

A permanência e a persistência da net art hoje

Jornal da Universidade / 19 de janeiro de 2024

Artigo | Luísa Onofre, graduanda em Artes Visuais, apresenta trabalho em que desenvolve uma enciclopédia com textos que misturam real e fantástico, refletindo sobre o mundo virtual no qual circulamos diariamente

Por Luísa Onofre

Ilustração: Maria Eduarda Pacheco Fernandes/Programa de Extensão Histórias e Práticas Artísticas, DAV-IA/UFRGS

Navegar refere-se ao desbravamento de uma imensidão. Sem visão do todo, mergulhamos em um mistério, repleto de surpresas e descobertas, no qual aqueles que tentam chegar apressadamente em um resultado talvez percam a oportunidade de olhar ao redor e desfrutar do percurso.

Na rede (net), nós ‘mergulhamos’ no ciberespaço e, por meio de elos (links), montamos nosso ‘caminho’. Podemos comparar essa imagem com uma metáfora que remonta ao início da internet: navegar pela web é a experiência de percorrermos um labirinto – conceito desenvolvido por autores como Arlindo Machado e Lúcia Leão – no qual exploramos encruzilhadas e retornamos, ao chegarmos a becos sem saídas.

Ao nos depararmos com uma vastidão de piscinas infinitas, estruturas que estão diretamente ligadas às redes sociais e que linearizam a experiência da internet, entretanto, mergulhamos em apenas um único local da web. Por conta disso, nós, usuários, acabamos não nos permitindo ou usufruindo da experiência de navegação e exploração em sua totalidade.

Minha pesquisa em arte *O labirinto, a enciclopédia e o fantástico: sobre um processo de criação em net art*, produzida para a conclusão da minha graduação em Artes Visuais – Bacharelado, sob a orientação de Marina Bortoluz Polidoro –, procura, ao elaborar um labirinto de verbetes fantásticos (escritos, desenvolvidos e ilustrados por mim), trazer uma reflexão sobre o “navegar na internet”.

Como uma pesquisa em artes visuais, a reflexão faz parte da experiência prática. Criei, assim, uma obra em net art que consiste em uma série de artigos, reunidos em uma enciclopédia on-line, chamada *Mazepédia*, disponível na plataforma *Verter*. Enciclopédias on-line, como a Wikipédia, por muitos anos foram malvistas academicamente, pois rompem com uma norma de parâmetros de conhecimento e autoridade, ao estabelecer que uma comunidade on-line de usuários determinará o conteúdo disponibilizado em suas páginas, e não especialistas acadêmicos. Note-se que estas acabaram se tornando uma das maiores fontes de informações da Internet. Quem nunca procurou algo na Wikipédia?

O tema que une os artigos da *Mazepédia* é o fantástico. Este apoia-se em uma necessidade de dúvida do leitor, ideia apropriada dos estudos de Tzvetan Todorov sobre a literatura fantástica: a hesitação gerada ao se identificar com a incerteza do personagem de sua leitura, de considerar a explicação dos fatos apresentados, seja natural ou sobrenatural. Os artigos reais (da Wikipédia), dessa forma, se misturam aos ficcionais (da *Mazepédia*), que nos fascinam e comovem, e logo não sabemos se estamos lendo algo fantástico ou não. Permitimos nos perder novamente em meio à imensidão da rede.

Na Mazepédia, pude proporcionar um local de exploração no qual nos perdemos dentro de suas possibilidades de caminhos e redirecionamentos. Cada página HTML se apresenta como um artigo, criado a partir de reflexões sobre conceitos e relações com verbetes “reais” de enciclopédias on-line de maneira irônica. Nestas, também trouxe apropriações de outras obras artísticas: pude resgatar trabalhos feitos durante meu curso de graduação e adaptá-los a suas páginas e, também, trazer e incorporar diferentes trabalhos de outros artistas contemporâneos que dividem lugar e convivem comigo. Acabei gerando, assim, uma rede de trabalhos artísticos fantásticos que se comunicam entre si.

E, devido ao seu formato de artigos não lineares, a minha própria *pesquisa* acabou sendo incluída nas suas páginas, tornando-se parte integrante da prática (quase como se a parte prática tivesse devorado e incorporado a teórica). Quando estamos frente a um espaço não linear, podemos partir de uma página a outra sem seguir necessariamente uma ordem fixa, pois seguimos aquilo em que mais temos interesse. Isso permite a inserção de diversos conteúdos no ambiente em questão.

Por isso, durante o desenvolvimento da *Mazepédia*, um dos pontos discutidos foi que a monografia poderia ser uma parte integrante do trabalho. Ou seja, a monografia poderia estar presente nas páginas dos meus artigos, e não ser um arquivo separado; por questões de preservação do trabalho, esta exclusividade, entretanto, não foi possível. Mas, ainda que existam outras fontes da monografia on-line, tratei de inseri-la, também, em suas páginas.

E, embora o foco prático deste trabalho fosse explorar essa experiência labiríntica de navegação e o fantástico, uma de minhas maiores reflexões tornou-se a permanência e a persistência deste (e de muitos outros trabalhos em Web Art). Ponderei sobre como nós, artistas que fazemos trabalhos na internet e para a internet, estamos todos dependentes da instável estabilidade da rede e da falta de alcance gerada pelos sistemas que predominam nela atualmente. Com as questões dos algoritmos de recomendação das redes sociais, nossas obras não ganham o devido destaque ou sequer alcançam o grande público, perdendo-se em meio a inúmeras postagens antes mesmo de se tornarem obsoletas.

A obsolescência de um trabalho em ‘net art’ está ligada, também, à atualização de programas, navegadores, códigos, alterações de links, problemas referentes à hospedagem e ao domínio, e de outras mínimas circunstâncias que facilmente podem tirar a sua obra do ar em um instante (em um click!). Essa obsolescência é programada, em parte, para continuarmos usufruindo e comprando novas tecnologias e aplicativos.

Como podemos garantir que um trabalho em arte se mantenha atualizado? Estaria uma obra alocada em um museu segura de todas essas mudanças? Estariam até mesmo os registros do trabalho seguros à obsolescência do tempo? As respostas a essas perguntas não sabemos. E, ainda que dependentes dessa instabilidade da internet, nós, artistas em ‘net art’, permanecemos e persistimos, proporcionando obras na internet e para a internet. Tecemos aqui as nossas próprias redes e mantemos a exploração do “navegar na rede” ainda viva. E você, já explorou o desconhecido hoje?

Luísa Onofre é graduanda no Bacharelado em Artes Visuais e atua como artista.

O trabalho de conclusão de curso que deu origem a este trabalho foi orientado por Marina Bortoluz Polidoro.

“As manifestações expressas neste veículo não representam obrigatoriamente o posicionamento da UFRGS como um todo.”

Posts relacionados



Obra “Chá de banco”, de Elida Tessler, faz costura entre a linguagem e o tempo



O retrato, o autorretrato e o espaço da intimidade



Aqui tem arte: aproximações com a Pinacoteca Barão de Santo Ângelo da UFRGS

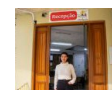


Onde tem arte: mapeando territórios afetivos

ÚLTIMAS



Carta aos leitores | 13.06.24



Conhecimento do português proporciona acolhimento para imigrantes que vivem no Brasil



Movimento de plataformação do trabalho docente



O Direito e a prevenção de desastre ambiental



Atuação do NESA-IPH frente às inundações



A presença negra num bairro riograndino



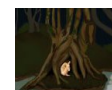
Carta aos leitores | 06.06.24



A cultura Hip Hop expressa sua coletividade em espaços que demarca sua presença no RS



Impercepção botânica na política ambiental



Árvores podem aliviar deslizamentos e enchentes

INSTAGRAM

REALIZAÇÃO

CONTATO

...

JORNAL DA UNIVERSIDADE

UFRGS SECOM

UFRGS

Jornal da Universidade
Secretaria de Comunicação Social/UFRGS

Av. Paulo Gama, 110 | Reitoria – 8.andar | Câmpus Centro | Bairro Farroupilha | Porto Alegre | Rio Grande do Sul | CEP: 90040-060

(51) 3308.3368

jornal@ufrgs.br