

# A obra de Giotto di Bondone na idade medieval e o fim da relação aurática a partir do surgimento das novas tecnologias e suportes de comunicação\*

Rodrigo Saturnino

## Índice

1	Introdução	1
2	Arte: (in)definições	2
2.1	Arte medieval – contextualização	2
2.2	Prenúncio da dessacralização na obra de Giotto de Bondone . . . .	4
3	Revolução dos três W	5
3.1	<i>Ars</i> Telemática: reforço para o fim da relação aurática da arte . .	8
3.1.1	Web Arte (in)definida . . . . .	8
3.1.2	Categorização dos tipos de produtos Web Artísticos . . . . .	8
3.1.3	A Web Obra e suas questões . .	10
4	Considerações finais	13
5	Referências Bibliográficas	14

## 1 Introdução

Na história da arte a relação aurática é uma constante. Apesar do conceito não existir nos debates medievais, a idéia de original único e a singularidade do objecto artístico sempre estiveram à volta da experiência es-

---

\*Trabalho apresentado à disciplina Historia dos Media do Mestrado em Comunicação e Cultura da Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa solicitada pela professora Angélica Varandas.

tética nas obras de artes durante a Idade Média.

A presença da autenticidade artística é evidente na produção medieval. A força da religião é imperativa em relação à conceitualização da criação artística, seja nas áreas da escultura, pintura ou arquitectura.

Um dos principais elementos que dá vazão à criação artística da Idade Média é a sua conexão intrínseca com a transmissão de valores religiosos. O artista europeu do período medieval é um indivíduo objetivado pela imponência do contexto delimitado pelos mistérios do cristianismo e pela filosofia estética, herança de uma antiguidade clássica.

O modo peculiar da sua produção e a ausência de meios tecnológicos que permitissem algum tipo de reprodução outorgaram às criações deste período um teor de originalidade que marcou o processo técnico da arte.

Diferente da forma e do modo de apropriação do artista medieval durante o seu processo criativo delimitado pela temática do objeto religioso como arte sacralizada pela igreja e por esse teor único atribuído à sua obra, na idade contemporânea a arte encontra-se diante da reprodutibilidade técnica que denuncia ou decreta o fim da re-

lação aurática presente na singularidade das criações artísticas.

Diante desta particularidade medievalística, o objectivo deste trabalho é apresentar a produção artística do período medieval a partir das obras de Giotto di Bondone (séc. XIII) para destacar a relação que a arte estabeleceu no sentido da obra original e única, desmedida das técnicas de reprodução absorvidas pelo homem contemporâneo. E, em seguida, destacar o modo contemporâneo de produção artística criado a partir do advento da Internet para, por fim, apresentar o debate que reforça o fim da relação aurática da arte - conceito bem estabelecido na elaboração do produto medieval, seja pela exacerbada sacralização da obra, seja pela idéia do original único – a partir do consolidação das novas tecnologias e suportes de informação.

## 2 Arte: (in)definições

A arte, geralmente, é conceituada a partir de elementos que presentificam a técnica e alguma atividade ligada a manifestações e/ou produções que envolvam a temática da estética. Mas definir, acertadamente, o conceito de arte torna-se um campo permeado de várias interpretações, já que ela é pensada a partir de inúmeros processos e aspectos sócio-culturais, com variações que passam por momentos históricos. Para o historiador de arte Ernst Hans Josef Gombrich (1995), que procurou abster-se das confusões e impasses teóricos, a arte deve ser definida a partir do próprio artista, do seu meio e da sua formação cultural. Para Eco, “a arte é um conhecimento de regras através das quais podem ser produzidas coisas”. (ECO; 1989).

O artista é o dono da habilidade e do *insight* criativo que permite transformar sua

poética em um produto a ser apreciado e consumido pelo espectador (ou não). Seu objeto artístico apresenta-se para suscitar possíveis aspectos sócio-comportamentais em torno do debate, da intervenção, da preservação da memória e da transformação cultural a partir da sua obra (ou não). Longe da subjetividade presente nas diversas conceituações sobre a arte, é melhor manter a idéia de que a arte é aquela que permite transportar a poética do artista ao utilizar um suporte a partir da técnica, para repercutir no espectador e no próprio criador.

### 2.1 Arte medieval – contextualização

A *ars* medieval era objetiva. Para Eco (1989), ela é a ciência que produz objetos providos de legalidade inerente, que se expressão na sua construção a fim de estabelecer um resultado, que integre, corrija ou prolongue sua relação com a natureza. O conceito de artista se relacionava com a ideia de que o homem, nascido sem provimentos, faz arte como indigência, a fim de estender sua humanidade estendida nos artefactos criados. Imita a natureza, não no sentido de o fazer de forma servil, mas reproduz o ato da criação e reelaboração presentes no próprio ato essencial da organização natural das coisas.

Na arte medieval é evidente o aspecto de um exercício laboral refletido no uso da capacidade de formação da técnica, associada ao movimento de formação gerado pela natureza. O artista opera sobre a natureza a partir dos elementos indicativos que ela oferece, como se prolongasse a obra natural. Entretanto, o artista medieval era entendido como

o indivíduo que produzia a partir do seu própria poética criativa.

A arte dos séculos XIV a XV, é marcada, também, pela sua temática religiosa, imposta pelo misticismo do cristianismo medieval. No período que se estende pela Idade Média a iliteracia era recorrente em grande parte da sociedade medieval, o que serviu de reforço para o método de comunicação estabelecido se desse por meio das artes visuais e os sermões públicos.

O catolicismo vivia um momento onde os mistérios divinos eram revelados pelo conhecimento gerado pelo homem e pela produção artística que tomava nova forma a partir dos conceitos anteriores da arte grega e romana nos períodos da idade antiga. O artista era um executor que não gozava de um estatuto especial. Era considerado como aquele que desenvolvia uma herança disponível para todos a partir do uso da técnica pelos interessados no ofício das artes.

A pintura medieval era a arte com maior repercussão. Manteve, por longos períodos, o aspecto pedagógico e didático, com utilização de técnicas destituídas de aparato complexo com o objetivo de propagar a mensagem religiosa imposta pelo cristianismo católico. Em relação ao modelo estilístico da pintura medieval, as técnicas se baseavam com retratações de personagens bíblicos ou hierarquicamente constituídos pela Igreja Católica em formas bidimensionais, com pouco ou nenhum uso de recurso que privilegiava a ideia da perspectiva da imagem. Talvez um retrato do simbolismo alegórico recorrente ao contexto cultural que abstraía a ideia de mundo em duas direções, entre o homem e a divindade.

A pintura medieval passa a ser predominantemente bidimensional, e as personagens

retratadas eram pintadas maiores ou menores de acordo com sua importância. Esse caráter estilizado das obras do período é também entendido como um reflexo próprio daquele contexto cultural, que enxergava a vida com forte ênfase no seu aspecto simbólico. Os artistas medievais não estavam primariamente preocupados com o realismo, a intenção de passar uma mensagem religiosa pedia imagens claras e didáticas ao invés de figuras desenhadas com precisão fotográfica.

Indubitavelmente, a obra de arte do período medieval apresentava aspectos relacionados à autenticidade e originalidade que lhes eram bem peculiares. Apesar de saber, conforme Benjamim, que toda obra é susceptível à cópias, ainda assim, pela falta de instrumentalização tecnológica adequada, o produto artístico medieval era carregado de um simbolismo que o discernia de qualquer outro objeto copiado, ressaltado pelo fato da religião imputar-lhe um sentido próprio e único.

O produto artístico do período, destacadamente na Baixa Idade Média, é rodeado por esse místico de retratação do mundo invisível, alheio aos homens comuns. Não se trata aqui de obras sacras, como a de escultura de imagens destinadas ao culto religioso, mas da obra que refletia a habilidade técnica do autor em retratar momentos que descreviam a busca do homem medieval por seu encontro com os mistérios guardados pela religião cristã. Por isso, na obra medieval a aura do objeto artística está, intrinsecamente, presente nela própria. Esta aura existe na obra do criador e assim, a torna única, irreproduzível e autêntica. É fruto do que Benjamim considera como uma obra ao serviço do ritual, que aqui se apresenta no âmbito religioso e por isso, por estar ligada a esta fun-

ção, permanece com sua aura intacta, esteja a obra onde estiver, no lugar e tempo em que estiver a ser contemplada. Para Benjamin, “o valor singular da obra de arte ‘ autêntica ’ tem o seu fundamento no ritual em que adquiriu o seu valor de uso original e o primeiro (BENJAMIN, 1992).

## 2.2 Prenúncio da dessacralização na obra de Giotto de Bondone

O florentino Giotto di Bondone é peculiar ao seu tempo. Produziu obras que o fizeram ser considerado como o precursor da arte renascentista por apresentar, na sua pintura, aspectos desconsiderados pelos artistas medievais antecessores à sua produção. No período anterior à Giotto, a pintura medieval estava preocupada mais com a retratação das cenas religiosas do que a questão relacionada ao indivíduo e o mundo em que estava inserido; questões desenvolvidas durante o Renascimento, renunciadas pela Escolástica. Giotto revoluciona a maneira de apresentar os cenários religiosos em suas criações por ser um dos primeiros a valorizar o homem, um prenúncio do rompimento da tradição medieval.

A história da arte medieval do século XIV apresenta Giotto como o protagonista dessa intensa alteração na produção artística da época ao recriar a relação entre o indivíduo e universo. (Sproccati, 1994, p.11). Natural de Vespignano, perto de Florença, foi discípulo de Giovanni Cimabue, que, segundo o biógrafo Giorgio Vasari, encontrou Giotto ainda criança, quando desenhava sobre uma pedra. Cimabue o adotou como pupilo e lhe ensinou a pintura em mosaico e fresco. Mais tarde, ainda jovem, foi escolhido para

retratar a vida do santo dos franciscanos e apresentou telas com a perspectiva técnica que recria ilusões de volume e plasticidade em referência à figuras do universo religioso, representadas por personagens semelhantes aos indivíduos. Giotto, além de apresentar novas técnicas que unem o sacro com o humano, humaniza a sacralização da obra arte, tão bem imposta pelo regime autárquico dominado pelo cristianismo.

O ineditismo de suas telas constava da habilidade do pintor em unir o senso de realismo aliado à competência de produzir ilustrações que se identificava com o homem comum. O mundo visível estava nas telas de Giotto. As expressões banais e cotidianas também. Aspectos que causaram impacto nos seus contemporâneos por associar o universo místico das figuras bíblicas aos atos humanos.

O pintor italiano, principal figura da escola florentina, afastou-se do antigo modelo bizantino, dos convencionalismos e dos modos amaneirados da arte bizantina e esculturalismo gótico ao valorizar a natureza e a naturalidade nas suas obras, criando aspectos únicos e marcantes na sua produção baseada na realidade. Na obra de Giotto existem gestos, atitudes das figuras representadas e um tipo de sentimentos representados em suas personagens. Para Sproccati, Giotto apresenta ao século XIV uma pintura moderna, “caracterizada por um forte *pathos* emotivo, por formas narrativas épicas, por formas coerentes, por tons reais e profundamente humanos”. (Sproccati, 1994, p.11)

A tridimensionalidade na sua obra indicava a revolução e a originalidade da sua expressão artística ao abandonar a rigidez do período bizantino e dar volume e sentimentalismo, tão peculiar ao humanismo do prin-

cipal ícone do séc XIII: São Francisco de Assis, figura recorrente em Giotto. Os personagens do pintor parecem criar vida sobre si mesmo a partir da acentuação volúmica originada pela modulação dos tons usados para reforçar a sensação de solidez nos corpos. Apesar da inovação, Giotto não utiliza a perspectiva, categorizada mais tarde como cônica, que só recebe complitude cem anos mais tarde à sua produção.

Essa revolução indicada nos trabalhos de Giotto pode ser observada na sua obra "São Francisco pregando aos pássaros", onde o pintor representa um ambiente que destaca o céu azul, ao contrário do previsto pelo período bizantino que valorizava o dourado simbólico na retratação do firmamento. Outra importante de Giotto em que se percebe, também, o início da sua estilística, foi realizada na Capella degli Scrovegni, em Pádua. Trata-se de um fresco de 1303 -1306 onde o pintor retrata a "Lamentação pela Morte de Cristo" e expressa o início da sua técnica perspectiva ao valorizar a intensidade cromática e a plasticidade volúmica a partir da definição do espaço da cena retratada com narrativas sobre a história da Virgem e de Cristo em três planos sobrepostos.

Mesmo com as inovações apresentadas por Giotto, ainda existem elementos recorrentes em sua obra que o remete para o seu tempo medievalístico, mas ainda assim reformula e aprofunda-se em uma nova abordagem do homem em relação à História "caracterizados pela restituição do espaço fenoménico e pela ideia de reprodução realista". (Sproccati, 1994)

### 3 Revolução dos três W

Desde a produção artística rupestre até a consolidação da arte contemporânea, o homem procura na arte os meios de comunicar-se com outras pessoas a fim de recriar os próprios pensamentos e o registro de uma história da vida humana. A valorização da produção artística e da lógica do pensamento encontrou no período medieval um dos pontos de maior culminação da produção cultural, principalmente devido às tecnologias que se desenvolveram com a escrita, com a imprensa e o alinhamento científico das descobertas. Tal tecnologia, descrita aqui como qualquer tipo de conhecimento científico utilizado com o objetivo de tornar as coisas técnicas de uma maneira reproduzível (BROOKS *apud* CASTELLS, 1999) para dar aos indivíduos a facilidade no convívio social.

A comunicação entre os indivíduos foi, ao longo desse percurso evolutivo, drasticamente alterada. E, certamente, a tecnologia da informação e a evolução científica, foram os elementos que mudaram concretamente o rumo da interação entre os homens. As tecnologias da informação, o aprimoramento da computação, dos softwares e hardwares, as telecomunicações, a radiodifusão, a televisão, e por fim a criação da internet, estabeleceram um novo sentido de comunicação para a sociedade. O avanço tecnológico transformou a revolução de Gutenberg em formatos numéricos baseados em dígitos denominados de *bits* capazes de reunir diversos tipos de informações, como textos, vídeos e imagens que seriam executados ou lidos pelos computadores.

Esse paradigma de revolução tecnológica, que se acentua desde o final do século XX, principalmente a partir da década de 70, é

descrito em forma de analogia por Castells (2000) como um tipo de revolução industrial que refletiram mudanças significantes nas diversas áreas da sociedade. A importância dessa revolução se relaciona com o fato de que, como ressalta Castells (2000), a sociedade alcançaria um grau maior de interação originando uma rede social que se consolidaria a partir da intermediação desses novos veículos. O advento das tecnologias de informação supera, ao que o teórico categoriza de Galáxia de Gutenberg num estágio que sucumbiu ao sistema tipográfico. Nesse novo modelo aconteceu a fusão das modalidades escrita oral e audiovisual num sistema integrado que alterou a comunicação humana significativamente. Assim, como afirma Castells (2000), essa alteração no modo comunicacional também alterou o padrão cultural, atingindo crenças e códigos construídos ao longo da história.

Os efeitos da revolução nas tecnologias da informação sobre a sociedade, ao contrário dos críticos da indústria cultural que afirmavam que os indivíduos agiam com passividade pela manipulação ideológica, Castells (2000) acredita que eles são agentes autônomos diante das mensagens recebidas e assim, portanto, interativos. Nesse caso, a mídia tona-se participante da construção da realidade social, causando um tipo de dependência entre o consciente coletivo e a cobertura midiática na organização da sua funcionalidade como sociedade.

Um dos suportes de comunicação que apresentam uma das maiores recorrências em relação a essa participação é a internet, que nasceu como um instrumento de disputa de territórios entre os EUA e antiga União Soviética. Findada a Segunda Guerra Mundial e com a aliança entre as duas potên-

cias extintas, em 1947, os EUA criaram o plano Marshall para oferecer ajuda aos países arruinados pela devastação da guerra, desde que estivessem de acordo com sua política capitalista. Entretanto a URSS, contrariando, criou o Kominform e o Komecon, planos com o objetivo de integrar a política das nações para compor o bloco comunista. Das disputas que se travaram, dessa vez no campo ideológico, as duas emergentes superpotências desenfreadaram uma corrida, tanto no sentido armamentista quanto tecnológico. Para que os militares norte-americanos mantivessem a comunicação entre si, a *web* nasceu em 1969. No início denominada *Arpanet* – um mecanismo de troca de mensagens criado para assegurar a manutenção das informações vitais trocadas a longas distâncias. (MATTOSO: 2006).

Mais tarde, em 1975, as universidades começaram a utilizar o sistema. Em 1986, a *National Science Foundation* aprimorou uma rede que permitia aos pesquisadores de todo país manterem uma relação virtual. Só a partir de 1990, *web* começava a tomar o rumo mundial com a consolidação do projeto de Tim Berners com a criação da *World Wide Web* (WWW). Em 1993, as estatísticas apontavam um número de 1.313 milhões de computadores interligados pela internet. Esse número foi elevado para 439.286.364 em Janeiro de 2006, que indica um super crescimento de *hosts*.

A internet constitui um espaço virtual onde a vida se desdobra, onde se desenvolvem ciberambientes que oportunizam o desdobraimento do corpo, das artes e da nova identidade social.

Esse limiar descreve uma interatividade que se prende ao contexto das novas mídias e narra as facilidades que a rede telemática dá

aos usuários de interagirem em tempo real, ultrapassando barreiras de tempo e espaço. Essa interação é o que faz da internet o veículo que se destaca entre os indivíduos. A vida digital se estende no cotidiano das pessoas; faz parte do dia-a-dia de cada um que utiliza uma plataforma de conexão com a rede mundial.

A Internet é a nova *pólis*, onde cidadãos virtuais encontram-se para discutir os temas do cotidiano, trocar afinidades, expressar opiniões e sentimentos, comprar ou vender, adquirir conhecimento ou apenas navegar pelas milhões de páginas que estão localizados na *web*.

Como novo espaço público, a Internet estabeleceu um tipo de simulacro do dia-a-dia do ser humano contemporâneo. É lá, segundo uma visão mais otimista do sociólogo Jürgen Habermas (1984) ao relacionar o novo espaço público com o aparecimento do *mass media*, que também se desdobra a mediação entre as pessoas como lugar de ampliação do mundo da vida. Nela, os dois mundos de Habermas (1984), o sistémico e o da vida se encontram e permanecem em constante intercâmbio e mútua interferência. Questões do mundo sistémico invadem o mundo da vida e vice-versa, dentro de uma gigante rede de influências hipertextuais.

A cibercultura, institucionalizada pelas redes virtuais, jogos e simuladores de realidade virtual consolidou o ciberespaço e nem por isso desestabilizou o rumo do comportamento social dos indivíduos. O sociólogo espanhol Manuel Castells acredita que a interação social na rede não parece ter um efeito direto sobre o curso normal do cotidiano, exceto, como ele argumenta, o de adicionar mais um elemento de suporte à interação e à troca de informações entre as pessoas.

A Internet é singular. Constitui-se num espaço público onde a vida moderna se desdobra. A rede é um novo espaço antropológico, onde as novas gerações conheceram sua própria existência pelos canais de comunicação e a desterritorialização que a Internet causa no comportamento humano. A rede configura-se como um lugar de suporte aos diversos processos cognitivos sociais e afetivos, lugar de reconstrução de identidades ou de construção reforçada pela necessidade latente dos laços sociais. Mas a web é simultaneamente real e virtual no aspecto representacional, e ainda representa campos da informação e contexto de interação entre o espaço e o tempo, mas que altera as coordenadas territoriais geográficas a que o homem estava habituado a conviver.

A facilidade de acesso à Internet, transformou a realidade social e hoje fazem parte do cotidiano doméstico de milhões de pessoas. E na mesma direção do mundo real, a *web* é uma emaranhado não-linear e hipertextual de ligações infinitas, que obriga o indivíduo, pela própria necessidade de pertencimento a delimitar espaços dentro da Internet que o identifiquem como novo cidadão virtual, a partir dos próprios gostos, afinidades e objetivos que agora encontra na máquina um suporte de intervenção para consolidação dos seus desejos sociais na rede.

E dentro desse conceito de rede virtual e novo espaço público há lugar para a arte, especificamente produzida a partir dos suportes que a Internet oferece aos novos artistas da web a fim de discutir a linguagem das novas tecnologia e colocar o indivíduo virtual no meio do debate sobre os percursos que o uso da rede desencadeiam na sociedade.

### **3.1 Ars Telemática: reforço para o fim da relação aurática da arte**

#### **3.1.1 Web Arte (in)definida**

A função da web em relação à produção artística, suscita o debate em torno do posicionamento da obra dentro desse novo suporte quando se leva em consideração as características intrínsecas do meio digital. A chamada Ars Telemática tem como pressuposto, a criação de elementos artísticos a partir do uso e domínio de tecnologias de informação. A Web Arte é um tipo de Ars Telemática, produzida para a Internet. Ao contrário da arte medieval que preservou sua qualidade de autenticidade e originalidade, com a advento das experimentações no ambiente virtual, o conceito aurático da arte é, definitivamente, extirpado devido à qualidade já elevada por Benjamin.

Ela é a “arte da cópia”, já que o novo espaço público constituído na rede mundial de computadores é repleto da multiplicidade da reprodução de informações em cada computador que acesso alguma coisa na rede, que, agora faz parte de um processo de propagação que tem início nas primeiras técnicas de reprodutibilidade, alavancada velozmente a partir da revolução industrial. A Web Arte é pensada quando a partir do campo de significados e especificidades da Internet. (NUNES, 2000).

Na pesquisa Nunes diferencia os trabalhos de web arte, daqueles criados com fim exclusivo de divulgação de artefatos ou de trabalhos advindo do exercício do designer. Os sites de divulgação, segundo Nunes, ao citar Gilberto Prado, são aqueles que utilizam da estrutura da Internet para apresentar obras

de artes e diversos artefatos artísticos de maneira digitalizada, como museus e galerias virtuais, funcionando como um canal de informação e um tipo de incentivo à visitas por parte dos usuários. Cita-se o exemplo do Museu do Louvre, onde usuários-visitantes podem acessar o acervo do museu e ainda ter uma vasta idéia a partir de softwares que permitem a tridimensionalidade das obras expostas. Para Nunes, as criações de designers são produtos sem identificação com o conceito da Web Arte, apesar de apresentar a plasticidade de criação e a destreza no manuseio de softwares. Segundo Nunes, “por conta da primazia técnica, muitas vezes, produções de design em hipermídia são consideradas – equivocadamente – faturas artísticas”.

O produto artístico pensado para a web deve considerar as características do meio para qual é produzido. No caso da web, aspectos como efemeridade, tempo real, interatividade e a linguagem como mensagem são importantes pontos a serem observados pelo artista que pretende reproduzir sua poética utilizando técnicas da produção na rede.

#### **3.1.2 Categorização dos tipos de produtos Web Artísticos**

Pela inúmera produção de trabalhos de web arte espalhados na rede, Nunes descreve três categorias de produtos artísticos na Internet, identificados a partir da incidência de características predominantes nos trabalhos, a saber: sites metalinguísticos, narrativos e participativos.

A arte sempre propiciou discussão sobre sua própria existência. A contemporaneidade da produção artística talvez seja o período onde essa recorrência é bem evidente.

Desde o dadaísmo do *non-sense* até a pop art de Andy Warhol, a arte descreve percursos que veneram as novas linguagens e formas de expressão. Com a manifestação dos novos suportes de comunicação tecnológica, a auto-referência na arte está reforçada pelo *boom* causado pela Internet. Na web nascem linguagens poéticas que discutem o universo estabelecido na rede: seus ícones, seus distúrbios e falhas de informação, codificação e diversidade de símbolos. O trabalho dos holandeses Joan Heemeskerk e Dirk Paes Mans, exemplifica esse debate. No site Jodi, os artistas simulam situações imprevisíveis ao usuário/espectador que deparam-se os medos mais comuns ao usuário: presença de vírus, deformações visuais na tela do computador, ausência de botões para fugas, barra de rolagem infinitas e perda de território na planície da obra.

Há ainda os sites narrativos, os que não estão, exclusivamente, preocupados em discutir o meio utilizado para dar vazão à poética do criador. Ao contrário dos descritos acima, a arte narrativa na web apresenta temáticas que partem, muitas vezes, de assuntos externos ao meio utilizado, como a literatura, cinema, vídeo, etc. Apesar de utilizar o suporte da rede, os sites narrativos não apresentam uma discussão intrínseca sobre tal. O conceito de narrativo, segundo Nunes (2000), é categorizado como trabalhos inter-semióticos (Veja Roman Jakobson), que traduz signos verbais por meio de sistemas não-verbais.

Os artistas Celso Reeks e Thiago Boud'hors utilizaram a web arte para discutir a sacralização das imagens presente na obra do pintor italiano Michelangelo Merisi da Caravaggio, importante ícone do naturalismo e do barroco do

séc. XVI com a criação do site Sanctu ([www.distopia.com/sanctu](http://www.distopia.com/sanctu)). O site utiliza imagens do pintor, transformadas em imagens pixelizadas para estabelecer uma leitura sobre a importância da iconografia religiosa da época e a questão da obra original diante da reprodutibilidade técnica, tão bem tratada por Walter Benjamin. O site inspira o usuário a perceber a poética dos autores apontada para o suporte da web como um meio onde não há mais originais. Na web, toda criação torna-se cópia, na medida que diversos espectadores têm autonomia para acessá-las por meio de computadores.

E, finalmente, há os participativos. Estes priorizam a interação do autor com seu espectador a ponto de transportá-lo para dentro da sua criação. Em semelhança com as instalações e intervenções realizadas pelos artistas no mundo “real”, os sites participativos de web arte trabalham a temática com o fim de gerar comportamentos e interpretações dos espectadores de forma não-linear, a ponto de explorar a idéia de obra aberta. Para Peter Weibel, arte digital é quase por definição arte interactiva, que desenvolveu práticas participativas da vanguarda, até as converter em tecnologia interactiva. Nesses casos, a intenção do autor é de não ter um produto final, mas uma poética revelada diante da intervenção alheia.

Os trabalhos do artista brasileiro Eduardo Kac são referências internacionais em relação a esse tipo de arte. Envolve ambientes físicos com ambientes virtuais. Em uma de suas instalações mais famosas, Rara Avis ([www.ekac.org/raraavis.html](http://www.ekac.org/raraavis.html)), Kac criou um mecanismo robótico que permite aos espectadores interagirem com um ambiente físico e ainda envolver pessoas conectadas através de um site criado. O artista criou um pás-

saro mecânico com olhos robóticos que permitem às pessoas, por meio de um capacete electrónico, ver o que o se passa dentro de uma gaiola de rouxinóis. O capacete controla os movimentos do pássaro e deixa o participante autónomo para colocar sua visão onde preferir dentro da gaiola.

Todas as escolhas do participante são, automaticamente, repassadas para usuários na web que podem conhecer o percurso do olhar alheio. Essa experiência descreve uma interação que perpassa a questão tradicional dos sites populares da web, feita por meio de chats, emails ou programas de web cams, já que integra dois ambientes em sintonia instantânea, característica inerente ao meio que onde se localiza o produto intermediário da obra Rara Avis.

### 3.1.3 A Web Obra e suas questões

Mesmo que se tente definições sobre a web arte, ainda assim tornaria-se impossível visto que a gama de criações para o meio telemático é quase infinita como a própria internet se tornou. A possibilidade de criação indefinida é uma realidade que ultrapassa a conceitualização imediata. A partir do recorde de Nunes entende-se o produto da Web Arte, como aquele que, como dito acima, reconhece as características e possibilidades que o suporte oferece ao artista.

Os trabalhos de arte na web perpassam definições exatas, pelo menos por enquanto, principalmente porque ainda mantêm recorrências descritivas a partir das inferências sobre as artes anteriores, com destaque para a pintura, fotografia, cinema e vídeo.

Longe de tentar definir a arte na web, é preciso discutir o impacto que a produção artística na web causa na maneira de cria-

ção, recepção e na própria história da arte. O novo suporte de criatividade, suscita a discussão sobre o lugar da aura artística nas novas obras de web arte, onde se destacam e reforçam elementos como interatividade, autenticidade e autoria.

A interatividade na arte realizada na Internet destaca, singularmente, o elemento da troca de informação entre artista e expectador. Para Peter Weibel, citado por Schmidt, ela é “quase por definição arte interativa”, que desenvolveu práticas vanguardistas até torná-las em tecnologia interativa. As artes sempre guardaram esse aspecto interacional entre criador e espectador. Giotto, ao retratar seus santos-homens, descrevia imagens a fim de repercutir a fruição dos seus espectadores para se encontrarem em suas telas. Interação com as atitudes comuns reveladas em suas telas. O fruidor encontrava ele mesmo nas telas do florentino. Via os santos, as atitudes religiosas para perceber a relação e a chance dele mesmo ser o santo que vivia a vida comum. A interatividade na obra de arte é um aspecto presente na formação os produtos web. Mas, diferentemente das restrições e acessos à produção de Giotto e, ainda, a limitação contemplativa da mentalidade medieval, a arte na web é apelativamente interativa. É acentuada pela intervenção direta do web-espectador.

Essa interatividade aqui é descrita pela intervenção direta do observador. Ainda que ela esteja presente, de uma forma ou de outra, nas categorias elementares da arte, na Web Arte, este aspecto é muito mais evidenciado por tratar-se de um meio onde prevalece leituras particulares dos indivíduos num meio que proporciona fruições insólitas, variáveis, instáveis, intervencionistas, labirínticas e estéticas. Ou seja, a obra na web

tem significados indefinidos. Ao contrário da concretude da arte medieval, na Ars Telemática o fator de participação do espectador é, inerentemente, necessário para consumação dos objetivos da web obra.

A autenticidade e autoria também são elementos que reforçam o fim da relação aurática, anunciada por Benjamin, ou o fim da autoria, a partir de Foucault e Barthes, e, atualmente, de Janet Murray, ao invocar a idéia de autoria procedimental. A perda da aura para Benjamin está relacionada mais com o sistema imposto pela modernidade, do que a modernização descrita pela reprodutibilidade técnica. A obra de arte perde-se como veículo de “desaceleração” da fruição para dar lugar às experiências de choque causadas pelo consumo histórico do capitalismo.

Para Benjamin, mesmo com uso de meios de reprodução que consigam fornecer produtos perfeitos em relação ao original, sempre faltará o que ele determina como “o aqui e o agora da obra de arte”, que constitui o conceito de sua autenticidade. (BENJAMIM, 1992). Entretanto, com o advento da Internet a produção artística reconfigura-se. Na web tudo é cópia. Ainda que o produto original esteja armazenado em servidores locais e físicos, o momento de contemplação dos produtos web originam, automaticamente, uma cópia exata da obra de arte, armazenada, desta vez, no próprio mecanismo utilizado pelo espectador. Ou seja, ela existe unicamente na web e portanto, em todos os ambientes simultâneos e instantâneos que a Internet permite.

Para Nunes, a instalação da rede mundial é parte de um percurso de queda desta aura, fato que já acontecia no advento das poéticas participativas, antes mesmo da popularização do digital e da interatividade. Nela,

torna-se mais evidente pois é também imaterial e de reprodutibilidade infinita, mas não exatamente singular ou precursora no sentido da inserção mais ativa - exceto pela prática telemática.

A web arte apresenta questões indelévels. A aura é a *não* parte de sua retórica, já que o meio representa o espírito invocado por Weber e desperta-se como representante do avanço do produto reprodutível? Nunes acredita que a aura permanece em determinados nichos - assim como os meios de tempos distintos, as relações do espectador/interator coexistem e não se excluem - , mas há uma postura mais aberta e fluida quando o espectador possui certo papel criativo nas poéticas, dando origem a uma nova forma de autoria da obra de arte.

A Internet relê, mais uma vez, o conceito de arte. Coloca a poética artística diante do desafio de sobrepujar o sistema a ponto de causar inevitáveis reflexões sobre a criatividade humana. Entretanto, arrisca-se a perder o status classicista de original único, mas, ao mesmo tempo, abre-se a tentar recriar sua própria importância para o mundo dos indivíduos. Onde está a autenticidade reclamada pela *insight* criativo? Com o *opensource* e o *copyleft*, por onde andarás o conceito de autoria sacralizada pela crítica diante da interatividade exigida pelo meio digital?

No livro, *Hamlet no Holodeck*, Janet Murray (1998) discute essa nova forma de autoria a partir do conceito de autor procedimental. Com o uso do computador, o autor passa a desenvolver sua poética a partir das regras dispostas pelos softwares e linguagens utilizadas e não cria simplesmente um conjunto de sequências interligadas, mas, afirma, um mundo de possibilidades associativas dispostas para o interator. Para Murray, o autor

procedimental é aquele que fornece os elementos e as regras gerais para gerar a interatividade com o usuário, deixando-o livre para participar da obra a partir de suas próprias escolhas dentro das regras oferecidas pelo criador. Há uma combinação infinita de possibilidades que podem ser recombinadas a partir do caminho percorrido pelo interator. O autor procedimental utiliza-se da co-autoria permissiva, originada pelo computador, e ainda se submete à navegação outorgada ao interator que presencia sua criação.

Para Roland Barthes, o autor está morto, e quem dá vida à criação é quem lê a obra. Barthes contesta a idéia de que o autor é o verosímil detentor da verdade poética ao afirmar que este é quem articula as idéias já existentes, distanciando-se da concepção de um gênio criador único. O poder dado ao autor durante a Idade Média e nos séculos posteriores era autenticada a partir do nome signatário referente à criação. A obra era o próprio autor. Barthes destituiu o autor sacralizado, ao colocar nas mãos do leitor o poder de interpretar a obra do tradutor das poéticas recorrentes nos diversos campos da vida.

Ao contrário de Barthes, Foucault discute a relação do autor num nível onde prevalece as estruturas de funcionamento da sociedade. O autor em Foucault é aquele exerce a função de autor. O nome do autor não está atrelado diretamente a um indivíduo, criador de alguma obra, mas liga-se a um estatuto canônico cultural, que lhe imputa a autoridade da autoria da obra. Fazendo dele o “senhor da sua obra”. Diante disso, Foucault (1992) descreve a função-autor “como uma característica do modo de existência, de circulação e de funcionamento de alguns discursos no interior de uma sociedade”. A obra, a autenticidade da criação, está garantida, segundo

Foucault, a partir da canonização feita pela atribuição dada pela crítica como plano da modernidade de cercear e disciplinar a produção artística. No período anterior, em relação à autoria textual, por exemplo, as sociedades transmitiam suas narrativas de geração a geração, valorizadas a partir do acúmulo no tempo. Na modernidade se dá pelo regime da propriedade, onde nomeia-se um autor como forma de instituição da obra na esfera cultural.

O advento da tecnologia de informação subtrai todos estes aspectos atribuídos à obra pela crítica ao introduzir questões inerentes à sua forma reproduzível de uma forma, outrora, desconhecida. Na Web Arte a autoria da obra aparenta uma abertura entre a poética final do artista e a finalização do seu produto, quando se leva em conta a especificidade interativa presente neste novo suporte. O autor deixa a imagem de autonomia criativa para dar lugar ao interator como novo autor. Através de sua reorganização ao enfatizar caminhos próprios, o interator pode alterar o significado da criação artística. Portanto, é, segundo Barthes, autor das próprias interpretações, sem qualquer dependência dos objetivos primários durante a criação da obra pelo autor.

A obra de arte, no suporte web, não está predestinada a perder sua relevância. Mas, certamente, perdera, desta vez ainda mais, sua unicidade intocável, outrora atribuída pela crítica ditatorial do espaço institucionalizado pela arte medieval. Com a Internet, ela recria, reforça e descreve a relação entre o observador e o criador. Concebe uma nova forma de interação e intervenção na poética do artista, que por sua vez, recebe de volta a leitura causada no interator. Entretanto, o advento da web arte decreta o fim da

arte aurática, deteriora o conceito de original único presente nas obras dos medievais e ademais. A autenticidade também entra em jogo quando a obra de arte se vê diante da reprodutibilidade infinita que o suporte telemático oferece. O aqui e agora da aurática, descrito por Benjamin, é novamente atacado pelo poder da cópia que a internet oferece. Não é a obra de arte que perde o valor, mas a sua aura.

Roy Scott, ao descrever as novas perspectivas para a arte do século XXI, elenca diversas características, que, certamente, apontam as especificidades que as compõem: “A transferência de personalidade, a transferência de idéias, a telepresença, a criação indirecta – e a redefinição do conceito de autoria – de imagens, formas, sons e movimentos combinados de modo pleno e sintético; a realização virtual de conceitos, que tratam igualmente tanto o desconhecido como o que até então era irreconhecível, que tornam visível o invisível, que podem albergar sistemas inteligentes, aqui entram no mundo na forma de sua materialidade orgânica infinita, transformável, interactiva”.

#### 4 Considerações finais

O advento da Internet e a apropriação artística do meio reforçou o debate que relaciona o fim da aurática da arte diante das atribuições que o meio telemático apresentou para a diversidade poética das *web* criações. Obstinadamente, a Internet criou uma relação tríade entre obra, criador e interator, onde prevalecem questões elementares que fundamentarão o presente trabalho, como interatividade, autoria, autenticidade e reprodutibilidade infinita.

A aura da obra de arte, artigo singu-

lar da categorização do produto artístico, apresenta-se, a partir da web arte, como elemento que se transforma numa nova forma autêntica de desígnio da obra. O aqui e o agora de Benjamin permanece nos campos que preservam a canonicidade das obras de artes que antecedem o surgimento das possibilidades da criação na web. E nesse novo suporte de comunicação mundial, a aura toma a própria forma e especificidade do digital.

O objetivo deste trabalho foi o de apresentar esta ruptura com a aurática tradicional presente, nitidamente, nas obras de arte medievais, em destaque ao trabalho de Giotto, como ponto de partida para revelar o fim dessa condição da arte a partir do surgimento da Internet. Aqui, o novo meio digital rediscute o papel do artista enquanto autor e o papel do espectador enquanto observador, que, dessa vez, intervêm diretamente no produto artístico com possibilidades infinitas de releitura e reelaboração da criação do artista.

A Internet dessacraliza a obra de arte. Retira dela o aspecto venerativo da obra de arte a partir da ideia de original único e a obra final. Diferente do período medieval, a obra de arte na web institui uma produção artística que deve ser pensada a fim de cumprir tais especificidades e assim reforçar o próprio conceito de arte que subtrai-se da aurática, mas mantém-se como tal devido a sua relação que cria entre interator e criador na comunicação das diversas poéticas.

Apesar da obra de arte perder o seu valor diante da reprodutibilidade técnica que o meio apresenta, mantém o seu porte como produto artístico porque é feito para ele. Ou seja, a aurática toma novas dimensões e perde sua qualidade anterior ao ser reelaborada pelo poder da cópia dentro da web.

Na Web Arte cada obra realizada é única em cada computador que o acessa, como também cópias indefinidas de um mesmo produto. Apesar de agregar características que parecem destruir a aurática e a autoria, ela permanece, ainda assim, única, porque reflete em cada interator as possibilidades infinitas de abstração, fruição e interatividade. Este aspecto a mantém com própria significação já que entre o interator e o produto web há de se esperar reações minuciosamente particulares dentro do universo infinito que a Web Arte proporciona ao criador. Aqui habita o *locus* da autenticidade e originalidade da obra de arte na web, que não se limita fisicamente quando descarta temporariedade e localização, apresenta-se como elemento contemporâneo que responde às necessidades evolutivas dos indivíduos quando se deparam com os recursos da tecnologia comunicacional.

A Web Arte mantém sua condição artística por que repercute no homem a mensagem poética do artista. E ainda mais, é parte da produção do criador ao explorar o meio telemático diante das suas possibilidades infinitas de execução. Nela, encontra-se a transmissão da técnica e da poética do autor que agora se junto à experiência do interator, configurando um tipo de produção que ultrapassa o modo de se fazer arte nos períodos que antecederão a realidade virtual dentro da rede. O indivíduo encontra-se diante da arte que faz parte da sua própria decisão de acesso ao produto. Deixa de lado a passividade contemplativa para dar lugar ao intervencionismo que não mais definirá o início nem o fim do produto web, mas ao contrário, expandirá infinitamente o caminho que a web obra percorrerá pelas teias da rede.

## 5 Referências Bibliográficas

- BARTHES, Roland. A Morte do Autor. In: Rumor da Língua. Lisboa, Edições 70, 1987.
- BETANCOURT, Michael. The Aura of Digital. In: 100 Days of Theory. Disponível em <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=519>
- CASTELLS, Manuel. A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003. 243 p.
- CASTELLS, Manuel. Sociedade em Rede. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1999.
- DUBY, Georges e Laclotte, Michel, História Artística da Europa, Lisboa, Quetzal Editores, 1997.
- ECO, Umberto, Arte e Beleza na Estética Medieval, Lisboa, Presença, 1989.
- FOUCAULT, Michel. O que é um autor. Lisboa : Vega, 1992.
- GOMBRICH, Ernst H., The story of art. London : Phaidon, 1995.
- HABERMAS, Jürgen. Mudança estrutural da esfera pública: investigações quanto a uma categoria da sociedade. Rio de Janeiro : Tempo Brasileiro, 1984.
- MATTOSO, Guilherme de Queirós. Internet, jornalismo e weblogs: uma nova alternativa de informação. Disponível em <http://www.bocc.ubi.pt/pag/mattoso-guilherme-webjornalismo.pdf>.

MURRAY, Janet H. Hamlet on the Holodek:  
The future of narrative in cyberspace.  
Mit Press, 1998.

NUNES, Fábio Oliveira, Diversos textos  
- disponível em <http://www.fabiofon.com/webartenobrasil>. Acesso em  
16/01/08

SCHMIDT, Siegfried J. Ciber como oikos?  
Ou: Jogo Sérios. In: GIANNETTI,  
Cláudia. Ars Telemática: Telecomuni-  
cação, Internet e ciberespaço.

SPROCCATI, Sandro. Guia de História da  
Arte. Editorial Presença, Lisboa: 1994.