

# Internet Art: Crowdsourcing e a legitimação da arte contemporânea na Web

## *Internet Art: Crowdsourcing and the legitimation of contemporary art on the Web*

Ilda M. A. Monteiro Nogueira

Instituto Politécnico de Viseu

Escola Superior de Educação

Centro de Estudos em Educação, Tecnologias e Saúde (CI&DETS)

✉ [ilda\\_monteir@hotmail.com](mailto:ilda_monteir@hotmail.com)

<https://orcid.org/0000-0002-1536-702X>

---

DOI:

---

IPV/CI&DETS - Instituto Politécnico de Viseu

Retirado de: <http://convergencias.esart.ipcb.pt>

**RESUMO:** O presente estudo de natureza teórica visa sobretudo questionar a *Internet Art*, tendo em conta as hipóteses, estratégias e características da expressão artística face ao meio de atuação. Este trabalho pretende demonstrar a correlação entre arte e tecnologia, com destaque a *Internet*, como meio e espaço de criação artística através da *internet art* ou *net art*. A *internet art* resulta de uma rede de comunicação global e tecnológica, sendo apresentada enquanto meio de criação artística de obras virtuais, interativas e ilusórias. A partir deste enquadramento, são apresentadas e analisadas as características deste meio de comunicação, exemplificado através de várias obras da *net art*, a forma como os artistas apropriam estas mesmas características nos seus trabalhos, destacando a relação entre meio e prática artística. A arte de *internet* é, por sua vez, apresentada através de um estudo, cujas características estão direcionadas a tipologias e temáticas no contexto do desenvolvimento de novas possibilidades para a obra, para o artista e para o público. A relação entre a *internet*, enquanto meio de comunicação tecnológica, e a arte de *internet*, enquanto expressão artística contemporânea é compreendida através da análise da produção com base nas características que definem a rede. Procura-se, desta forma, destacar a importância da *net art* no seio da arte contemporânea, promovendo uma nova perspetiva para a compreensão da *internet* enquanto meio e espaço de criação artística.

**PALAVRAS CHAVE:** *Internet art*, *Crowdsourcing art*, comunicação, tecnologia, *net art*.

**ABSTRACT:** The present study of a theoretical nature aims mainly to question Internet Art, taking into account the hypotheses, strategies and characteristics of artistic expression in relation to the medium of performance. This work intends to demonstrate the correlation between art and technology, with emphasis on the Internet, as a medium and space for artistic creation through internet art or net art. Internet art results from a global and technological communication network, being presented as a means of artistic creation of virtual, interactive and illusory works. From this framework, the characteristics of this medium of communication are presented and analyzed, exemplified through various works of net art, the way in which artists appropriate these same characteristics in their work, highlighting the relationship between medium and artistic practice. Internet art is, in turn, presented through a study, whose characteristics are directed to typologies and themes in the context of the development of new possibilities for the work, for the artist and for the public. The relationship between the internet, as a means of technological communication, and internet art, as a contemporary artistic expression is understood through the analysis of production based on the characteristics that define the network. In this way, the aim is to highlight the importance of net art within contemporary art, promoting a new perspective.

**KEYWORDS:** Internet art, Crowdsourcing art, communication, technology, net art

## 1. Introdução

A *Internet Art*, espaço ou meio de criação artística, disponibiliza aos artistas as ferramentas essenciais para a sua expressão plástica e estética, oferecendo simultaneamente um meio de divulgação.

A *internet* incide pela conceção de espaços ilusórios, atualmente, na *World Wide Web* e em todos os protocolos de comunicação existentes facilitando o contacto entre vários artistas através das comunidades virtuais, enquanto ponto de encontro, debate e divulgação artística e a possibilidade de criação e divulgação independente de qualquer sistema artístico institucional. Como meio cultural híbrido reúne as várias dimensões da comunicação humana, o que permite que a sua produção cultural e artística seja diversificada, incluindo várias linguagens em simultâneo. Este carácter misto, sendo inovador, gera alguma dificuldade na classificação ou enquadramento da produção cultural e artística na rede, mas simultaneamente confere possibilidades criativas mais diversificadas. A rede é um espaço aberto e flexível, que depende dos utilizadores para que a informação seja adicionada ou retirada, e para que a *internet* evolua estruturalmente em conteúdo. Pelas suas qualidades efémeras, que estão diretamente relacionadas com a característica democrática e participativa deste meio de comunicação, pode incorporar a noção de obra aberta que é proposta por Umberto Eco.

Segundo Giannetti, a rede está em constante desenvolvimento, e uma das suas vantagens enquanto espaço virtual traduz-se na possibilidade de existência imaterial em qualquer lugar e em tempo real caracterizando a obra de arte que se desenvolve na rede como um mundo de novas possibilidades.

Para que seja possível demonstrar de forma clara a relação entre meio – *Internet* – e produção – arte de *Internet* – e simultaneamente entre arte e tecnologia, são exploradas algumas das características da *internet* através de obras de *net art* que apropriam essas

especificidades como elemento essencial da obra, no seguimento da posição de Baumgärtel (2001) que também relaciona as características da *net art* com as características da rede: “Como a pintura modernista, a *net art* preocupa-se com o específico, características nativas do meio; está na procura do que há de “único e irreduzível” no sujeito, pelos efeitos “exclusivos de si mesmo.” (Baumgärtel, 2001, p. 26). Com isto não se pretende definir a prática (*net art*) a partir do meio, mas sim demonstrar como o meio pode originar uma prática com características específicas que lhe estão associadas. *Internet art*, é desenvolvido na *internet* e diretamente dependente deste meio de comunicação para a sua criação, divulgação e exibição da obra de arte disponível no momento em que o público, de uma forma coletiva ou individual pode aceder à obra.

Desta forma, assumir as potencialidades da *internet* enquanto meio e espaço de criação artística estabelece comparações e pontos de conexão com a arte de *internet*, implica estar disponível para explorar novas questões, para entender a obra de arte enquanto algo imaterial e virtual, somente acessível através de uma rede de comunicação, fisicamente inacessível, globalmente disponível, que se mantém numa existência em suspenso até ao momento em que o usuário se decide conectar, tendo em conta a *Crowdsourcing Art* perspectivada como uma das tendências mais proeminentes da *Internet* direcionada para uma multidão anónima das atuais práticas artísticas *online*.

## 2. Metodologia

Este trabalho de investigação é um estudo de revisão de literatura de natureza descritiva e qualitativa, cujo tema permite compreender a arte de *internet*, ou *net art*, detendo-se na sua definição e no seu desenvolvimento, nas suas características, tipologias e temáticas, e também nas suas fases apresentando um pensamento inovador no que respeita ao enquadramento desta forma de arte, de acordo com as suas particularidades formais e estéticas. O facto de se apresentar uma reflexão ampla sobre a arte de *internet* é sustentado pela necessidade de dar a conhecer esta forma de arte e, simultaneamente, destacar a sua clara relação com a *internet*.

O objetivo deste estudo foi preponderante no âmbito do universo da *internet*, como meio criativo através da experiência e exposição de obras na *Internet art*, tendo em conta que a arte de *internet* potencia possibilidades criativas, a partir das características referentes a este meio, como forma de contextualizar a arte em consonância com o pensamento contemporâneo e com as possibilidades da era digital.

Em termos metodológicos, foi realizada uma pesquisa bibliográfica do assunto, obtendo como resultado o cruzamento de várias temáticas contextualizadas, a tecnologia, arte, comunicação e interpretação dos fenómenos artísticos a nível cultural, social e político possibilitando uma maior inserção no circuito da arte, através de *interfaces*, num diálogo entre o homem e a máquina visando disponibilizar um espaço de criação/exposição *online* de arte contemporânea.

## 3. Problema

O campo semântico abrangido por este estudo está empenhado em demonstrar o mapa conceptual que subscreve os fundamentos da *Internet Art* e a rede de relações que estabelece com a esfera artística. Considerando a *Internet Art*, o assunto primordial deste estudo, verificou-se *no* seu contexto de atuação específico várias hipóteses que levam ao inconformismo, às desigualdades das práticas artísticas com o mundo institucionalizado da arte, assim como os desafios inerentes à natureza da prática *online* e a forma como o êxito por vezes pode ser alcançado.

Para tal, foram colocadas perguntas pertinentes que englobam diversos aspetos que circunscrevem o estudo. De que forma a interação criativa entre arte e *internet* pode ser entendida teórica e esteticamente por *internet art*?

Quais os fatores que influenciam as audiências na participação de eventos estéticos baseados na conectividade? Mediante os pressupostos será que a *art Crowdsourcing* pode ser considerado uma fonte de produção artística como uma ferramenta, inovação, conhecimento, rede de relacionamento, para que possa ser comparada a uma comunidade de prática artística? Quais são as oportunidades e vantagens do uso de *Crowdsourcing* para a criação artística?

Em qualquer investigação a ciência partilha com a arte um denominador comum para o artista: trata-se de adotar uma opção, declarar uma posição, expressar uma vontade, manifestar um desejo no domínio do subjetivo, íntimo, pessoal e nem sempre racionalmente explicável do registo de documentação de prova e a fonte de dados para uma sólida interpretação.

## 4. Estado da Arte

### 2.1. A Arte de *Internet*

A arte de *Internet*, *Internet art* ou *net art* é uma forma de expressão artística diretamente dependente e associada à *Internet*, enquanto meio de criação. O seu desenvolvimento pressupõe o uso das ferramentas disponibilizadas pela rede, e o seu acesso está condicionado à utilização de um ponto de acesso à *internet*, assim como das *interfaces* físicas ou virtuais necessárias para mediar esse contacto. Enquanto exemplo da arte digital (Paul, 2008) ou da *new media art* (Tribe & Jana, 2007) entende-se que a *net art* é uma forma de arte no contexto dos Estudos Artísticos. Apesar da possibilidade de existência de opiniões divergentes, que possam propor o estudo da arte de *Internet* fora deste âmbito, considera-se que é fundamental apresentar uma perspectiva artística que conduza à compreensão da arte de *internet* enquanto exemplo da arte contemporânea. Ao assumir-se a arte de *internet* como forma de expressão, aceita-se a procura de uma nova definição para a *net art*, e a reflexão da validade acerca das obras. No entanto, tal como Berry (2001) afirma, é necessário esclarecer o termo que melhor define e identifica a arte de *internet*: de entre os vários termos propostos por vários autores o termo *net art* é genericamente, o mais consensual entre as várias abordagens. A perspectiva deste estudo propõe uma simplificação deste conceito: a arte de *internet* refere-se aqui às propostas artísticas realizadas para a *internet*, sendo esta uma condição essencial de acesso à obra tal como já foi indicado; *net art* é proposto como uma aglutinação entre dois conceitos, mostrando de forma clara a relação entre *Internet (net)* e arte (*art*).

De acordo com um projeto desenvolvido em Portugal – Tendências da Cultura das Redes em Portugal – a arte de *internet* é definida como “uma arte cujos processos de criação e de receção estética sejam indissociáveis da experimentação com a *internet*” (Cruz & Pinto, 2009, p. 116).

Em 2003, O projeto Atmosferas, (ver figura. nº1), veio mudar o *status quo* da *net art* em Portugal assumindo-se como uma plataforma de apoio e distribuição da criação digital que produziu, entre outras atividades, inúmeros projetos de *net art* e criou em 2004, o projeto “*Online - Portuguese net art 1997-2004 invitation card - front and back*”, considerado, o Prémio Atmosferas de Criação Digital, instrumento fundamental na visibilidade, reconhecimento e legitimação deste tipo de práticas curatoriais.

Fig. 1 – *Online - Portuguese net art 1997-2004 invitation card - front and back*



Posteriormente no âmbito da exposição virtual apresentada pela Plataforma Atmosferas em 2005, *Portuguese Net Art 1997 | 2004*108, a *net art* é apresentada como sendo uma plataforma “utilizada para descrever um conjunto variado de práticas, o uso, “o *e-mail*” permitiu uma comunicação igualitária, independente de fronteiras geográficas, o que se revelou crucial, para o desenvolvimento de comunidades relacionadas com o recente fenómeno da *net art*, constituindo, na sua essência, uma troca de ideias entre artistas, entusiastas e críticos capaz de disseminar ascensão gradual da *internet art*.

Consequentemente, na sua origem, foi definida por uma prática comunicativa e crítica, de carácter globalizado, do que por uma qualquer estética visual”. Esta é a definição que é também apresentada por Rachel Greene (Greene, 2000), que posteriormente indica também que esta expressão artística é constituída por comunicações e gráficos, *e-mail*, som, textos e imagens (Greene, 2004) que se relacionam entre si através do diálogo constante entre artistas, entusiastas e críticos da cultura contemporânea, visível nas várias listas de discussão *online* que se desenvolveram no período inicial da *net art*: “*Net.art* significava desvios *online*, discurso em vez de textos ou imagens singulares, definidos mais por *links*, *e-mails* e trocas do que por qualquer estética “óptica” (Greene, 2000, p. 162). Atualmente com o impulso das redes sociais, assistimos a uma série de criações tomarem forma nas próprias plataformas, especialmente via aplicativos. As várias possibilidades de criação oferecidas por ferramentas de edição, filtros, adição de músicas e sobreposições, de arte na *internet* e para a *internet* torna-se ainda mais comum, sendo não só uma possibilidade, mas uma necessidade de expressão, essenciais para a criação de um artista.

No processo adotado pelo artista, a obra é estruturada e construída no *self*, só depois, escolhido o suporte adequado para a sua realização e ao mesmo tempo indispensável a sua partilha em rede dos meios de comunicação audiovisuais. “No domínio da arte digital (ver figura n. 92), as obras artísticas têm uma linguagem visual especificamente mediática e, por outro, revelam as características do meio “Edgar, de origem indígena, fotógrafo de profissão, é um dos muitos artistas que têm experimentado a introdução da arte na *internet* e para a *internet*, com a criação de pinturas digitais (ver figura. n 93) tornando-se ainda mais comum, não só uma possibilidade criativa, lucrativa e mediática, mas uma necessidade de expressão, fazendo o uso da ferramenta de desenho/pintura em que a função Story do Instagram disponibiliza, assim como o uso das plataformas de *net art* produzidas a nível global que podem ser visualizados na *Rhizome ArtBase*, baseada “na *internet*” e no *New Museum*, em Nova Iorque, que foi criada para englobar práticas artísticas vinculadas à tecnologia.

Fig. 2 – Pintura digital de Edgar com utilização do Instagram



Fig. 3 – Pintura digital de Edgar com utilização do Instagram



### 2.3. Criação artística na Web 2.0

A criação artística na *Web 2.0* assenta em estrutura e em conteúdo da *internet*. Estes princípios, como partilha, colaboração ou contribuição colocam o utilizador enquanto elemento fundamental para o desenvolvimento da rede.

A *Web 2.0* caracteriza-se por aquilo que Juan Martín Prada define como “multidão conectada” (Prada, 2012), que gera criatividade e criação artística amadora, colocando em questão o papel tradicionalmente associado ao artista. A multidão conectada caracteriza-se por um aglomerado de vários artistas amadores, que atualizam de forma constante os conteúdos da rede, adicionando, retirando ou alterando informação. Cada elemento desta multidão é o criador e distribuidor de informação, em grande parte através do suporte das redes sociais, comunidade ou grupo como forma de existência social e virtual.

Esta ligação em permanência cria novas dinâmicas sociais e culturais, que se refletem também na criação artística: a *Web 2.0* define novas possibilidades para a criação artística no âmbito da *internet*. Retomando as ideias de Prada, o autor afirma que “[...]Não há dúvida de que o desenvolvimento das possibilidades participativas da *Web* atual tem permitido a construção de novos circuitos de valor e sentido carregados de grande autonomia criativa e notável capacidade subversiva.” (Prada, 2007, p. 73).

A *Web 2.0* tem sido ferramenta e suporte criativo, mas é também, e recorrentemente, tema no trabalho de vários artistas que exploram questões associadas à hiperconetividade, ao espaço privado e ao espaço público, à identidade e à individualidade, à globalidade, à participação e à colaboração, ao lugar do público e do indivíduo num mundo sempre em mudança, recorrendo muitas vezes às redes sociais como *Youtube* ou *Twitter* para desenvolverem o seu trabalho. No que se refere à prática artística, a *Web 2.0* permite o desenvolvimento de um modelo estético assente em conteúdos multimédia dinâmicos, no qual o indivíduo e o seu relacionamento com a rede assume um papel de destaque. Bb 2.079 2009, de Darren Solomon, é exemplo da utilização das especificidades da *Web 2.0* na criação artística.

A exposição virtual reforça, assim, as particularidades deste novo espaço da rede enquanto espaço de criação artística, focando conceitos que o definem e distinguem, a participação, colaboração, interação, virtualidade, partilha, exibição, controlo, vigilância, são apenas algumas das ideias associadas à criação artística no novo espaço da rede enquanto se assumem como essenciais à sua compreensão. Resumidamente, as principais características que definem a *Web*, comunicação e globalidade, vivência virtual em tempo real, considera a produção artística no contexto da *Web 2.0* e aponta o futuro provável da arte de *internet*, a par com o futuro da *internet*.

## 2.4. Art Crowdsourcing

Brabham (2013) define *crowdsourcing* como cooperação na qual grupos de pessoas espalhados pelo mundo trazem novas ideias a um projeto. Jeff Howe foi o primeiro a utilizar o termo "*crowdsourcing*" no artigo para a revista *Wired*, definindo-o como uma "multidão" (*crowd*), que é um grupo de pessoas conectados à internet. Assim, é um modelo de produção e solução de problemas que se baseia na inteligência coletiva, a fim de alcançar um objetivo em comum (Ursino), 2016. Howe (2008) conta que a cultura participativa revelou que o trabalho pode muitas vezes ser organizado de forma mais eficiente no contexto da comunidade do que no contexto de uma corporação, exemplificando que a melhor pessoa para fazer um determinado trabalho é aquela que mais deseja fazer esse trabalho. *Crowdsourcing* potencia a ideia de que todas as pessoas podem ser criadoras - artistas, cientistas, arquitetos e *designers*. Mantém a promessa de liberar o potencial do indivíduo para se destacar em mais de uma vocação e explorar novos caminhos para a expressão criativa. (Howe, 2008).

Segundo Braham (2013) é um modelo de produção *online* que distribui as soluções de problemas usando a *internet* e a inteligência coletiva da multidão de usuários da *web* por meio de um formato aberto para todos, na qual grupos de pessoas espalhados pelo mundo trazem novas ideias a um projeto.

*Crowdsourcing* já faz parte da realidade digital, por exemplo, quando alguém corrige um erro na Wikipédia, envia um vídeo para o *Youtube*, ou sugere uma edição para um autor que postou partes do seu livro na *internet*, isso é *crowdsourcing* (Brabham,2013). É um fenómeno onde, grupos de pessoas podem exercer suas habilidades, pessoas de fora podem trazer novas ideias para problemas já existentes, e grupos de pessoas separados geograficamente podem trabalhar juntos para produzir políticas e projetos que são aceitáveis para a maioria (Brabham,2013, p. 2). Relacionar *concept art* e *crowdsourcing* é relevante na integração de um processo criativo e inovação, pois segundo Brabham (2010) a audiência não procura apenas contentamento com o conteúdo, a audiência tornou-se produtora e consumidora. Igualmente, o estudo de novos meios de interação com o utilizador, distribuindo a solução de problemas e procurando ideias inovadoras é um avanço para os modos de produção existentes (Kalid; Shehzaib; Asif, 2015).

Neste pressuposto Literat (2012) levanta várias questões sobre arte e *crowdsourcing*, pois a nova dinâmica se contrapõe ao tradicional método de fazer arte. Uma das questões é o reconhecimento e participação de todos os envolvidos, pois na visão do autor, existe um "artista alfa" que gere o projeto, assim como um curador que seleciona e organiza as contribuições enviadas pelos participantes. A arte *crowdsourced* tem a ver com inclusão, transformando públicos passivos em criadores ativos e capacitando pessoas que normalmente não fazem parte do mundo da arte (ver figura. nº4). Os pioneiros desta arte, o coletivo japonês do pós-guerra Gutai já faziam *art crowdsourcing* na década de 1950. Em homenagem ao movimento artístico o Museu Guggenheim em Nova York montou a pesquisa Gutai "*Splendid Playground*", e reconstruiu a instalação de Jirō Yoshihara de 1956, *Please Draw Freely*.

Fig. 4 – Jirō Yoshihara's *Please Draw Freely*, 1956

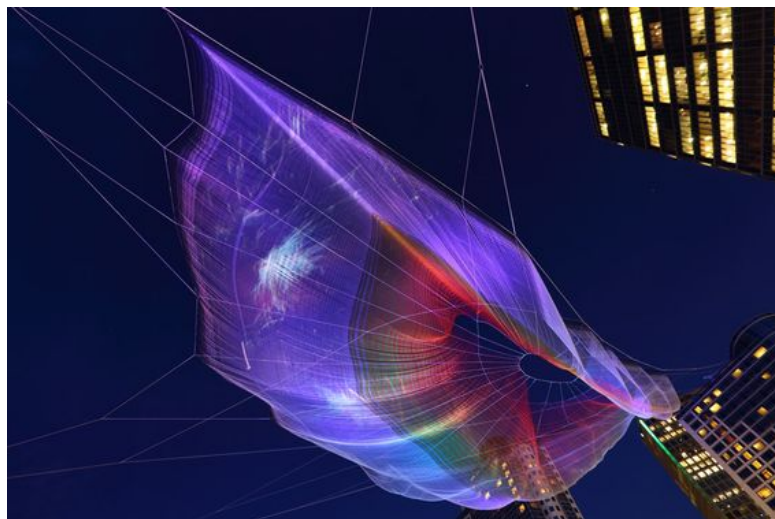


Fonte: ©Yoshihara Shinichiro and Former Members Of the Gutai Art Association/ Courtesy Museum of Osaka University.

Esse trabalho, foi colocado originalmente num parque no Japão e convidava os visitantes a fazer desenhos e rabiscos com marcadores numa estrutura de madeira.

Na era atual este movimento de *crowdsourced-art* reflete um desejo crescente de artistas e espectadores de se conectarem às tecnologias (ver figura. nº5) de maneiras tangíveis e significativas como podemos constatar na obra de Koblin e Echelman, intitulada *Skies Painted with Unnumbered Sparks*, uma onda de projetos dirigidos por artistas em museus, galerias, espaços públicos e *online*. O projeto foi copresentado pela *Burrard Arts Foundation*, em colaboração com o Google, *Autodesk* e a cidade de Vancouver com a finalidade de criação e promoção de uma campanha de *crowdfunding Kickstarter* entre outros. Echelman criou esta obra de arte interativa e lúdica que permite às pessoas coreografar a luz na escultura com um display de luz interativo, que pode ser coreografado pelo público em tempo real.

Fig. 5 – *Skies Painted with Unnumbered Sparks*, 2014



Fonte: sculpture by Janet Echelman, interactive art Aaron Koblin

## 2.5. Legitimação da *Internet Art*

A Arte Contemporânea, designação geral que inclui os artistas cujo processo de legitimação é constituído pela transição da modernidade histórica para a pós-modernidade capitalista, ocorrida durante o século XX. Numa análise focada no campo das artes, Danto (2006) aponta que a arte - ou pelo menos uma determinada ideia de arte - chegou ao fim. A tese, diz o autor, não é nova: Hegel já havia anunciado algo parecido no começo do século XIX, durante o surgimento do que se convencionou chamar de Modernidade. Nem Hegel nem Danto anunciaram por sua vez, um tempo em que não se fazem mais obras de arte, ou onde os artistas deixariam de existir ou de ter um papel relevante, mas de um fim da série de escolas e teorias, num sistema de relações cada vez mais movido pela lógica do mercado e da mercadoria, o que caracterizaria um período “neoliberal” da arte. O fim da arte, que é de certa forma a pós-modernidade, é para Danto a ascensão de um tipo de arte sem uma narrativa histórica. Noutras palavras, o que acabou foi o laço que unia a arte à História, laço que estava na base de todos os manifestos e movimentos do século XX até meados dos anos 60, ao que cita: “É parte do que define a arte contemporânea que a arte do passado esteja disponível para qualquer uso que os artistas queiram lhe dar. O que não lhes está disponível é o espírito em que a arte foi realizada” (Danto, 2006: 07). Danto implica diretamente com a questão de que não existem mais critérios para se estabelecer o que é ou não é arte. Se a técnica e o talento deixaram de ter importância, se não existe diferença visível, entre um objeto do quotidiano e um objeto de arte, o que determina o valor de um artista passa a ser a capacidade de inserção no sistema da arte, através de uma rede de relacionamentos com marchands, galeristas, curadores e colecionadores. As formas como se legitimam os novos artistas e as novas estéticas inseridas no guarda-chuva da arte contemporânea são objeto de estudo que definem dinâmicas de inserção de grupos culturais subalternos económicos, política ou esteticamente a outros. Paralelamente às mudanças sociais, e em especial às de classe, que determinaram a mudança filosófica pontuada pelos autores até agora mencionados, as mudanças na técnica, e nos média em particular, levaram a um processo de desmistificação e tecnicização da arte, trabalhado por Danto (2006) que retrata a perda da aura a partir da reprodutibilidade técnica e a consequente desumanização do processo artístico. Ao contrário da tradição da obra de arte e das instituições soma-se o contrário do sujeito na nova modernidade pela perda das identidades pessoais e coletivas, caracterizando uma modernidade de instituições e identidades em permanente mudança, e, por isso, líquidas (Bauman, 2001). Percebe-se que os artistas ganham valor conforme a sua legitimação, o que passa pela institucionalização, crítica, estratégias curatoriais e inserção mediática” (Gasparetto, 2012: 61)., “Galerias Virtuais: a curadoria de exposições na arte contemporânea”, a fim de disponibilizar na *web* uma galeria virtual que foge aos moldes tradicionais e proporciona na rede um espaço para receber obras de arte e tecnologia e também no intuito de projetar e fortalecer os artistas expositores, para uma possível legitimação de suas obras.

Na questão de apropriação é legítimo o uso de elementos do quotidiano apropriados para a arte, tais como: originalidade, singularidade/múltiplo, criação, ilusão, representação e virtuosismo. Posteriormente, encontramos práticas e autores que se apropriam ou simulam integralmente outros autores e fenómenos do campo da arte, como no exemplo apresentado por Banksy (EN, 1974) apropriando-se de uma expressão de Picasso sobre a ideia de roubar as ideias de outro “*the bad artists imitate, (ver figura. nº6) the great artists steal*”, assinada – Pablo Picasso (reconhecido pelos aforismos atemporais) – rasurada, abaixo e substituída, por: *Banksy*.

Trata-se de perceber como estas estratégias funcionam como forma de legitimação, quando, à partida, se assumem como processos de apropriação de autoria e identidade alheias, e, em senso comum e legal, reprováveis (Calejo, 2010).

Fig. 6 – Imagem de Banksy, *Picasso Quote*, 2009, gravação em mármore e estrutura em madeira



Fonte: Foto do autor

## 2.6. Arte Contemporânea na web

Arte Contemporânea na *web* é a partir da especificidade do virtual como espaço de divulgação/exposição para as produções artísticas (independente da linguagem utilizada) e como sistema de criação/exposição para a produção de Arte e Tecnologia (obras interativas ou não). Reflete acerca dos novos ambientes expositivos na *web*, e o processo de ascensão no sistema de arte - paralelamente às instituições legitimadoras e centralizadoras - e das possibilidades de disseminação da arte contemporânea através dos fluxos digitais. Segundo Pierre Levy, o ciberespaço é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo “cibercultura”, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço. (Lévy, 1999: 17). Na contemporaneidade, a partir do advento da *internet*, deu-se a consolidação do ciberespaço e a inserção dos artistas e suas obras na rede através das galerias virtuais, as quais, assim como os salões e feiras de arte, também apresentam o intuito de divulgar, projetar e comercializar as obras, sobretudo na *internet*.

## 2.7. Modelos expositivos: curadoria

Na contemporaneidade a exposição é admitida enquanto sistema de natureza interativa- um ecossistema-, que articula obras, artistas, discursos dos curadores e das instituições que as recebem. Uma exposição artística tem a intenção de produzir e difundir conhecimento e o seu significado. O curador é responsável por disponibilizar pontos de contato nas redes, entre instituições, agentes, artistas e o público.

Uma visão mais ampla do campo de atuação de um curador pode ser compreendida a partir de Christophe Cherix que delimita como “uma rede de relações dentro da comunidade artística” (in Obrist, 2010: 16).

Há, contudo, ainda na contemporaneidade um distanciamento entre o ambiente museológico e o público. Danto (2006) atenta para o fato de ser necessário proporcionar ao museu um contato mais imediato com as pessoas uma vez que a arte na atualidade requer novas estruturas que extrapolam a ideia de cubo branco diante da pluralidade de técnicas, materiais e natureza das obras contemporâneas e tecnológicas que exigem, muitas vezes, equipamentos, programação de computador específicos, *internet* e uma equipa de montagem habilitada para que as exposições possam acontecer. Nesse sentido surgem os novos modelos expositivos para incluir a nova arte e o papel do curador. A curadoria na contemporaneidade versa sobre os novos espaços a fim de diminuir esse distanciamento já apontado por Danto, Belting e outros historiadores que vislumbraram o “fim da arte”, não como um fim propriamente dito, mas como uma transformação, como um momento de intensas mudanças no campo da arte.

Pierre Bourdieu (in Lechte, 2002: 62) contribui para uma nova concepção acerca das exposições e, sobretudo, da arte contemporânea, ao discorrer sobre a interferência direta da articulação de disposições no espaço social e assim, pensar numa aproximação da arte ao público. A montagem de uma exposição deve ser baseada na relação entre obra<>público<>espaço expositivo.

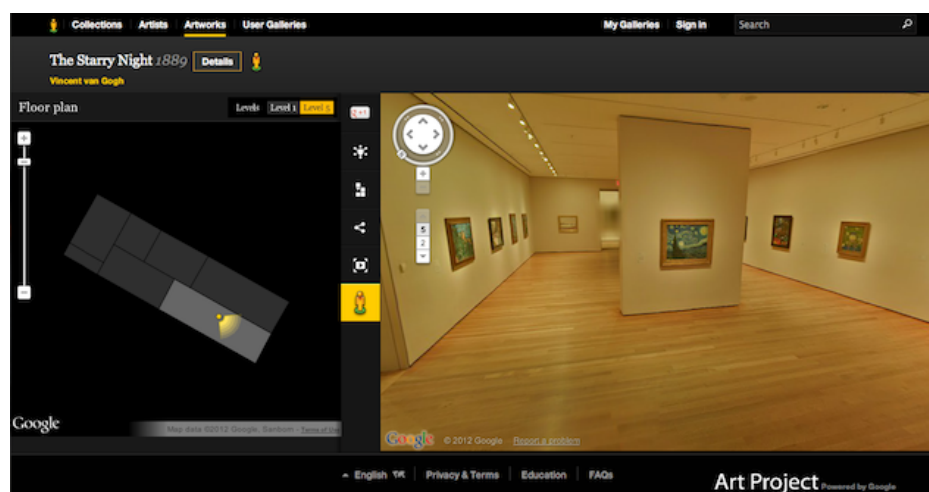
No que diz respeito a modelos expositivos o público pode optar por visitar exposições em galerias presenciais ou museus com curadoria nos moldes tradicionais ou galerias e museus virtuais, com ou sem curadoria.

Como o próprio nome indica, na exposição física e real com curadoria tradicional, (ver figura. nº7) o visitante pode desfrutar do meio, espaço, ambiente e consequentemente a observação pormenorizada das obras da Exposição, Casa das Histórias/ Museu Paula Rego. No universo das galerias virtuais sem curadoria específica podem-se visualizar exposições (ver figura nº8) através do ambiente disponibilizado pela *Google Art Project's Virtual Tour of the Museum of Modern Art*.

Fig. 7 – Exposição Física – Real, Casa das Histórias/ Museu Paula Rego

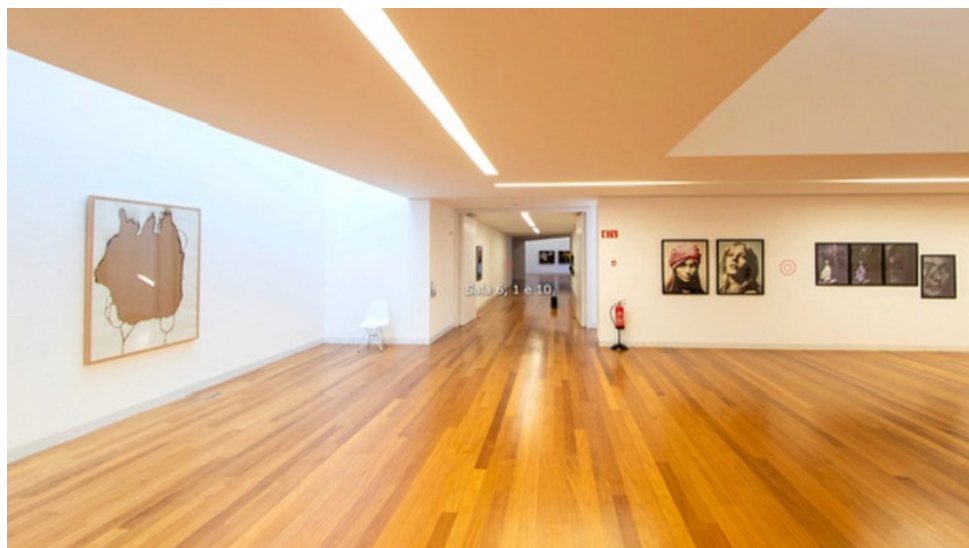


Fig. 8 – Exposição Virtual sem curadoria específica. *Museum of Modern Art (MoMA)*. *Google Art Project's Virtual Tour of the Museum of Modern Art*



No que concerne às galerias virtuais com curadoria, (ver figura nº9) O Mudas, Museu de Arte Contemporânea com a exposição virtual interativa e dinâmica das diferentes áreas do Museu e das obras em exposição “coleção do Mudas”.

Fig. 9 – Mudas: Museu de Arte Contemporânea. Exposição virtual. Curadoria virtual



A curadoria com Realidade Aumentada (AR) (ver figura nº10) é o fenómeno que adiciona elementos virtuais na nossa realidade física e que foi gerada de forma virtual com uma tecnologia de ponta conhecida por realidade virtual com uma tecnologia de ponta conhecida por realidade virtual aumentada e à distância, via GPS: com captura de imagens de ambiente real por vídeo digital e processamento e inserção de objetos virtuais no ambiente real onde se podem visualizar os objetos do ambiente real misturarem-se com elementos virtuais parecendo coexistir no mesmo espaço.

Tendo em conta os diversos modelos expositivos na contemporaneidade, foram observados através de imagens as transformações dos espaços independente do ambiente, cujo resultado esperado é de aproximar o público da arte e legitimar as obras inserindo-as no circuito da arte contemporânea:

**Fig. 10** – Exposição. Sander Veehof. *Stedelijk Museum, Amsterdã, 2010 "WearineMoMA" 2010. Curadoria com Realidade Aumentada*



## 5. Considerações finais

É possível considerar que, de facto, a *internet* é um meio e um espaço apto à criação artística. Enquanto espaço virtual interativo, potencialmente imersivo e ilusório, encontra-se no seguimento de um interesse artístico por espaços ou obras que permitam recriar, simular, ou gerar ambientes onde são propostas ao público novas formas de contacto com a obra de arte. Embora a tecnologia, e em particular a *internet*, tenha contribuído para uma efetiva interação entre público e obra, e tenha permitido o desenvolvimento de projetos imersivos, ilustra na sua obra este interesse, embora possa recuar até aos exemplos mais antigos. E no caso particular da *internet*, não é somente a sua relação com estes espaços que a torna um meio atrativo para a prática artística, mas também as suas próprias características que a definem como um espaço criativo e apto ao desenvolvimento de obras de arte. Através do estudo das suas características foi possível entender como os artistas exploram e se apropriam da rede para desenvolverem o seu trabalho, dando corpo a uma forma de expressão especificamente associada a este meio de comunicação, conforme foi possível constatar. E embora a utilização artística da rede se encontre no seguimento de outras experiências com espaços virtuais potencialmente interativos, é inegável que a utilização da *internet* enquanto meio, espaço, suporte e ferramenta para a prática criativa é algo inovador. Desta forma, espera-se que este trabalho tenha contribuído para a compreensão da *internet* enquanto meio de criação e para a compreensão da relação direta entre *internet* e arte de *internet*, esta enquanto exemplo de uma forma de expressão eminentemente contemporânea. Neste âmbito da era digital a arte, ciência e tecnologia partilham a mesma realidade pela complexidade da arte e do espaço artístico, pela sua própria natureza indeterminada da amplitude do seu campo de ação, pelo largo espectro de questões por ela levantado e pelo território de fronteiras permeáveis que se cruzam e se sobrepõem em diferentes investigações.

O contexto do estudo da *internet art* pretende fazer uma abordagem entre a relação direta da *net art* com a *internet*, enquanto meio de criação artística, através da análise de exemplos que focam a exploração, a utilização e a apropriação das suas características de uma forma plástica e estética. Desta forma, foi necessário estabelecer o ponto de partida para estudar a relação entre meio e arte, simultaneamente, propondo uma reflexão contemporânea sobre a importância da *internet* no quotidiano, sobre a relevância da arte de *internet* no contexto da arte contemporânea, e sobre a sua coerência enquanto exemplo para a exploração de algumas das questões fundamentais da arte atual, no seio da qual se destaca a relação entre arte e tecnologia.

As conclusões apontam o *Crowdsourcing Art*, como tendência artística reconhecida em progressiva e sistemática renovação estética e estilística que ocupa um largo espectro artístico em constante renovação. Este fenómeno rompe com a perspetiva convencional de que o artista necessita de criar arte para ter audiência para um novo contexto: onde o artista precisa de audiência para produzir a obra de arte e uma vez ligado à obra torna-se parte integrante do seu meio. No entanto os argumentos e reflexões que descrevem o fenómeno estudado determinam o seu significado que se encontra em constante mudança por forma a convidar a uma reflexão mais aprofundada sobre a temática, espera-se que possa vir a contribuir para um estudo mais alargado sobre a arte de *internet*. É nos estudos de arte, como também naturalmente na criação artística, onde a realidade não apresenta uma configuração claramente definida, é necessário que a investigação (científica ou artística) não se centre na procura de constatações, mas a compreensão e o conhecimento dos objetos, acontecimentos e fenómenos através do sentido que eles veiculam.

## Referências Bibliográficas

- Baumgärtel, T. (Net, 2001) Art 2.0: *New Materials towards Net Art*, Bild-Kunst, Bonn.
- Baumgärtel, T., Bosma, J., & Screamegeour, (A,2016). Round Table-Net Art..Spike Art Magazine, 49(9), 88-101.
- Berry, (J,2001). *The Thematics of Site-Specific Art on the Net*, Faculty of Arts - School of Art History and Archaeology, University of Manchester, Manchester.
- Bosma, (J,2017). *Automatic Rain*  
<https://rhizome.org/editorial/2017/mar/24/automatic-rain/>
- Brabham, D. (C,2013). *Crowdsourcing*. Londres: Mit Press.
- Brabham, D. C. (2010). *Moving the crowd at Threadless: Motivations for participation in a crowdsourcing application*. *Information, Communication & Society, London*, v. 13, n. 8, p. 1122-1145.
- Buller, M.(Org,2015). *No internet. No art- A Lunch Bites Antology*. Eindoven: Onomatopee
- Calejo, (Garcia,2010) Direitos de Autor, Obras, Contrafação, Usurpação, Direito Patrimonial. Acórdão do Tribunal Constitucional 3501/05.OTBOER. L1. S1 <http://www.dgsi.pt/jstj.nsf/954f0ce6ad9dd8b980256b5f003fa814/e4b42bb734c51b9e8025771f004ef43f?OpenDocument>
- Cruz, M. T. & Pinto, J. (G,2009). *As Artes Tecnológicas e a Rede Internet em Portugal*. Lisboa: Nova Vega.
- Danto, Arthur (C,2006) *Após o Fim da Arte: "A Arte Contemporânea e os Limites da História"*. São Paulo: Odisseu Editora.
- Finch E.(s.d.). *A Brief History of the Center for advanced studies, mit. Consultado (2021)* <http://act.mit.edu/collections/cavs/history/>
- Gasparetto, Débora (Aita,2012) *Arte digital e circuito expositivo: um curto em torno do FILE*.
- Cornell, L., & Halter, E.(Orgs,2015). *Mass Effect: Art and the Internet in the Twenty First Century*.Cambridge: Mit Press.
- Echelma Janet at (TED,2014). *Skies Painted with Unnumbered Sparks*: <https://blog.ted.com/skies-painted-with-unnumbered-sparks-janet-echelman-at-ted2014/>
- Giannetti, (C,2006). *Estética Digital: Sintopia da arte, a ciência e a tecnologia*. Belo Horizonte: Com Arte Editora.
- Green, (R,2004) *Internet Art*. London:Thames &Hudson Ltd.
- Green, (R,2000). *Web Work: A History of Internet Art*. *Artforum International*, 38, 162-167 + 190.
- Herzog, W. (Realizador). 2016. 'Eis o Admirável Mundo em Rede'  
<https://www.timeout.com/pt/filmes/eis-o-admiravel-mundo-em-rede>
- Howe, (J,2008) *Crowdsourcing: Why the Power of the Crowd Is Driving the Future of Business*. New York: Crown, 2008.
- Khalid, M; Shehzaib, U; Asif, (M,2015) *A Case of Mobile App Reviews as a Crowdsourc*. *Information Engineering and Electronic Business Journal, Sahiwal*, v.5, n.5, p. 39-47.
- kholeif, (O,2014) You Are Here: Art After the Internet*. London: Cornerhouse Publications. <https://artreview.com/september-2014-book-review-you-are-here/>
- Literat, (I,2012) *Crowdsourcing Art: Ativação Criativa em espaços online* Marx, Karl; Engels.
- Pereira, J. M. de (Almeida,2019). *Estéticas de Ações Coletivas na Internet Art. Crowdsourcing e o despertar de Públicos Criativos*.  
[https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/39621/2/ULFBA\\_TES\\_1238.pdf](https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/39621/2/ULFBA_TES_1238.pdf)
- Prada, J. (M,2007). *La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte en el contexto de la Web 2.0*.66-79.
- Prada, J. (M,2015). *Prácticas Artísticas en Internet en la Época de las Redes Sociales. (2ed.)*. Madrid: Ediciones Akal.
- Rkain (Jamyle,2020) .Net Art: *a Arte feita para a Internet*  
<https://www.artequaeacontece.com.br/net-art-a-arte-feita-para-a-internet/>
- Rodrigues, M. (Andrade,2012) *Arte Digital*. Dissertação em História da Arte Contemporânea  
<https://run.unl.pt/bitstream/10362/8734/1/ARTE%20DIGITAL.pdf>

Ursino, (F,2016) *Crowdgaming: The role of crowdsourcing in the video games industry*. 1. ed. London: StreeLib.

Viana, Karina. (Muniz,2016) O Fenómeno GATEKEEPER. *Museologia, compartilhamento e conectividade híbrida na sociedade global* Karina Muniz Viana

<http://www.repositorio-bc.unirio.br:8080/xmlui/handle/unirio/11211>

**Reference According to APA Style, 5th edition:**

Nogueira, I. (2021) Internet Art: Crowdsourcing e a legitimação da arte contemporânea na Web. *Convergências - Revista de Investigação e Ensino das Artes*, VOL XIV (27)