

# Aula 24 – Web Art, Net Art e a Internet como Suporte

Imagine que você está rolando o feed de uma rede social após um longo dia. Entre fotos de amigos e notícias, algo captura sua atenção: uma imagem que se distorce sutilmente enquanto você a observa, ou talvez um vídeo curto que parece ter sido feito a partir de um erro de computador, mas que é estranhamente belo. Você provavelmente não parou para pensar, mas acabou de ter contato com o legado de um movimento artístico que transformou o próprio tecido da internet em sua tela. Este não é apenas um JPEG em uma galeria online; é uma arte que respira, vive e, por vezes, morre com a própria tecnologia.

Ao final desta aula, você será capaz de navegar por essa paisagem digital com um novo olhar. Conseguirá diferenciar a arte que simplesmente *usa* a internet como vitrine daquela que é *feita* da própria internet. Identificará as ideias por trás do Glitch Art e entenderá por que um erro pode ser uma obra-prima. Mais importante, você conectará a história desses pioneiros digitais com a forma como a arte é criada e consumida hoje, nas palmas de suas mãos.

Nossa jornada começará na internet discada dos anos 90, um lugar que mais parecia um canteiro de obras digital do que o universo polido que conhecemos. Vamos explorar como os primeiros artistas online usaram as limitações da época para criar obras interativas e instigantes. Em seguida, mergulharemos nas características que tornam a Net Art tão única e, por vezes, confusa. Por fim, chegaremos aos dias atuais, analisando como as redes sociais e as novas tecnologias continuam a moldar esse campo fascinante, preparando o terreno para o seu futuro profissional e sua compreensão da cultura digital.

# O Nascimento de uma Galeria Sem Paredes

No início dos anos 90, a internet não era o lugar vibrante e visual que conhecemos hoje. Era um espaço predominantemente de texto, lento e acessado por poucos. Para a maioria das pessoas, era uma ferramenta de comunicação para acadêmicos e militares, não um espaço para expressão cultural. Diante desse cenário, a ideia de "arte online" parecia absurda. Onde estaria a galeria? Onde estaria a tela? Como um artista poderia trabalhar em um ambiente tão restrito, que mal conseguia carregar uma imagem de baixa qualidade?

❏ **Mudança de Perspectiva:** Os pioneiros não viam a internet como limitação, mas como um novo material com suas próprias regras e linguagem.

Esse desafio, no entanto, foi exatamente o que instigou uma geração de criadores. Eles não viam a internet como uma limitação, mas como um novo material, um novo suporte com suas próprias regras e linguagem. Em vez de lamentar a ausência de um museu físico, eles se perguntaram: e se o próprio navegador for a galeria? E se o código HTML for o pincel e a tinta? Essa mudança de perspectiva foi revolucionária. A questão não era mais "como podemos mostrar nossa arte na internet?", mas sim "que tipo de arte só pode *existir* na internet?".

Essa distinção é crucial e serve como nossa primeira grande ferramenta de análise. Pense na diferença entre um filme e uma peça de teatro. Você pode filmar uma peça de teatro e exibi-la em um cinema, mas a essência da experiência teatral – a presença ao vivo dos atores, a energia da plateia – se perde. A filmagem é apenas um *registro*. Os primeiros artistas da internet entenderam isso perfeitamente. Eles não queriam apenas criar registros digitais de suas obras; eles queriam criar a própria "peça de teatro" digital, uma arte que dependesse intrinsecamente do ambiente online para fazer sentido.

# A Diferença Fundamental: Web Art vs. Net Art

## Arte Digital

Grande guarda-chuva que abriga tudo criado com ferramentas digitais. Pode existir offline.

## Web Art

Arte *exibida* na web como vitrine. A internet é canal de distribuição.

## Net Art

Arte que é a web. Inseparável do meio tecnológico.

Para entender a arte feita para a internet, precisamos primeiro organizar as ideias. Imagine que a **Arte Digital** é um grande guarda-chuva que abriga tudo o que é criado com ferramentas digitais, desde uma ilustração feita em um tablet até uma escultura impressa em 3D. Muita dessa arte pode perfeitamente existir offline, impressa em um quadro ou exibida em uma tela desligada da rede. É um campo vasto e diverso, mas a conexão com a internet não é obrigatória.

Agora, imagine que debaixo desse guarda-chuva, temos dois espaços distintos. O primeiro é a **Web Art**. Pense nela como uma galeria de arte tradicional que decidiu criar um site. Nesse site, você encontra fotografias de alta qualidade das pinturas e esculturas que estão em exposição. O site é uma vitrine, um catálogo, uma forma fantástica de divulgar o trabalho. No entanto, a obra de arte principal – a pintura a óleo, a escultura em mármore – não depende do site para existir. A internet aqui é um *canal de distribuição*, um meio para mostrar algo que foi feito em outro lugar.

O segundo espaço é a **Net Art**. Aqui, a analogia da galeria se quebra. A Net Art não *está* no site; ela *é* o site. O código, os links, a interação do usuário, a velocidade da conexão, os erros do navegador – tudo isso são os materiais do artista. Se você imprimisse uma página de uma obra de Net Art, você teria apenas um "cartão-postal" sem vida. A essência da obra, que está na sua interatividade, na sua não-linearidade e na sua conexão com a rede, seria completamente perdida. É uma arte que não pode ser desligada da tomada.

Conceito	Âmbito/Aplicação	Base/Origem	Exemplo Prático
<b>Arte Digital</b>	Categoria ampla; pode existir offline.	Uso de qualquer ferramenta digital no processo.	Uma ilustração vetorial criada no Adobe Illustrator.
<b>Web Art</b>	Arte <i>exibida</i> na web, mas não dependente dela.	Documentação ou exibição online.	Um portfólio online de um fotógrafo.
<b>Net Art</b>	Inseparável da internet; usa a rede como meio.	Nascida da estrutura da web (código, links, etc.).	Uma narrativa que se desenrola através de cliques em hyperlinks.

# Os Pilares da Net Art: Uma Arte Viva e Imprevisível

Quando um artista cria uma pintura, ele toma milhares de decisões sobre cor, composição e textura, resultando em um objeto final e estático. O espectador pode interpretar a obra de maneiras diferentes, mas a pintura em si não muda. A Net Art, por outro lado, foi concebida para quebrar essa estabilidade. Ela se baseia em princípios que transformam o espectador em um participante ativo, quase um coautor da obra.



## Não-linearidade

Pense em como você navega na internet. Você não lê uma página da web como um livro, do início ao fim. Você clica em um link que chama sua atenção, abre uma nova aba, volta para a página anterior e cria seu próprio caminho pela informação. Os artistas da Net Art abraçaram essa estrutura. Eles criaram obras que não têm um começo, meio e fim definidos. A experiência de cada usuário é única, pois depende da sequência de cliques que ele escolhe. É como explorar um labirinto onde cada escolha revela um novo corredor, e o mapa completo da obra só existe na soma das jornadas de todos os seus visitantes.



## Interatividade

Uma obra de Net Art muitas vezes não faz nada até que você interaja com ela. Ela pode esperar pelo movimento do seu mouse, por um clique em um local específico ou até mesmo pela digitação de uma palavra. Essa não é a interatividade passiva de escolher o próximo capítulo em um serviço de streaming. É uma interatividade fundamental, onde a ação do usuário completa a obra. A arte, nesse sentido, é um diálogo constante entre o sistema criado pelo artista e as ações imprevisíveis do público. Sem o espectador, a obra permanece inerte, incompleta.



## Efemeridade

A tecnologia muda em uma velocidade alucinante. Softwares ficam obsoletos, servidores saem do ar, links quebram. Muitas das primeiras obras de Net Art, criadas com tecnologias como o Flash, hoje são inacessíveis ou só podem ser vistas através de emuladores. Isso confere à Net Art uma qualidade de performance, de um evento que acontece em um tempo e espaço tecnológicos específicos. Diferente de uma escultura de bronze que pode durar milênios, uma obra de Net Art pode desaparecer para sempre, desafiando a noção tradicional de que a arte deve ser um artefato permanente e colecionável.

# Pioneiros que Escreveram com Código

Todo movimento artístico é definido por seus pioneiros, aqueles que ousam explorar territórios desconhecidos. Na Net Art, esses pioneiros não eram apenas artistas no sentido clássico; eram também programadores, pensadores e, por vezes, verdadeiros anarquistas digitais. Eles não usavam a tecnologia de forma passiva; eles a dissecavam, quebravam e a reconstruíam para servir a seus propósitos criativos. Conhecer o trabalho de figuras como Olia Lialina e o coletivo JODI é fundamental para entender a alma deste movimento.

## Olia Lialina

Olia Lialina, uma artista russa, é frequentemente celebrada por sua obra de 1996, *My Boyfriend Came Back From The War*. À primeira vista, parece uma página da web simples e arcaica, com texto preto e imagens em preto e branco. A obra se revela à medida que o usuário clica. Cada clique divide a tela do navegador em mais quadros, revelando fragmentos de uma conversa entre um casal. A narrativa não é contada de forma linear, mas através da arquitetura da página. Os frames do navegador se tornam as molduras de uma história em quadrinhos digital e interativa. Lialina usou a linguagem mais básica da web – o HTML e os hyperlinks – para criar uma peça poética e cinematográfica que é inseparável de seu meio.

A abordagem de JODI pode ser comparada a um músico que, em vez de tocar as teclas de um piano, decide abrir o instrumento e tocar diretamente em suas cordas e martelos. Eles não estão interessados na interface polida que o usuário vê, mas na estrutura interna, no "motor" da web. Ao expor o código e a lógica do sistema de forma caótica, eles nos forçam a confrontar a natureza artificial e muitas vezes oculta da tecnologia que usamos todos os dias. Tanto Lialina quanto JODI, de maneiras muito diferentes, nos mostraram que o código pode ser poesia e um erro de sistema pode ser uma declaração artística.

## Coletivo JODI

Em um extremo completamente diferente do espectro, encontramos o coletivo JODI. Visitar o site deles, [jodi.org](http://jodi.org), pela primeira vez, é uma experiência desconcertante. A página parece quebrada, uma cascata de texto verde e sem sentido, como se o seu computador estivesse com um vírus grave. A primeira reação é de pânico. No entanto, essa fachada de caos é a obra de arte. JODI explora a estética do erro, do sistema sobrecarregado. Para os curiosos que decidem investigar o código-fonte da página, surpresas são reveladas, como diagramas complexos e arte ASCII escondidos sob o caos aparente.

# A Estética do Erro: Quando a Falha se Torna Arte

Você já esteve assistindo a um vídeo online quando a imagem congela, se desfaz em blocos coloridos e o som se transforma em um ruído áspero? Ou talvez já tenha aberto um arquivo de imagem corrompido que exibía uma mistura caótica de cores e formas inesperadas? Nossa reação instintiva a essas falhas é a frustração. Elas são interrupções, quebras na experiência digital fluida que esperamos. Mas e se olhássemos para esses erros não como falhas, mas como eventos visuais únicos, cheios de uma beleza acidental e imprevisível?

"O Glitch Art encontra beleza na imperfeição e transforma o lixo digital em tesouro estético."

Essa é a premissa central do **Glitch Art**. Em vez de buscar a perfeição digital, os artistas do glitch buscam, provocam e celebram o erro. Eles se apropriam das falhas do sistema – seja por corrupção de dados, curto-circuito em hardware antigo ou manipulação de código – e as apresentam como o foco principal da obra. É um movimento que encontra beleza na imperfeição e transforma o lixo digital em tesouro estético. A ideia de quebrar a tecnologia para criar algo novo é a sua força motriz.

## Kintsugi Digital

Pense no Glitch Art como a versão digital da arte japonesa do *Kintsugi*, na qual a cerâmica quebrada é reparada com laca misturada com pó de ouro. Em vez de esconder as rachaduras, o Kintsugi as destaca, tratando a história de quebra e reparo como uma parte valiosa da beleza do objeto.

## Técnicas Principais

- **Databending:** Abrir um arquivo de imagem em um editor de áudio para manipular seus dados
- **Circuit Bending:** Modificar fisicamente os circuitos de aparelhos eletrônicos

Essa estética se conecta diretamente com a herança da Net Art e sua fascinação pelo funcionamento interno dos sistemas. Artistas como JODI já brincavam com a aparência de erro para desafiar o espectador. O Glitch Art leva essa ideia um passo adiante, isolando o erro e apresentando-o como um evento belo por si só. O objetivo é o mesmo: forçar a máquina a produzir resultados que ela não foi programada para criar, revelando uma beleza oculta no coração de suas próprias falhas.

# A Galeria no seu Bolso: Arte na Era das Redes Sociais

A internet explorada pelos pioneiros da Net Art era um lugar vasto, aberto e um tanto selvagem, como uma fronteira a ser desbravada. Hoje, grande parte da nossa vida digital acontece dentro de "jardins murados": as plataformas de redes sociais como Instagram, TikTok e X (antigo Twitter). Esses ambientes têm suas próprias regras, estéticas e algoritmos que ditam o que vemos. Como a criação artística se adaptou a esse novo ecossistema, onde a galeria de arte agora é o feed infinito no nosso bolso?



## Instagram

O formato quadrado ou vertical, a grade do perfil, os Stories que duram 24 horas, os filtros de realidade aumentada – todas essas características se tornaram novas ferramentas e novos "pincéis" para os artistas. Alguns criam obras que só fazem sentido quando vistas na grade do perfil, formando um grande mosaico.



## TikTok

Um artista que cria para o TikTok entende a cultura da plataforma: vídeos curtos, o uso de músicas em alta, a linguagem dos desafios virais. Eles usam essa "arquitetura" social para criar e disseminar seu trabalho, transformando entretenimento em expressão artística.



## Algoritmos

A "visibilidade" de uma obra de arte agora pode depender de um algoritmo misterioso, e o sucesso é frequentemente medido por métricas de engajamento. Uma nova camada de complexidade na criação artística.

Essa transição representa uma das maiores mudanças na arte digital contemporânea. O artista não cria mais apenas para um navegador genérico, mas para uma plataforma específica, com todas as suas limitações e potencialidades.

Essa nova forma de arte, nascida das plataformas, pode ser vista como uma descendente direta da Net Art. Ela compartilha muitos dos seus princípios fundamentais: é interativa (através de curtidas, comentários e compartilhamentos), muitas vezes efêmera (como os Stories) e é inseparável do seu meio tecnológico. No entanto, ela também introduz uma nova camada de complexidade.

A analogia aqui pode ser a de um artista de rua. Ele não escolhe uma tela em branco em seu estúdio; ele trabalha com a arquitetura da cidade. Ele se adapta a uma parede de tijolos, a uma porta de metal ou a uma esquina movimentada. O local e o público influenciam diretamente a obra. Da mesma forma, um artista que cria para o TikTok entende a cultura da plataforma, transformando o que para muitos é apenas entretenimento passageiro em um novo e vibrante campo para a performance e a expressão artística.

# O Futuro Já Começou: Tendências para 2025 e Além

A história da arte na internet é uma narrativa em constante evolução, escrita em tempo real à medida que novas tecnologias surgem. Se os pioneiros da Net Art nos ensinaram a ver o navegador como uma tela, e os artistas das redes sociais transformaram nossos feeds em galerias, o que o futuro reserva? As tendências que ganham força em meados da década de 2020 sugerem uma arte cada vez mais imersiva, inteligente e que questiona a própria natureza da autoria.



## IA Generativa

Ferramentas como Midjourney e DALL-E evoluíram de novidade para ferramentas criativas sofisticadas. Em 2025, o foco não está mais na simples geração de imagens, mas na colaboração íntima entre artista e algoritmo. Artistas estão treinando seus próprios modelos de IA com seus trabalhos, criando sistemas que funcionam como assistentes ou parceiros criativos com um estilo único. Isso desloca o papel do artista de um "fazedor" para um "curador de possibilidades" ou um "diretor de um sistema criativo".



## AR e VR

A Realidade Aumentada (AR) e a Realidade Virtual (VR) estão deixando de ser nichos para se integrarem mais ao nosso cotidiano. A arte não está mais confinada a uma tela plana. Com a AR, artistas podem criar esculturas digitais geolocalizadas em um parque público, visíveis apenas através da câmera do seu celular. Em VR, é possível visitar galerias e instalações artísticas imersivas que desafiam as leis da física.



## Blockchain e NFTs

A tecnologia blockchain e os NFTs (Tokens Não Fungíveis), após um ciclo de grande euforia e correção, continuam a influenciar o debate. Embora o foco especulativo tenha diminuído, a tecnologia subjacente oferece uma solução potencial para um problema histórico da arte digital: como provar a autenticidade e a propriedade de um arquivo que pode ser copiado infinitamente?

Os NFTs introduziram um mecanismo de escassez e procedência digital que permite que obras de Net Art, antes consideradas "invendáveis" por sua natureza efêmera, sejam colecionadas e preservadas, dando um novo valor de mercado a um campo que sempre esteve à margem do sistema tradicional de arte. Essas tecnologias, juntas, não são apenas novas ferramentas, mas novos universos de possibilidades para a criação artística.

# Síntese e Aplicação Prática

Nesta aula, viajamos desde os primórdios da internet, quando artistas visionários viram potencial criativo em meio a telas de texto e conexões lentas, até o cenário vibrante e complexo de hoje. Vimos que a arte na internet não é apenas sobre digitalizar obras tradicionais, mas sobre usar a própria rede – com sua estrutura de links, sua interatividade e até mesmo suas falhas – como o verdadeiro meio artístico. Desvendamos a diferença crucial entre a Web Art (a vitrine) e a Net Art (a própria obra) e exploramos como os princípios de não-linearidade, interatividade e efemeridade definiram um novo tipo de experiência estética.

Analisamos como o Glitch Art encontrou uma beleza subversiva no erro, transformando falhas de sistema em expressões artísticas. Por fim, conectamos esse legado histórico à forma como a arte vive hoje em nossos bolsos, adaptando-se e moldando a cultura das redes sociais, e olhamos para o horizonte das IAs generativas e dos mundos imersivos. A lição fundamental é que a arte online é um espelho da própria tecnologia: sempre em fluxo, sempre se reinventando e sempre nos desafiando a ver o mundo digital com outros olhos.

## Em Prática

- 1** Da próxima vez que encontrar um bug visual em um aplicativo ou site, faça uma pausa. Tente enxergá-lo não como um erro, mas como uma composição acidental de Glitch Art.
- 2** Navegue pelo site de um museu ou artista. Pergunte a si mesmo: "Isto é Web Art ou Net Art? A obra sobreviveria fora do navegador?".
- 3** Ao rolar seu feed, observe como os criadores usam as ferramentas da plataforma (filtros, duetos, enquetes) como parte integrante de sua mensagem.
- 4** Experimente uma ferramenta de IA generativa com um comando de texto poético ou abstrato e veja a "interpretação" do algoritmo como uma forma de colaboração criativa.

# Consolidação e Próximos Passos

Chegamos ao final de nossa exploração sobre a arte que nasceu e vive na internet. Percorremos um caminho que nos levou das primeiras experiências em HTML até as complexas criações em realidade aumentada e inteligência artificial. O mais importante a reter é que a Net Art não é um estilo, mas uma abordagem: uma forma de pensar a criação artística que abraça a tecnologia não como uma ferramenta, mas como um ecossistema. Ela nos ensina a questionar a interface, a valorizar a interação e a aceitar a impermanência como parte do processo criativo.

- ❑ **Próxima Aula:** A nossa conversa continua em **Aula 25 – Bioarte e a Interseção com as Ciências da Vida**. Investigaremos como artistas estão utilizando organismos vivos, tecidos e até mesmo código genético como seu novo meio de expressão, levantando debates éticos e filosóficos que redefinem o que significa criar.

Essa jornada pelo imaterial e pelo digital nos prepara para o nosso próximo encontro, onde a matéria-prima se tornará ainda mais radical e íntima. Se aqui exploramos os circuitos do silício, na próxima aula mergulharemos nos circuitos da própria vida.

## Autoavaliação

### Questões Objetivas

- Um artista fotográfico cria um site para exibir seu portfólio de paisagens. As imagens são de alta qualidade e o site é bem desenhado, funcionando como uma galeria virtual. De acordo com os conceitos estudados, essa iniciativa é melhor classificada como: a) Net Art, pois utiliza a internet como suporte principal. b) Glitch Art, pois a digitalização pode gerar erros. c) Web Art, pois a internet é usada como um meio de exibição para obras criadas offline. d) Arte de Realidade Aumentada, pois pode ser vista em celulares.
- A obra *My Boyfriend Came Back From The War* de Olia Lialina é um exemplo canônico de Net Art porque sua narrativa depende fundamentalmente: a) Da alta resolução das imagens exibidas. b) Da interação do usuário através de cliques em hyperlinks que alteram a estrutura da página. c) De um algoritmo de inteligência artificial que gera o texto. d) Da possibilidade de ser impressa e exibida em uma galeria física.
- (Estilo Concurso) Considerando as características da arte digital e suas vertentes, assinale a opção que descreve corretamente a estética do Glitch Art. a) Busca pela perfeição visual através de softwares de renderização 3D. b) Utilização da programação para criar padrões geométricos complexos e harmônicos. c) Apropriação e valorização estética de erros, falhas e corrupções de dados digitais ou analógicos. d) Criação de experiências imersivas em ambientes de realidade virtual.
- Qual dos seguintes pilares NÃO é uma característica central da Net Art clássica? a) Não-linearidade. b) Interatividade. c) Efemeridade. d) Permanência e imutabilidade do objeto artístico.

### Questão Discursiva

Explique, com suas próprias palavras, por que uma obra de Net Art como as do coletivo JODI não pode ser plenamente experienciada através de uma captura de tela (screenshot).

#### Gabarito

1. C
2. B
3. C
4. D

#### Resposta Esperada para a Discursiva

Uma captura de tela de uma obra do JODI congelaria apenas um instante de sua aparência caótica, perdendo sua essência. A obra não está na imagem estática, mas na experiência de interação do usuário com a interface aparentemente "quebrada", na exploração do código-fonte oculto e na sensação de instabilidade do sistema. A captura de tela remove a interatividade e a temporalidade, que são os verdadeiros materiais do artista.