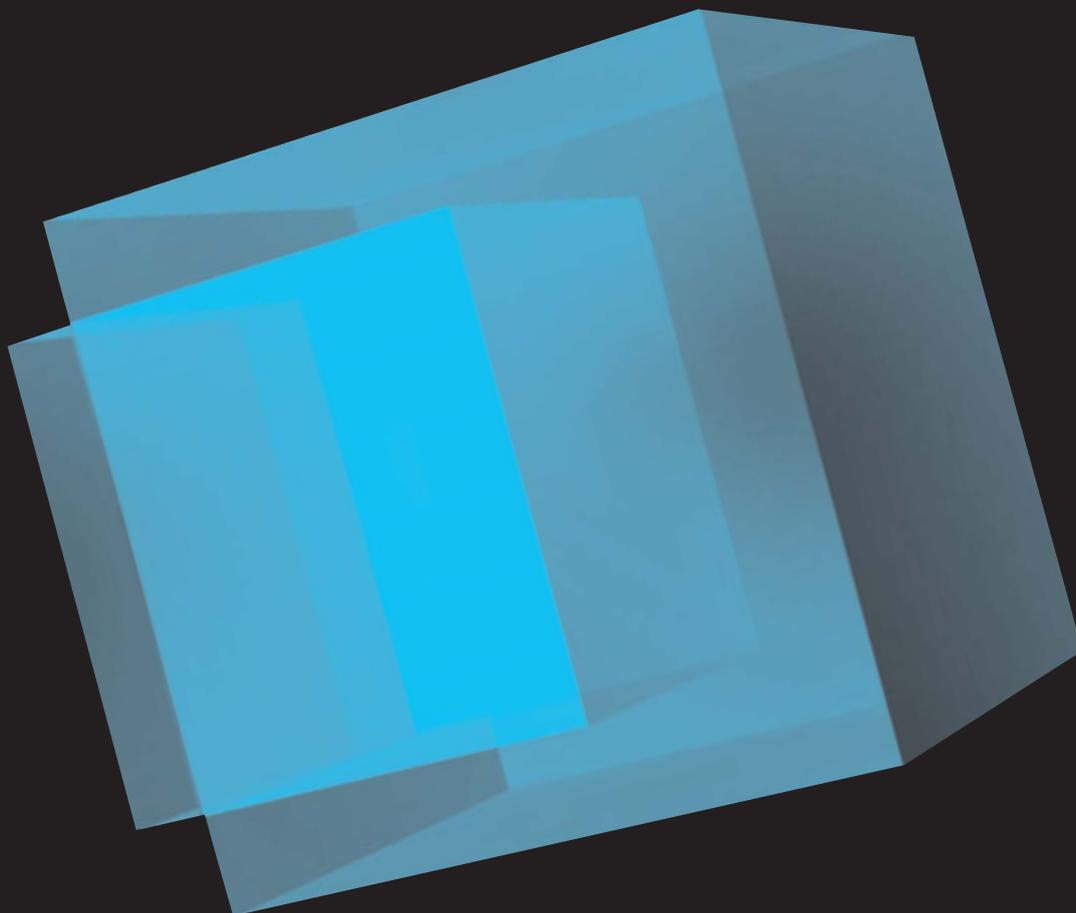


arte telemática

dos intercâmbios pontuais aos
ambientes virtuais multiusuário

gilberto prado



rumos Itaú Cultural
transmídia

apresentação

apresentação - arlindo machado

Uma notícia surpreendente, que circulou há pouco tempo apenas nos meios interessados em mídias mortas, informa que o último serviço de pombos-correios que ainda existia no mundo fechou finalmente suas portas. Atuando na região de Orissa, na Índia, uma das mais remotas e miseráveis do planeta, a pequena empresa que se dedicava à mais arcaica forma de comunicação a distância do mundo não pôde resistir à chegada dos serviços de telecomunicação e telemática. Até mesmo a esquecida, longínqua e quase inacessível Orissa, último reduto do mundo em que as informações ainda viajavam atadas fisicamente às patas de uma ave, teve de dobrar-se à globalização implacável dos serviços de telefonia e à conexão universal via internet. Hoje, quando os índios do Xingu usam a net para construir um sistema alternativo de comunicação entre as nações indígenas do Pará, quando os camponeses miseráveis da região de Chiapas invadem a web para buscar a adesão mundial à rebelião zapatista contra o governo do México, quando os índios norte-americanos, praticantes da mais antiga forma de comunicação interativa em tempo real do mundo, trocam a *skywriting* (linguagem dos sinais de fumaça) pela *netwriting*, não há mais como ignorar o fato de que a conexão universal via net é um fato consolidado e sem retorno. Não é mais apenas o mundo dos ricos que está conectado. O planeta todo está no ciberespaço.

A expressão *ciberespaço* designa não propriamente um lugar físico para onde podemos nos dirigir enquanto corpos matéricos. É mais propriamente uma figura de linguagem para designar aquilo que ocorre num lugar “virtual”, tornado possível pelas redes telemáticas. Pessoas localizadas em pontos diferentes do planeta podem se “encontrar” virtualmente através de dispositivos de comunicação e conversar, trocar experiências, como se estivessem à mesa de um boteco, ou mesmo produzir trabalhos coletivamente, como se estivessem num escritório, num estúdio, numa escola ou associação de classe. Esses lugares “virtuais”, onde pessoas de várias partes de um país ou do mundo se encontram e produzem juntos sem se deslocarem fisicamente, constituem o que chamamos de ciberespaço. Os *Multi-Users Domains*, MUDs, ampliaram essa metáfora do lugar virtual e a transformaram em ambientes online construídos de forma colaborativa e em larga escala, verdadeiras cidades virtuais, a que os participantes podiam acrescentar objetos, cenários, casas, cômodos, nos quais e com os quais era possível desempenhar papéis, contracenar ações e construir ficções coletivas. Mas os MUDs eram ainda ambientes literários: neles só havia textos escritos que descreviam esses ambientes, as características de suas personagens, as ações que desempenhavam e os diálogos que trocavam entre si. Era como se fosse um texto literário, em contínua expansão, coletivamente construído, que qualquer um poderia acessar não apenas para lê-lo, mas também para acrescentar-lhe novas narrativas ou interferir nas já existentes. A partir de fins dos anos 80, com a criação da World Wide Web e o surgimento de navegadores gráficos

como o *Mosaic*, essas cidades virtuais começaram a ganhar imagens animadas e sons, as personagens que nelas transitam ganharam corpo e as ações se converteram em verdadeiras seqüências cinematográficas.

A produção de pensamento sobre os novos meios digitais e as redes telemáticas tem colocado questões relacionadas com a instauração nesses meios de regimes de subjetividade, formas de convivência e experiências sensíveis inteiramente novos, que demandam análise. Brenda Laurel e Allucquère Rosanne Stone, por exemplo, respectivamente em *Computer as Theatre* e *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*, dedicaram parte de suas reflexões sobre as narrativas interativas ao fenômeno que os povos de língua inglesa chamam de agenciamento (*agency*), ou seja, o efeito de assujeitamento do interator necessário ao efeito de *imersão*. Por sua vez, Sherry Turkle, em *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, examinou não apenas as personalidades virtuais (*avatares*) que habitam o ciberespaço, como também o desenvolvimento de identidades múltiplas nas situações de interação mediadas por computadores. Mais diretamente interessada no modo como as narrativas do futuro serão concebidas, Janet Murray, em *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, dedicou-se aos mecanismos de imersão e aos modos como o espectador do futuro irá interagir com as situações potenciais acumuladas nas memórias de computador. Essas reflexões todas, às quais se somam agora as contidas neste livro de Gilberto Prado que o leitor tem em mãos, parecem sugerir que novas figuras de subjetividade, novas sensibilidades, novas formas de relacionamento e convivência estão sendo construídas hoje nos ambientes telemáticos.

De fato, entre os vários grupos que transformaram o ciberespaço num terreno de experiências inovadoras, os artistas certamente foram os que voaram mais alto. Na verdade, já nas duas últimas décadas do século XX os artistas começaram a se interessar pelo fenômeno da comunicação, concebendo experiências artísticas baseadas na transmissão/recepção interativa de textos, sons e imagens de um ponto a outro do planeta, através de telefone, slow scan TV, satélite, televisão e mais recentemente a internet. O primeiro movimento da história da arte a valorizar a comunicação transnacional foi a *arte postal*, uma espécie de pré-história da *communication art*. Reunindo artistas de diferentes nacionalidades para experimentar novas possibilidades de intercâmbio de trabalhos numa rede livre e paralela ao mercado oficial das artes, a *mail art* foi a primeira modalidade de evento a tratar como arte a comunicação em rede e em grande escala. Mas as diferenças que existem entre as primeiras experiências com arte postal e a arte telemática de hoje são a intermediação da eletrônica e as conseqüências advindas da adesão a essa tecnologia: alta velocidade de comunicação a distâncias planetárias, procedimentos instantâneos de comunicação, utilização de suportes imateriais, além do surgimento de questões novas para a arte, como a ubiquidade, o tempo real, a interatividade, a dissolução da autoria, a criação coletiva etc.

A fascinante aventura da arte telemática, dos seus primórdios às experiências recentíssimas, é o tema deste livro de Gilberto Prado. Perpassando todas as questões

importantes relacionadas com o tema – como a colaboração, o intercâmbio, a participação coletiva, a interferência nos dispositivos, as performances ao vivo, o acesso ou controle remoto, a criação de avatares, os ambientes multiusuário, a realidade virtual na rede etc. –, o livro de Gilberto Prado constitui o mais completo levantamento de dados e conceitos sobre arte telemática, não apenas no plano do Brasil, mas também no âmbito mundial. O leitor encontrará aqui não apenas uma pesquisa “arqueológica” sobre os pioneiros da arte/comunicação, mas também informações fresquíssimas sobre o que mal acabou de acontecer ou ainda está acontecendo. Enfim, neste livro o leitor terá uma rara oportunidade para se dar conta de um dos campos mais inovadores da arte contemporânea, que deverá marcar profundamente o conceito e a prática de arte no século que se inicia.

O mais importante neste livro, porém, é o fato de ele traçar uma história a partir de uma visão de dentro. Gilberto Prado não é apenas um pesquisador que tem a arte telemática como um objeto de interesse e investigação. Ele é também um dos mais importantes criadores desse ramo da arte contemporânea e sua história pessoal está intimamente associada à da arte na rede. Desde suas primeiras experiências junto ao grupo Art-Réseaux, coordenado por Karen O’Rourke, até *Desertesejo* (2000), indiscutivelmente o trabalho mais denso e maduro já produzido no Brasil especificamente para acesso na rede, Prado acumula uma obra extensa, cujas propostas criativas já são hoje referência para quem se aventura nesse terreno. Nesse sentido, este livro é simultaneamente uma obra de conceitualização do campo, que busca dar uma visão desse campo a mais abrangente possível, e o memorial de um artista que comenta sua própria obra.

Quem, como Gilberto Prado, faz arte hoje, com os meios de hoje, está obrigatoriamente enfrentando a todo momento a questão das mídias digitais e do seu contexto, com seus constrangimentos de ordem institucional e econômica, com seus imperativos de dispersão e anonimato, bem como com seus atributos de alcance e influência. Os públicos dessa nova arte são cada vez mais heterogêneos, não necessariamente especializados e nem sempre se dão conta de que o que estão vivenciando é uma experiência estética. À medida que a arte migra do espaço privado e bem definido do museu, da sala de concertos ou da galeria de arte para o espaço público e turbulento da internet ou do ambiente urbano, onde passa a ser fruída por massas imensas e difíceis de caracterizar, ela muda de estatuto e alcance, configurando novas e estimulantes possibilidades de inserção social. Ao ser excluída dos seus guetos tradicionais, que a legitimavam e a instituíam como tal, a arte passa a enfrentar agora o desafio da sua dissolução e da sua reinvenção como evento coletivo. O livro *Arte Telemática* coloca o leitor diante desse instigante ponto de virada e o convida a experimentar as diferenças.

Arlindo Machado
São Paulo 2003