



# TEXTO DIGITAL

Revista de Literatura, Linguística, Educação e Artes

## Web arte no Brasil em tempos pandêmicos

*Web art in Brazil on pandemic times*

Fábio Oliveira Nunes<sup>a</sup>

<sup>a</sup> Universidade Estadual Paulista, São Paulo, Brasil - fabiofon@gmail.com

**Palavras-chave:**

Web arte. Netart.  
Internet art. Brasil.

**Keywords:**

Web art. Netart.  
Internet art. Brazil.

**Resumo:** Este artigo é baseado em um levantamento inicial acerca de trabalhos de arte e tecnologia criados por artistas brasileiros para a Internet durante a pandemia de COVID-19, entre os anos de 2020 e 2021, buscando contextualizá-los a partir dos campos de significações, especificidades técnicas e conceituais deste meio (NUNES, 2010; 2012) e das circunstâncias geradas a partir da necessidade de isolamento social. Podemos abordar este conjunto de obras brasileiras em web arte a partir de três pontos: dos trabalhos que dialogam diretamente com a crise sanitária, dos trabalhos baseados em mundos virtuais e das possibilidades em redes sociais da Internet. Antes da crise sanitária, esta produção tinha perdido boa parte do seu protagonismo; a pandemia, por sua vez, reacende não só a pertinência desta produção artística, mas também a necessidade de sua preservação.

**Abstract:** This article is based on a initial survey of art and technology works created by Brazilian artists for the Internet during the COVID-19 pandemic, between 2020 and 2021, seeking to contextualize them from fields of meanings, technical and conceptual specificities of this medium (NUNES, 2010; 2012) and the circumstances generated from the need for social isolation. We can approach this set of Brazilian web art works from three points: works that directly dialogue with a health crisis, works based on virtual worlds and the possibilities in social media on the Internet. Before the health crisis, this production had lost much of its prominence; the pandemic, in turn, reactivates not only the pertinence of this artistic production, but also the need to preserve them.



## Introdução

Com a pandemia de COVID-19, o mundo da cultura migrou abruptamente para a rede mundial de computadores – a Internet – pela necessidade de isolamento social. Assim como em outras áreas, os espaços físicos – museus, teatros, galerias, cinemas, centro culturais – foram fechados e a Internet tornou-se o principal canal entre manifestações artísticas e público. Disponibilizar arte às pessoas, ainda que na Internet, da forma que fosse, seja em postagens em redes sociais, vídeos gravados, transmissões ao vivo, sites da Internet, ambientes virtuais, entre outras possibilidades, foi fundamental para que o sofrimento diante da crise sanitária fosse amenizado. O mundo da cultura foi obrigado a pensar na Internet e suas potencialidades para a difusão artística.

Bem, muitos artistas trouxeram suas criações para a Internet com o propósito de divulgar obras que existiam em outros suportes, linguagens ou situações anteriores (como pinturas, desenhos, instalações etc.) trazendo registros – fotográficos ou videográficos. Evidentemente, a divulgação de arte através da Internet tem sido de fundamental importância para artistas, instituições, pesquisadores, público e mercado das artes, especialmente enquanto os espaços culturais mantiveram fechados. Outros criadores, por outro lado, seguiram por um caminho mais experimental e audacioso, compreendendo as especificidades da Internet enquanto parte intrínseca da obra a ser exibida. Este caminho dialoga com a produção em arte e tecnologia que historicamente se ocupa dos campos de significações e especificidades técnicas e conceituais deste meio (NUNES, 2010): a chamada web arte (também referenciada por net.art e internet art)<sup>1</sup>. Para a aproximação deste universo de criações, podemos citar a ainda pertinente distinção de Gilberto Prado, em 1997, entre “sites de divulgação”, espaços nos quais o “caráter de informação e de divulgação são prioritários e remetem a todo tempo à obra original” (PRADO, 1997) e “sites de realização”, quando predomina a realização de uma obra em si, criada para ser especialmente fruída através da própria rede digital. Neste sentido, há algumas condições recorrentes:

---

<sup>1</sup> Os três termos possuem genealogias diferentes, mas são empregados para definir um mesmo campo de produção artística. Ainda que em sua origem pressupunha uma produção baseada na World Wide Web – parte da Internet acessível por programas navegadores (como os atualmente populares Mozilla Firefox e Google Chrome) – o termo web arte é usado neste trabalho por ser mais recorrente nas primeiras iniciativas brasileiras.

No acesso a trabalhos de web arte, podemos enumerar algumas condições recorrentes: efemeridade, visto que a tecnologia permanece em caráter de atualização constante e deste modo os trabalhos estão sujeitos a novos elementos em sua visualização, tais como novos browsers ou plug-ins; recepção técnica de baixo controle, ou seja, a recepção pode variar conforme as especificidades de cada equipamento que se conecta ao trabalho, tornando-se algumas vezes impossível determinar com precisão a visualização e funcionamento em cada computador visitante; a necessidade de repertório computacional, visto que é fundamental que seu visitante domine com plenitude o universo de interfaces inerentes à obra – sabendo, por exemplo, como clicar, arrastar ou acessar um endereço web, visto que estas ações comuns aqui são indispensáveis. Há que se observar também que estes trabalhos operam em alcance transnacional – podendo focar em públicos mais amplos e mensagens potencialmente universais. (NUNES, 2012)

Historicamente, as primeiras obras em web arte no Brasil surgem no contexto da abertura comercial da Internet, nos anos 1990<sup>2</sup>; entretanto, as preocupações da web arte são antecipadas por artistas brasileiros que buscam regimes de comunicação com o uso de tecnologias digitais na criação ou fruição de obras, fazendo isso com diferentes estruturas eletrônicas de comunicação que permitiram o intercâmbio de imagens, sons e textos ou ações à distância, entre as quais podemos citar algumas incursões como: as iniciativas curatoriais de Julio Plaza com o uso da tecnologia de Videotexto<sup>3</sup> na mostra *Arte pelo telefone: Videotexto* em 1982 no Museu da Imagem e do Som, São Paulo, e no núcleo *Arte e Videotexto* na 17ª Bienal de São Paulo, em 1983, envolvendo dezenas de artistas brasileiros; *Ornitorrinco*<sup>4</sup>, desenvolvida a partir de 1989 por Eduardo Kac, na qual um robô que é controlado remotamente pelo público através de linha telefônica; a ação *L'Oeuvre du Louvre* capitaneada por Paulo Laurentiz, com a participação de diferentes artistas como Anna Barros, Lúcio Kume, Mario Ishikawa, Milton Sogabe e Regina Silveira, em uma metafórica invasão do Museu do Louvre de Paris a partir da transmissão via aparelho de fax<sup>5</sup> no carnaval de 1990; a ação *Intercities: São Paulo/Pittsburgh* – intercâmbio de imagens via Slow Scan TV<sup>6</sup> entre São Paulo e Pittsburgh em 1988, sob a

---

<sup>2</sup> A rede mundial de computadores – a Internet – é aberta ao público em geral no Brasil em 1994. Antes disso, desde 1988, exclusivamente instituições de pesquisa tinham acesso à Internet no país.

<sup>3</sup> Videotexto foi uma tecnologia antecessora da prática da Internet, sendo um sistema digital para visualização de informações em monitor de vídeo ou televisor, em regra, em forma de textos transmitidos por linha telefônica. No Brasil, o Videotexto iniciou-se nos anos 1980, tendo sido disponibilizado por companhias telefônicas, que ofereciam serviços de notícias, bate-papo, previsão do tempo, entre outros.

<sup>4</sup> Sobre a obra de Eduardo Kac: <http://www.ekac.org/ornitorrincom.html>. Acesso em 06 de setembro de 2021.

<sup>5</sup> Ainda bastante utilizados em alguns países, os aparelhos de fax são dispositivos capazes de reproduzir páginas impressas transmitidas através de linha telefônica.

<sup>6</sup> Slow Scan TV ou televisão de varredura lenta é um dispositivo de transmissão de imagens fixas à distância, podendo utilizar ondas de rádio para este fim.

coordenação brasileira de Artur Matuck e Paulo Laurentiz com a participação do projeto *Still Life/Alive* de Carlos Fadon Vicente; ou ainda, a obra *Moone: La Face Cachée de la Lune* de Gilberto Prado de 1992, na qual o público criava imagens compartilhadas à distância, entre Paris (França) e Kassel (Alemanha)<sup>7</sup>. Este rápido apanhado de iniciativas com artistas brasileiros, entre outras várias realizadas no período, antecipa preocupações presentes nas obras pensadas para a Internet, como as ideias de colaboração, telepresença, simultaneidade, conectividade entre pessoas, além do desejo pela experimentação tecnológica e da transposição de distâncias físicas.

Nos primeiros anos da Internet, podemos citar entre os trabalhos de web arte criados por artistas brasileiros: *Netlung*, criado em 1996 por Diana Domingues, Gilberto Prado, Suzete Venturelli e Tânia Fraga, proposição que apresenta quatro percursos explorando dimensões sensoriais; *Lands Beyond*, criado em 1997 por Celso Reeks e Thiago Boud'hors, que parte de territórios imaginários, da literatura para a trazer a própria rede como um território intangível; *Aller – Antologia Labirintica*, criado em 1997 por André Vallias, uma série de incursões em literatura digital na Internet; *Ywebarte*, reunião de trabalhos do grupo homônimo<sup>8</sup> capixaba realizada em 1998; *Stultifera Navis*, criado em 1999 por Daniel Sêda, narrativa hipertextual que recorre a uma mistura poética de temporalidades distintas; *Econ*, criado em 1999 por Silvia Laurentiz, criação tridimensional inspirada na poesia de E.M. de Melo e Castro; *Id. RG 76439-A*, criado em 1999 por Daniela Kutschat, ambiente tridimensional com menções a códigos e identidades; *Labweb*, criado em 1999 por Lucia Leão, explora o potencial de labirintos modelados tridimensionalmente; *Movemaker*, criado em 1999 por Rejane Cantoni, criação tridimensional com menções à *op art*, propiciando variações conforme o visitante interage no ambiente<sup>9</sup>.

Ainda nos anos 1990, a web arte protagonizou mostras em instituições brasileiras, como a mostra *Web Art*, realizada em 1997 no Instituto Itaú Cultural junto à programação *Arte e Tecnologia*, com seleções de obras por Ricardo Anderáos e Arlindo Machado, trazendo

---

<sup>7</sup> Sobre as ações artísticas em redes telemáticas, indica-se: PRADO, Gilberto. Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário. São Paulo: Itaú Cultural, 2003. Disponível em: <https://poeticasdigitais.files.wordpress.com/2009/09/2003-arte-telematica-dos-intercambios-pontuais-aos.pdf>. Acesso em 06 de setembro de 2021.

<sup>8</sup> Em 2005, com nova composição de participantes, o grupo e o projeto passam a se chamar Taru.

<sup>9</sup> Sobre este universo de obras, indica-se o site Web Arte no Brasil, dedicado a produção brasileira de arte e tecnologia na Internet, disponível em <https://www.fabiofon.com/webartenobrasil>. Acesso em 06 de setembro de 2021.

como convidados brasileiros os criadores José Resende, Rui Amaral, Siron Franco, Iole de Freitas, Lenara Verle e Baravelli<sup>10</sup>. Dos seis trabalhos presentes no núcleo brasileiro da mostra, três obras estavam vinculadas a uma exposição realizada em uma outra instituição, localizada a poucos metros da sede do Itaú Cultural em São Paulo: o Museu Casa das Rosas<sup>11</sup>, que foi um centro pioneiro de difusão de obras experimentais em tecnologias digitais sob direção de José Roberto Aguilar e coordenação de novas mídias do artista Lucas Bambozzi. Além de diversas exposições sobre arte na Internet em seu site institucional, em 1997 a Casa das Rosas realizou o primeiro concurso brasileiro de web arte, com participação de artistas brasileiros e de outros países. Até aqui, todas as considerações históricas sobre primeiras iniciativas em web arte no Brasil não esgotam a discussão sobre o tema e visam, além de instigar pesquisas mais detidas sobre estas questões, apresentar a vigência deste universo de criação por criadores e instituições.

O auge da produção de web arte no Brasil ocorre em meados do ano 2000 (NUNES, 2005), no decorrer da primeira década do século. Do começo do século para cá, as criações pensadas para a Internet perderam boa parte de seu protagonismo, inclusive nas iniciativas institucionais no país. Até que, a partir de 2020, o mundo passa a atravessar tempos pandêmicos. A Internet torna-se o principal canal entre produções artísticas e público. Neste contexto, logo nos primeiros meses da crise sanitária no Brasil, a pesquisadora e artista Giselle Beiguelman justamente atenta para a escassez de projetos artísticos para a Internet, sobretudo no Brasil, uma situação visível na pandemia:

A compreensão da internet para além de um repositório de links e o reconhecimento de sua produção artística são fatores determinantes. Mas investimento em pesquisa e criação são decisivos. Dito de outra forma — instituições, por favor, despendem-se das redes sociais, contratem designers, comissionem artistas e paguem um programador. (BEIGUELMAN, 2020)

A pandemia escancarou a ausência de iniciativas institucionais em um momento em que toda a produção artística passou a depender prioritariamente da Internet. Mas, especialmente, induziu a novos olhares sobre as possibilidades artísticas na rede fazendo

---

<sup>10</sup> Conforme texto de Ricardo Anderás (1997), no intuito de repensar “o próprio conceito de artista” a instituição convidou profissionais de diferentes áreas a expor suas criações na mostra: “convidamos profissionais brasileiros das áreas de artes plásticas, design gráfico, vídeo e webmasters a mostrar trabalhos artísticos desenvolvidos especialmente para a Internet”. Uma cópia do texto de apresentação da mostra e lista de trabalhos selecionados (atualmente não disponíveis) está disponível em: [http://legacy.icnetworks.org/extranet/arte\\_tecnologia/web\\_art.htm](http://legacy.icnetworks.org/extranet/arte_tecnologia/web_art.htm). Acesso em 06 de setembro de 2021.

<sup>11</sup> Desde 2004, a Casa das Rosas mudou seu foco de atuação, tornando-se um museu literário, com nova gestão e designação: “Casa das Rosas - Espaço Haroldo de Campos de Poesia e Literatura”.

emergir, inclusive entre brasileiros, como bem aponta Maria Amélia Bulhões (2020), “uma nova visibilidade a esta produção”. Este texto, então, apresenta um levantamento inicial de obras de artistas brasileiros desenvolvidas para a Internet no decorrer da pandemia, apontando especialmente para três pontos: dos trabalhos que dialogam diretamente com a pandemia, dos trabalhos baseados em mundos virtuais e das possibilidades em redes sociais da Internet.

### **Pandemia como tema**

Uma das primeiras obras em web arte a se dedicar diretamente ao tema da pandemia, *Coronário*, criada por Giselle Beiguelman em 2020, dedica-se a “experiência cultural do coronavírus atentando para seu impacto na linguagem e para a naturalização da vigilância no cotidiano”, conforme descrição no site da artista<sup>12</sup>. O trabalho parte da emergência de um novo léxico a partir da experiência cotidiana em tempos pandêmicos: o uso de palavras como álcool gel, máscara, *home office*, *lockdown*, isolamento social, entre outras tantas, refletem um novo cenário da nossa sobrevivência no planeta. *Coronário* se apresenta, então, como uma página da Internet que possui uma espécie de nuvem de tags<sup>13</sup> com base em termos mensurados pelo índice de tendências de busca do Google, entre os meses de março e abril de 2020, período de início do isolamento social no Brasil. Esta nuvem de tags consequentemente evidencia o rastreamento digital das preocupações iniciais das pessoas sobre a pandemia.

É interessante notar que *Coronário* é um trabalho que reflete uma primeira atmosfera que o isolamento social gera: a novidade cultural. Ora, nas primeiras semanas, o número ainda pouco expressivo de casos e de mortes por COVID-19 no país e a dificuldade de vislumbrar o quanto a pandemia viria a ser extensa e exaustiva, nos permitiria exercícios otimistas sobre a experiência cultural e social deste período. Entretanto, sabemos que o cenário se torna muito pior no decorrer dos meses, com uma escalada de tensões sanitárias, políticas e econômicas no país, com centenas de milhares de mortos.

---

<sup>12</sup> <http://www.desvirtual.com/portfolio/coronario-coronary/>. Acesso em 01 de setembro de 2021.

<sup>13</sup> Nuvem de tags é um tipo de composição visual exibida em sites da Internet trazendo palavras (utilizadas em outras páginas da Internet) e algum tipo de hierarquização entre estes termos, baseada, por exemplo, em quantidade de recorrências. Este tipo de composição permite visualizar assuntos mais relevantes em um site ou em vários domínios da Internet.

Exibida em um momento posterior da pandemia, a obra *InMemoriam*<sup>14</sup> do Grupo Realidades<sup>15</sup>, criada em 2021, confronta diretamente a tragédia de centenas de milhares de mortos da pandemia de COVID-19. Trata-se de uma obra que homenageia as vítimas da doença. O trabalho apresenta um trecho da Constituição Federal Brasileira, em especial, a primeira página da seção “Direitos e garantias fundamentais”, dedicada a sistematizar as noções básicas e centrais que regulam a vida social, política e jurídica dos cidadãos. No primeiro artigo desta seção está a declaração de que todos são iguais perante a lei e, ainda, que o direito à vida será garantido a todos os brasileiros. Junto a este trecho da Constituição, no alto da tela, há um botão deslizante que pode ser conduzido a partir da data atual até o dia 17 de março de 2020, data oficial do falecimento da primeira vítima por COVID-19 no país<sup>16</sup>. Conforme o botão é deslizado data após data, a imagem do trecho da Constituição gradualmente se despedaça – cada parte despedaçada se refere a uma vítima fatal dos números oficiais do dia.

O trabalho suscita uma reflexão: estamos diante de uma tragédia que não é somente sanitária, mas também político-institucional; o direito à vida previsto na lei suprema do país não está sendo devidamente garantido pelos gestores da crise. Um exemplo disso é o fato de o país alcançar o segundo maior contingente de vítimas fatais no planeta, em números totais, conforme dados de setembro de 2021<sup>17</sup>.

Mas, indo além, ainda se utilize de dados oficiais – o trabalho utiliza o DataSUS<sup>18</sup> como fonte dos dados visualizáveis – uma outra camada de leitura da obra também se apresenta a partir de um contexto dado: alimentada por redes de desinformação<sup>19</sup>, uma parcela da população brasileira questiona justamente o número de mortos por COVID-19. Os dados

---

<sup>14</sup> Obra disponível em <http://www2.eca.usp.br/realidades/inmemoriam/>. Acesso em 06 de setembro de 2021.

<sup>15</sup> Integrantes do grupo na realização do trabalho: Bruna Mayer, Clayton Policarpo, Dario Vargas, Felipe Mamone, Lívia Gabbai, Letícia Brasil, Loren Bergantini, Luca Ribeiro, Miguel Alonso, Paula Perissinotto, Sergio Venancio, Silvia Laurentiz. O Grupo Realidades é sediado na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.

<sup>16</sup> A data presente na obra refere-se ao anúncio oficial do primeiro falecimento por COVID-19 no Brasil. Na realidade, a primeira morte aconteceu no dia 12 de março de 2020, conforme exames laboratoriais divulgados no mês seguinte, segundo imprensa: <https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/noticia/2021/03/17/anuncio-da-primeira-morte-por-covid-19-no-brasil-completa-um-ano.ghtml>. Acesso em 05 de setembro de 2021.

<sup>17</sup> Em 06 de setembro de 2021, o Brasil somou 583.866 mortes por COVID-19, conforme balanço do Consórcio de veículos de imprensa a partir de dados das secretarias estaduais de Saúde.

<sup>18</sup> DataSUS é o sistema de informática do Sistema Único de Saúde do Brasil.

<sup>19</sup> “O termo desinformação se refere, de forma ampla, a conteúdos que são falsos e têm impactos potencialmente negativos. Estes impactos podem ter consequências fatais durante uma pandemia” (POSETTI; BONTCHEVA, 2020, p.2).

presentes no trabalho são verdades inconvenientes às autoridades que não cumpriram o seu papel durante o caos sanitário, tornando-os números supostamente apócrifos; o ato de negar os dados oficiais é emblemático do despedaçar das próprias instituições – inclusive as científicas – que estão sob ameaça tal como os preceitos constitucionais.

### **Ambientes virtuais**

A impossibilidade do encontro físico estimulou artistas a buscarem tecnologias que pudessem simular a presença em outros mundos. Várias iniciativas recorreram ao uso de ambientes virtuais. Estes espaços se relacionam diretamente com o contexto dos populares jogos eletrônicos – que têm balizado as expectativas e experiências em torno de narrativas em mundos simulados – e com a ideia de realidade virtual<sup>20</sup>. Curiosamente, em grande parte das menções a realidade virtual no cinema, enquanto temática em filmes de ficção científica, a realidade simulada representa uma fuga (ACQUARONE, 2018) da realidade física habitada por seus personagens. Isso é bastante proeminente em filmes como *Matrix*<sup>21</sup> e *Jogador nº1*<sup>22</sup>, para citar duas produções de diferentes décadas. Na atualidade, diante de uma pandemia em curso, na qual todos os deslocamentos estão restritos e o risco de morte está presente, a escolha por mundos virtuais não é exclusivamente técnica, mas da necessidade tácita de habitar circunstancialmente outras realidades – muito mais reconfortantes do que o mundo presente.

No Brasil, ambientes baseados em realidade virtual foram utilizados para a realização de alguns eventos sobre arte e tecnologia durante a pandemia. Podemos citar o *Festival Perfídia – Festival de performance e novas mídias*<sup>23</sup>, realizado em 2021, baseado na emergente plataforma Mozilla Hubs<sup>24</sup>, permitindo que o público acessasse obras digitais, palestras ao vivo e que também pudesse conversar por voz, a partir de um avatar<sup>25</sup>. Também em 2021, foi realizada a mostra *AIR – Mostra de Arte e Ambientes Imersivos e*

---

<sup>20</sup> Termo criado por Ivan Sutherland, que definia realidade virtual como um mundo simulado, gerado por computador, no qual o usuário pode navegar em tempo real como se estivesse movendo em um espaço tridimensional real (PEARCE, 1997, p.105).

<sup>21</sup> *Matrix*. (The Matrix). EUA, 1999. Direção: Andy Wachowski, Larry Wachowski.

<sup>22</sup> *Jogador nº1*. (Ready Player One). EUA, 2018. Direção: Steven Spielberg.

<sup>23</sup> <https://www.plataformaperfidia.com/perfidia-online-2021>. Acesso em 24 de abril de 2021.

<sup>24</sup> Mozilla Hubs é um projeto de código aberto para criação de salas em realidade virtual baseadas na web, sem a necessidade de download de aplicativos para construção e navegação dos ambientes. Site do projeto: <https://hubs.mozilla.com/>. Acesso em 05 de setembro de 2021.

<sup>25</sup> No contexto da realidade virtual, avatar é um cibercorpo, uma representação gráfica-identitária dos participantes dos mundos virtuais.



*Interativos em rede*<sup>26</sup>, organizada pelo Laboratório Interdisciplinar Interativo (LABINTER) da Universidade Federal de Santa Maria, baseado na plataforma Sansar<sup>27</sup>. Estas duas iniciativas contaram com a exibição de versões virtuais – utilizando salas de exposição e objetos 3D – de obras artísticas em seus ambientes multiusuário.

Focando nas produções artísticas criadas para a Internet sob a forma de ambientes virtuais, podemos citar a iniciativa do coletivo 1 Mulher por M2<sup>28</sup>, que cria uma exposição baseada em um ambiente virtual, chamada *Pontos de fuga*<sup>29</sup>. O nome do coletivo se refere diretamente a proposta-método do grupo que é organizar exposições nas quais cada artista ocupa um metro quadrado físico, mantendo a particularidade da poética de cada artista; traz também a necessidade da presença feminina em todos os espaços da sociedade. O coletivo realizou exposições coletivas em espaços físicos partindo desta proposta-método, até que com a necessidade de isolamento social, as criações migram para o contexto digital.

O termo ponto de fuga, por sua vez, que dá nome à iniciativa, é um elemento presente nas representações visuais bidimensionais a sugerir tridimensionalidade; na proposta este termo pode se referir ao processo de criação, já que cada imagem bidimensional transforma-se em inspiração para um ambiente tridimensional a ser explorado, expandindo leituras e conceitos das imagens originais. Mas, também pode se referir à essência da realidade virtual no campo das representações, tal como Oliver Grau (2007) a inscrever historicamente este campo de criação digital junto às pinturas que buscavam a ilusão através do domínio da perspectiva. Ainda sobre o título, podemos subjetivar a palavra “fuga” nos termos que já comentamos algumas linhas atrás: da ideia da realidade

---

<sup>26</sup> <https://www.ufsm.br/laboratorios/labinter/arte-transmissao-tecnologia/>. Acesso em 05 de setembro de 2021.

<sup>27</sup> Sansar é uma plataforma de realidade virtual para criação de ambientes multiusuário. Disponível em: <https://www.sansar.com/>.

<sup>28</sup> Lê-se “uma mulher por metro quadrado”. O coletivo, nesta obra, é composto por Adriana Bertini, Adriana Cavallaro, Ana Roberta Lima, Bia Parreiras, Cami Onuki, Carla Venusa, Fernanda Klee, Fulvia Molina, Heloisa Ramalho, Iara Venanzi, Karen Caetano, Laura Corrêa, Lucrecia Couso, Lynn Carone, Marcia Gadioli, Melissa Haidar, Paula Marina, Sylvia Diez e Tina Leme Scott. “Pontos de fuga” conta com programação por Matheus “stalkid” Ribeiro, além da produção da exposição interativa, música, coordenação de programação e game design por Morgana Taro.

<sup>29</sup> A obra pode ser acessada através do site <https://www.1mulherporm2.com/>. Acesso em 05 de setembro de 2021. Um vídeo de navegação na exposição está disponível em: <https://youtu.be/axkYDukmwu4>. Acesso em 06 de setembro de 2021.

virtual como forma de abandonar circunstancialmente uma realidade pouco confortável, no caso, a pandemia.

Também com um título sugestivo para escapar de uma situação dada, temos a obra *Saída*<sup>30</sup> de Arthur Moura Campos, criada em 2021, enquanto um ambiente virtual que se propõe a ser uma espécie de prédio-livro em poesia expandida, uma construção digital arquitetônica a abrigar poemas do autor. A criação foi concebida antes da pandemia, elaborada em 2019 em projeto de conclusão de curso da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, somando design, arquitetura e poesia. O autor concebeu o edifício, escreveu os poemas a habitarem esse espaço virtual e publicou um livro com perspectivas do edifício. O prédio virtual é concebido enquanto poema, conforme depoimento em seu trabalho de conclusão:

Um cubo branco com um cilindro vazado em seu interior, a palavra “SAÍDA” escrita em sua fachada de forma que o “Í” maiúsculo fosse uma porta de entrada (...). Essa foi a ideia inicial do prédio: a contradição entre letra e porta, saída e entrada, foi o primeiro motivo que desencadeou esse experimento poético, arquitetônico e gráfico. (CAMPOS; MAZZILLI, 2019, p.36)

A partir deste prédio-poema, o autor passou a incluir textos poéticos – poesias e textos em prosa – eventualmente com voz, com diferentes composições visuais, animações, criando diversas ambientações, considerando elementos da arquitetura, como degraus da escada, paredes, rampa, sacadas. Suas criações em poesia referenciam a herança verbivocovisual<sup>31</sup> da histórica poesia concreta, considerando a indissociabilidade das dimensões verbais, sonoras e visuais das palavras – o “olhoouvido ouvê”, como sintetizaria Décio Pignatari (2006, p.69), em manifesto de 1956. E, por extensão, *Saída* está em diálogo com a poesia intersemiótica<sup>32</sup> – a transitar entre diferentes meios.

<sup>30</sup> O projeto foi realizado em parceria com a empresa DIVE realities. O ambiente virtual está hospedado em um plataforma para games chamada Simmer.io . Para acessar: <https://www.diverealities.com/saida-game> . Acesso em 06 de setembro de 2021. Um vídeo de navegação na obra está disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=QXN9Is25dNk&t=31s>.

<sup>31</sup> Conforme o célebre Plano piloto para poesia concreta, publicado em 1958 por Augusto de Campos, Décio Pignatari e Haroldo de Campos (2006, p. 216-217): “O poema concreto, usando o sistema fonético (dígitos) e uma sintaxe analógica, cria uma área linguística específica – “verbivocovisual” – que participa das vantagens da comunicação não-verbal, sem abdicar das virtualidades da palavra. Com o poema concreto ocorre o fenômeno da metacomunicação; coincidência e simultaneidade da comunicação verbal e não-verbal, coma nota de que se trata de uma comunicação de formas, de uma estrutura-conteúdo não da usual comunicação de mensagens”.

<sup>32</sup> KHOURI (1997, p. 01), num breve texto chamado *De olho na poesia*, apresenta a poesia como arte intersemiótica justamente pelo seu envolvimento – explícito ou não – com outras linguagens, apontando a

Também em proximidade com o universo da literatura sob um ambiente virtual, há a obra *Oneirografia*<sup>33</sup> de Andréa Catrópa, na qual a poeta, pesquisadora e artista convidará seus visitantes a escreverem sobre os seus sonhos, a serem criados ou simulados. A autora propõe um sistema que posiciona o visitante enquanto escritor-participante, a exercitar a sua subjetividade na descrição de suas imagens mentais. Em um segundo momento, o visitante escolhe a natureza da sua simulação: sonho ou pesadelo. Em seguida, apresenta-se um ambiente onírico explorável ao visitante, que reserva um desfecho: imagens e palavras escolhidas geram uma espécie de postal onírico, uma recordação do sonho. O sistema, ao final, resgata termos utilizados pelo visitante e, com base em um banco de imagens, cria postais com imagens e textos evocativos dos sonhos em questão.

No processo de criação da obra, a autora relata que o estado de exceção que a pandemia causou, sobretudo devido aos problemas crescentes no âmbito da saúde, da economia e das condições sociais, contribuiu para o questionamento sobre a validade de se criar uma obra voltada para uma experiência particular. A doença colocou em questão alguns valores definidores do dia-a-dia dos ocidentais, como o narcisismo e o individualismo exacerbado. A situação também enfatizou a vulnerabilidade humana, a lembrar da contingência animal de depender de um corpo cujo funcionamento perdura por um tempo finito. (CATRÓPA, 2021). Com o decorrer da crise sanitária percebeu-se uma sintonia comum entre os sonhadores, já que as situações decorrentes da pandemia impactaram irrestritamente os sonhos das pessoas em diferentes partes do mundo, conforme estudos científicos realizados no período; percebe-se que as pessoas tiveram recorrências de emoções negativas, ansiedade, tristeza, raiva, referências a processos biológicos, saúde e morte em seus sonhos<sup>34</sup>. Este contexto está presente na concepção da obra, que dialoga com as emoções intensas destes fenômenos psíquicos, ressignificando-os poeticamente.

---

insuficiência do termo “poesia visual”. De fato, o termo permite definir com mais precisão as criações que transitam entre os meios, como é o caso da produção de Arthur Moura Campos.

<sup>33</sup> O projeto foi realizado com a colaboração de Felipe Mariani e está disponível em <https://www.andreacatropa.com/oneirografia>. Acesso em 06 de setembro de 2021. Além disso, um vídeo de navegação na obra está disponível no Observatório da Literatura Digital Brasileira em <https://www.youtube.com/watch?v=ExNjW9lwflk>. Acesso em 06 de setembro de 2021.

<sup>34</sup> A pesquisadora e psicóloga estadunidense Deirdre Barrett (2020) observou esta prevalência a partir da coleta de informações a partir de 2.888 sonhadores de diferentes países. Entre emoções e assuntos sonhados, a pesquisadora conta que homens e mulheres tinham duas vezes e meia mais ansiedade, duas vezes a referência à doença e quatro vezes a referência à morte do que os sonhos captados antes da pandemia (LAMOTTE, 2021).

## Redes sociais

Durante a pandemia, muitos criadores optaram por utilizar as redes sociais como ambiente para as suas criações. No texto “Poetas encontram terreno fértil no Instagram, mas sofrem para romper nicho”, publicado em 2021, o pesquisador, músico e poeta Juli Manzi analisa o contexto de criadores brasileiros que incorporam “o concretismo à era virtual das redes sociais” (MANZI, 2021). Com uma abordagem bastante pertinente para estes tempos, o texto aponta a significativa difusão da poesia intersemiótica – por criadores emergentes e consagrados – pensada especificamente para publicações em redes sociais; indo além, podemos dizer que este movimento não está restrito às criações em poesia, já que a pandemia catalisou diferentes experimentações artísticas nestas condições.

No campo das redes sociais, um dos casos que ganhou notoriedade foi a “ocupação” da conta do Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo (MAC-USP) no Instagram<sup>35</sup> realizada pelo artista Gustavo Von Ha em 2021. A imprensa cultural teve que desmentir boatos de que a conta do museu na rede social teria sido invadida por delinquentes virtuais, percepção que surge a partir de postagens que destoavam muito da comunicação convencional do museu, como as figuras dos populares cantores estadunidenses Michael Jackson e Britney Spears, da cantora popular brasileira Gretchen e da personagem Nazaré Tedesco, interpretada pela atriz brasileira Renata Sorrah, imortalizadas em memes da Internet. Muitas vezes incompreendidos como imagens engraçadas e banais que são compartilhadas por usuários das redes sociais, muito além de sua aparente trivialidade, os memes representam uma realidade semiótica e retórica (RUIZ MARTINÉZ, 2018), na qual contribuem para articular o discurso público da atualidade e servem para dar forma e refletir estados de opinião (SHIFMAN, 2014), além de ser uma das formas mais genuínas da chamada web 2.0<sup>36</sup>.

---

<sup>35</sup> [https://www.instagram.com/mac\\_usp/](https://www.instagram.com/mac_usp/). Acesso em 5 de setembro de 2021.

<sup>36</sup> “Esse termo define sites que possibilitam a participação ativa dos visitantes, oferecendo ferramentas de relacionamento ou manipulação ou, ainda, formatos menos estáticos da informação. Essa nova condição não significa, necessariamente, uma mudança técnica como o termo pode sugerir, e sim uma nova concepção de uso da rede que posiciona o antigo “leitor” da web em um ativo produtor/gerenciador de conteúdos, um indivíduo que não está apenas disposto a buscar informações como também em produzi-las.” (NUNES, 2010, p. 95)

Von Ha, artista que possui obras que lidam com o jogo entre verdadeiro e falso, se aproxima aqui da ideia de “Mentira de Artista” (NUNES, 2016), atuando com vista nas expectativas dos visitantes. A ação alcançou repercussão a partir do fato de que sua natureza artística não fora revelada inicialmente: antes da autoria do artista ser revelada, suas postagens eram questionadas, “considerando que tipo de objetos normalmente ocupam os museus, os quais não têm muitas vezes relação com a cultura pop” (ASSIS, 2021).

De fato, a ação de Von Ha escancara a distância existente entre a cultura da Internet e a cultura proclamada nos museus; isso é evidenciado por suas escolhas baseadas em imagens recorrentes dos memes da Internet, recontextualizadas pelo artista que insere frases como “isso é arte?” e “... que obra de arte perfeita”, ironizando clichês sobre fruição e prática artística. Faz-nos pensar nos valores subtendidos para cada um dos contextos, permitindo enxergar os processos de legitimação, onde de um lado temos o museu como agente legitimador e, de outro, o público das redes. No contexto da pandemia, por sua vez, surge como um necessário respiro, gerando comicidade com grande potencial reflexivo.

### **Considerações finais**

Este levantamento inicial de trabalhos de web arte por artistas brasileiros durante a pandemia torna evidente que estamos diante de um novo fôlego para uma produção que já tinha perdido boa parte do seu protagonismo nos últimos tempos, especialmente no Brasil. Evidentemente, este novo vigor a partir das imposições de uma tragédia sanitária não é nem um pouco louvável, mas, de qualquer maneira, a situação demonstra a resiliência dos criadores em proporcionar continuidade às suas preocupações artísticas mesmo em condições pouco favoráveis. Aliás, teria sido muito mais confortável imaginar este sentido de retomada à web arte como uma reação político-poética à brutal digitalização das nossas vidas através da Internet nos últimos anos – e que se radicalizou no cotidiano na pandemia.

Indo além, uma consideração final necessária neste recorte seria pensar na permanência destas obras em um futuro próximo, já que a pandemia reacende não só a pertinência desta produção artística, mas também a necessidade de sua preservação. Após mais de vinte anos, são pouquíssimas iniciativas sobre web arte no Brasil que permaneceram acessíveis ao público através da Internet. Podemos, por exemplo, citar o caso

emblemático do Museu Casa das Rosas, que tendo sido inicialmente pensada enquanto instituição a prover um acervo virtual – com obras acessíveis através da Internet – com uma mudança de gestão, todo o conteúdo desapareceu, tendo sido intencionalmente apagado dos computadores da instituição (que precisavam ser utilizados para outros fins)<sup>37</sup>.

A lamentável perda de acesso a contribuições importantes para a história da web arte no Brasil é uma constatação mais clara hoje, quando começam a surgir iniciativas que visam a preservação destas manifestações. Durante a pandemia, Lucas Bambozzi, junto com a também artista Denise Agassi, tem gestado o projeto *://backup* que terá por objetivo criar um espaço no qual os trabalhos pensados para a Internet permanecerão acessíveis, a partir do “resgate da memória dessa produção dispersa, com a disponibilização de obras que ainda poderiam ser acessadas e a emulação de outras que não conseguem mais ser reativadas” (RAHE, 2020). Uma importante perspectiva para que as obras brasileiras de web arte permaneçam vivas para além dos relatos históricos.

Este texto é dedicado às vítimas da COVID-19 e seus amigos e familiares.

## REFERÊNCIAS

ACQUARONE, Eduardo. Realidade Virtual: Passado lisérgico, futuro distópico, presente alienante. *Medium @educuarone*. Publicado em 28 de novembro de 2018. Disponível em: <https://medium.com/@educuarone/realidade-virtual-passado-lis%C3%A9rgico-futuro-dist%C3%B3pico-presente-alienante-3b68fe5647f>. Acesso em: 06 set. 2021.

ANDERÁOS, Ricardo. *Web Art* [texto de apresentação da mostra Web Art da programação Arte e Tecnologia]. São Paulo: Itaú Cultural, 1997. Disponível em: [http://legacy.icnetworks.org/extranet/arte\\_tecnologia/web\\_art.htm](http://legacy.icnetworks.org/extranet/arte_tecnologia/web_art.htm). Acesso em: 06 set. 2021.

---

<sup>37</sup> O conteúdo só não foi totalmente extinto por ainda permanecer em um CD-ROM de cópia de segurança, conforme depoimento recente do ex-coordenador de novas mídias da instituição, Lucas Bambozzi (2021).

ASSIS, Tatiane de. Conta do MAC-USP não foi hackeada; entenda o caso. *Veja São Paulo*. Publicado em 6 de maio de 2021. Disponível em: <https://vejasp.abril.com.br/blog/arte-ao-redor/conta-do-mac-usp-foi-hackeada-entenda-o-caso>. Acesso em: 06 set. 2021.

BAMBOZZI, Lucas. \_compartilhamentos\_Lucas Bambozzi| *PERFÍDIA ONLINE 2021*. [Palestra] (1h 53min 11s) Postado em: 25 de maio de 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WkOKLyVIJe0>. Acesso em: 05 set. 2021.

BARRETT, Deirdre. Dreams About COVID-19 Versus Normative Dreams: Trends by Gender. *In: American Psychological Association*, v. 30, n. 3, p. 216-221. 2020. <http://dx.doi.org/10.1037/drm0000149>. Acesso em: 05 set. 2021.

BEIGUELMAN, Giselle. Atropelados pela pandemia, museus rastejam na Internet. *Folha de São Paulo*. Ilustrada. Publicado em 17 de abril de 2020. Disponível em <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2020/04/atropelados-pela-pandemia-museus-rastejam-na-idade-da-pedra-da-internet.shtml>. Acesso em: 05 set. 2021.

BULHÕES, Maria Amélia. O ciberespaço como lugar de produção artística. *DAT Journal*, São Paulo, v.5, n.3, p. 113-125. 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.29147/dat.v5i3.244>. Acesso em: 05 set. 2021.

CAMPOS, Arthur Moura; MAZZILLI, Clíce de Toledo Sanjar. *Saída, um livro como percurso*: caderno de relatório de pesquisa. [S.l.: s.n.], 2019. Disponível em: <https://bdta.aguia.usp.br/item/002984049>. Acesso em: 01 set. 2021.

CAMPOS, Augusto de; PIGNATARI, Décio; CAMPOS, Haroldo de. Plano-piloto para poesia concreta. *In: \_\_\_\_\_* (org.). *Teoria da Poesia Concreta*: textos críticos e manifestos 1950-1960. São Paulo: Ateliê Editorial, 2006. p. 215-218.

CATRÓPA, Andréa. Oneirografia: the writing of dreams. *In: Electronic Literature Organization 2021: Platform (Post?) Pandemic*. [S.l.]: ELMCIP, 2021. Disponível em: <https://elmcip.net/node/16329>. Acesso em: 06 set. 2021.

ERCILIA, Marília. Concurso revela sites de web arte. *Folha de São Paulo*, Ilustrada. Publicado em 26 de novembro de 1997. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/1997/11/26/ilustrada/14.html>. Acesso em: 06 set. 2021.

FON, Fabio [Fabio Oliveira Nunes]. *BEM WEB ART | Episódio 23: Saída*. 1 post (3min 49s). Publicado em 05 de maio de 2021. Disponível em: <https://youtu.be/S1OtlGujWw>. Acesso em: 06 set. 2021.

FON, Fabio [Fabio Oliveira Nunes]. *BEM WEB ART | Episódio 29: InMemoriam*. 1 post (2min 44s). Publicado em 23 de junho de 2021. Disponível em: [https://youtu.be/I\\_bFzWmC\\_RI](https://youtu.be/I_bFzWmC_RI) . Acesso em: 06 set. 2021.

FON, Fabio [Fabio Oliveira Nunes]. *BEM WEB ART | Episódio 30: Pontos de Fuga*. 1 post (2min 29s). Publicado em 05 de agosto de 2021. Disponível em: [https://youtu.be/ktJ\\_sleCc4M](https://youtu.be/ktJ_sleCc4M) . Acesso em: 06 set. 2021.

FON, Fabio [Fabio Oliveira Nunes]. *BEM WEB ART | Episódio 34: Oneirografia*. 1 post (2min 43s). Publicado em 02 de setembro de 2021. Disponível em: <https://youtu.be/3FKSqYf57y4> . Acesso em: 06 set. 2021.

GRAU, Oliver. *Arte Virtual: da ilusão à imersão*. São Paulo: Editora UNESP: Editora SENAC São Paulo, 2007.

KHOURI, Omar. *De olho na poesia*. São Paulo: [s.n.], 1997. Disponível em: <http://www.nomuque.net/posesianamira/olhonapoesia.html>. Acesso em: 05 set. 2021.

LAMOTTE, Sandee. Saiba como os sonhos têm sido influenciados pela pandemia de Covid-19. *CNN Brasil*. Saúde. Publicado em 18 de julho de 2021. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/saude/saiba-como-os-sonhos-tem-sido-influenciados-pela-pandemia-de-covid-19/>. Acesso em: 06 set. 2021.

MANZI, Juli. Poetas encontram terreno fértil no Instagram, mas sofrem para romper nicho. *Folha de São Paulo*. Ilustríssima. 19 de junho de 2021. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrissima/2021/06/poetas-encontram-terreno-fertil-no-instagram-mas-sofrem-para-romper-nicho.shtml>. Acesso em: 06 set. 2021.

NUNES, Fabio Oliveira. Ainda web arte? In: ITAÚ CULTURAL (Org.). *Cinético\_Digital* [catálogo referente a Exposição Cinético\_Digital e Seminário Sentidos e Processos]. São Paulo: Itaú Cultural, 2005, p. 68-70.

NUNES, Fabio Oliveira. *Mentira de artista: arte (e tecnologia) que nos engana para repensarmos o mundo*. São Paulo: Cosmogonias Elétricas, 2016.

NUNES, Fabio Oliveira. Reflexões sobre web arte em novos contextos. In: *Porto Arte* (UFRGS), v. 17, p. 85-98, 2010. Disponível em: <https://doi.org/10.22456/2179-8001.18791>. Acesso em: 05 set. 2021.

NUNES, Fabio Oliveira. O fake na web arte: incursões miméticas na produção em arte e tecnologia na rede internet. In: GERALDO, Sheila Cabo; COSTA, Luiz Cláudio da (org.). *Anais do 21º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas* “Vida e ficção: arte e fricção” [Recurso eletrônico]. Rio de Janeiro: ANPAP, 2012. Disponível em:



[http://www.anpap.org.br/anais/2012/pdf/simposio1/fabio\\_oliveira\\_nunes.pdf](http://www.anpap.org.br/anais/2012/pdf/simposio1/fabio_oliveira_nunes.pdf). p. 43-52.  
Acesso em: 06 set. 2021.

PEARCE, Celia. *The Interactive Book: A Guide to the Interactive Revolution*. Indianapolis: Macmillan Technical Publishing, 1997.

PIGNATARI, Décio. Nova poesia: concreta (manifesto). In: CAMPOS, Augusto de; PIGNATARI, Décio; CAMPOS, Haroldo de. *Teoria da Poesia Concreta: textos críticos e manifestos 1950-1960*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2006. p. 67-70.

POSETTI, Julie; BONTCHEVA, Kalina. *Desinfodemia: decifrar a desinformação sobre a COVID-19*. Paris: UNESCO, 2020. Disponível em:  
<https://pt.unesco.org/covid19/desinfodemic>. Acesso em: 06 set. 2021.

PRADO, Gilberto. Os sites de arte na rede Internet. In: *ANAIS do VI Encontro Anual da Compós* (Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação), UNISINOS, São Leopoldo, RS, 1997.

RAHE, Nina. Expectativa x Realidade. *Revista Select*. Edição 48. 21 de dezembro de 2020. Disponível em: <https://www.select.art.br/expectativa-x-realidade/>. Acesso em: 06 set. 2021.

RUIZ MARTÍNEZ, José Manuel. Una aproximación retórica a los memes de internet. *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*, [S.l.], v.27, p. 995-1021. 2018. Disponível em: <http://revistas.uned.es/index.php/signa/article/view/21856>. Acesso em: 05 set. 2021.

SHIFMAN, Limor. *Memes in Digital Culture*. Kindle. Cambridge, Massachusetts: MIT University Press. 2014.

#### NOTAS DE AUTORIA

**Fábio Oliveira Nunes** ([fabiofon@gmail.com](mailto:fabiofon@gmail.com)) - Possui graduação em Bacharelado em Artes Plásticas pela Universidade Estadual Paulista (2000), mestrado em Multimeios pela Universidade Estadual de Campinas (2003) e doutorado em Artes pela Universidade de São Paulo (2007). Possui também pós-doutorado em Artes pela Universidade Estadual Paulista (2014). Entre seus estudos publicados, destacam-se 'CTRL+ART+DEL: Distúrbios em Arte e Tecnologia', livro publicado pela Editora Perspectiva em 2010 e 'Mentira de artista: arte (e tecnologia) que nos engana para repensarmos o mundo', livro premiado no Programa de Ação Cultural (ProAC) do Estado de São Paulo, lançado em 2016. Tem experiência na área de Artes, com ênfase em novas mídias, atuando principalmente nos seguintes temas: arte e tecnologia, net arte, web arte e poesia digital. É integrante do grupo de pesquisa cAt: Ciência/ARTE/Tecnologia do IA/UNESP.

**Como citar este artigo de acordo com as normas da revista?**

NUNES, Fábio Oliveira. Web arte no Brasil em tempos pandêmicos. *Texto Digital*, Florianópolis, v. 18, n. 1, p. 5-22, 2022.

**Contribuição de autoria**

Não se aplica.

**Financiamento**

Não se aplica.

**Consentimento de uso de imagem**

Não se aplica.

**Aprovação de comitê de ética em pesquisa**

Não se aplica.

**Licença de uso**

Este artigo está licenciado sob a Licença Creative Commons CC-BY. Com essa licença você pode compartilhar, adaptar, criar para qualquer fim, desde que atribua a autoria da obra.

**Histórico**

Recebido em: 14/07/2021

Aprovado em: 21/02/2022