilo que é mais temido ocorre: o trabalho de muitos é roubado e contrabandeado sob a autoridade da assinatura que é citada. No caso daqueles que são citados e que ainda estão vivos, essa designação de propriedade autoral permite que colecionem recompensas pelo trabalho de outros. Deve-se compreender que a própria escrita é um roubo: é uma modificação nas características do antigo texto cultural da mesma forma que se disfarça bens roubados. Isso não quer dizer que as assinaturas nunca deveriam ser citadas: mas lembre-se de que a assinatura é apenas um símbolo, uma estenografia sob a qual uma coleção de ideias interrelacionadas pode ser armazenada e rapidamente distribuída.

B. Se a assinatura é uma forma de estenografia cultural, então não é necessariamente horrível que ocasionalmente se sabotem as estruturas para que elas não caiam em uma complacência rígida. Atribuir palavras a uma imagem, isto é, a uma celebridade intelectual, não é apropriado. A imagem é uma ferramenta para um uso lúdico, como qualquer texto cultural ou partes dele. É tão igualmente necessário imaginar a história da imagem espetacular, e escrevê-la como imaginada, quanto mostrar fidelidade à sua estrutura ‘factual’ corrente. Deve-se escolher o método que melhor se ajuste ao contexto da produção, aquele que vá proporcionar as maiores possibilidades de interpretação. O produtor de textos recombinantes engrandece a linguagem, e muitas vezes preserva o código generalizado, como quando Karen Elliot citou a suposta afirmação de Sherrie Levine: ‘Plágio? Eu só não gosto do sabor’.

C. Nem é preciso dizer que não se está limitado a corrigir uma obra ou a integrar fragmentos diversos de obras antiquadas em uma nova: pode-se também alterar o significado desses

fragmentos em qualquer forma conveniente, deixando os constipados cuidando de sua servil preservação das ‘citações’.”⁶³

⁶³ Critical Art Ensemble in: Distúrbio Eletrônico. 2011, p. 99.