

Taxonomia: sugestão de categorias

Denise Bandeira¹

RESUMO: Este artigo expõe um recorte da apresentação de uma taxonomia para a arte digital, a partir dos embates nos primórdios das listas de discussão e, principalmente, entre 2000 e 2005. Discute a criação de uma “doxa teorizante” (CAUQUELIN, 2005) e comenta a contribuição dos agentes para a constituição de um campo (BOURDIEU, 1982, 1996, 2004). Destaca condições da cibercultura e hierarquia nas listas de discussão conforme Trivinho (1998, 2001, 2009) e Lovink (2007, 2009).

PALAVRAS-CHAVE: taxonomia; listas de discussão; arte digital; cibercultura.

ABSTRACT: This article intends to present a digital art for a taxonomy concerning some questionings on those very first lists of discussion, mainly from the year of 2000 up to 2005. Then again, this study investigates a “theorizing doxa” (CAUQUELIN, 2005). Besides, this article shows up the agents’ contribution to the constitution of the field (BOURDIEU, 1982, 1996, 2004). Also, according to Trivinho (1998, 2001, 2009) and Lovink (2007, 2009), this investigation depicts some cyberculture conditions as well as this hierarchy on lists of discussion.

KEYWORDS: taxonomy; lists of discussion; digital art; cyberculture.

Taxonomia: decifração e refração

A apresentação de uma taxonomia da *new media art* foi objetivo de questionamentos de diferentes agentes e da criação de listas de discussão e redes² entre os agentes no ciberespaço, além de depender do estabelecimento e, conseqüentemente, das transformações desse campo. O embate entre os agentes sobre o tema se estabeleceu principalmente nos primórdios das listas de discussões, em várias etapas e com diferentes participantes. Neste artigo, destacam-se também algumas antologias que contribuíram para a demarcação de cada período e da terminologia adotada principalmente em meados dos anos 2000, de acordo com Berry (2001), Gutiérrez (2001) e Bazzichelli (2006), entre 2000 e 2003, conforme Deseriis e Marano (2003) e Lovink (2007, 2009).

¹ Doutoranda e bolsista CAPES, do Programa de Pós-Graduação de Comunicação e Semiótica – PUC-SP; Mestre em Educação – UFPR; professora da Faculdade de Artes do Paraná; pesquisadora na linha de pesquisa Cultura e Ambientes Midiáticos, orientador Prof. Dr. Eugênio Trivinho; *e-mail*: denise@malisoft.com.br

² “Trata-se de um sistema mediático em que as tecnologias, acopladas agora à informática, assumem uma importância absoluta na articulação e modulação da cultura; um sistema em que a produção de informação, de eventos, de imagens alcançou um alto grau de saturação; um sistema em que toda a vida, as mentes e os processos globais da cultura passam a orbitar, de algum modo, em torno dos *media* e das máquinas informáticas; um sistema que, ele mesmo, se inclui na lógica da publicidade e da performatividade – donde o seu modo de ser estético” (TRIVINHO, 1998, p. 49, grifo do autor).

O surgimento de uma nova prática artística suscita entre críticos e especialistas e também entre os artistas uma discussão teorizada que, para Cauquelin (2005) nutre-se de comentários de outras disciplinas já constituídas como a semiótica, a linguística, a semiologia, a psicanálise, a hermenêutica, a fenomenologia e a história da arte, áreas imprescindíveis para alimentar um pensamento criado e incessante em torno da arte. Da mesma maneira, os diversos públicos contribuem de forma involuntária para manter uma “aura teórica” difusa: “Essa *doxa teorizante* não é negligenciável, na medida em que limita as atividades artísticas e lhes atribui um lugar delimitado no qual elas irão surgir e sem o qual elas permaneceriam letra morta.” (CAUQUELIN, 2005, p. 19, grifo do autor).

A “doxa” pode ser considerada como um tipo de reação às apresentações da arte, mas também seria o motor e até mesmo o meio que modela indiretamente a maneira de pensar e produzir arte; assim, implica um contexto sociocultural e político. A importância da “doxa” ou de um discurso manifesto ao redor das obras se encontra na sua maleabilidade, cuja procedência não se deve a uma transmissão institucional, nem aos livros, pois precisa ser escutada: “Sobre a qual, como um templo, eleva-se, erige-se nossa inabalável crença na arte.” (CAUQUELIN, 2005, p. 171). E, também, a investigação sobre os temas e debates travados nas listas de discussão entre os agentes reflete em parte um discurso manifesto, pois indiretamente ficaram expostas as opiniões dos participantes nas diversas oportunidades em que o tema foi tratado.

A *new media art* e demais acepções, tais como a arte digital ou objetos artísticos produzidos pelas novas tecnologias, surgiram impenetráveis à crítica para Cauquelin (2005); e, por enquanto, obedecem a regras de produção ainda desprovidas de valor legal até o momento na esfera da arte. As relações entre o campo da arte digital e do poder, quando representado pelas instâncias de consagração e de reprodução, acentuam as formas de disputa e dependência entre os agentes, mas servem para por em funcionamento a crítica e a rebelião contra as formas de coerção e submissão.

Uma primeira fase coincidiu com o período final de 1980 a 2000, com o advento da *Web* e a proliferação de iniciativas comerciais e civis na *Internet*. Esta foi marcada pela absorção dos *media* e procedimentos de massa até a crise das empresas virtuais e demais desdobramentos dos avanços tecnológicos, a miniaturização dos equipamentos de comunicação e de rede. Dentre suas consequências, destacam-se as mudanças das condições de trabalho a distância por aqueles eletronicamente conectados com seus deslocamentos nômades no ritmo dos mercados mundiais (VIRILIO, 1994, p. 6).

Neste período, várias comunidades artísticas *online* foram criadas e, inicialmente, abertas às possibilidades da *Internet*, compartilhavam conteúdo e trocas de *emails*, aceitavam a manifestação de qualquer artista da *net.art*, sem a burocracia do sistema ou a marginalização dos circuitos de arte tradicionais (GREENE, 2000).

Trivinho definiu o ciberespaço como uma extensão que “abrange, estruturalmente, o largo e indefinido intervalo imaterial existente entre terminais de redes infoeletrônicas, em especial as internacionalizadas; como tal, compreende todas as produções ‘erigidas’ ou ‘cavadas’, bem como todos os procedimentos, processos e possibilidades havidos nesse ‘universo’” (1998, p. 116, grifo do autor).

Em relação ao uso das redes como espaços de comunicação, Trivinho (1998, p. 35) advertiu sobre expedientes diversos, não muito conhecidos e, ainda, não regulamentados institucionalmente: “Existem processos que permanecem à margem dos dispositivos legais de controle do Estado, bem como fora de controle por parte de indivíduos e empresas; se nem ao menos foram objeto prioritário de nossa consciência, tampouco o foram de jurisprudência. Bom seria se assim permanecessem”.

A euforia dos agentes causada pelas primeiras experiências com o uso das listas de discussão e redes acabou deprimida pela contraposição dos argumentos do mesmo autor, já que a emergência das redes condicionou o exercício de poder e, sobretudo, o próprio fenômeno do ciberespaço que, segundo Trivinho, reescalou e rearticulou, todos os elementos da estrutura comunicacional e pode ser definido como:

O conceito de *cyberspace* (provisório e precário, diga-se de passagem, tomado de empréstimo à terminologia técnica das revistas especializadas do setor de informática) abrange, estruturalmente, o largo e indefinido intervalo imaterial existente entre terminais de redes infoeletrônicas, em especial as internacionalizadas; como tal, compreende todas as produções ‘erigidas’ ou ‘cavadas’, bem como todos os procedimentos, processos e possibilidades havidos nesse ‘universo’. (1998, p. 116, grifo do autor).

Ainda, que as redes respondam pela “tendência de desmaterialização do capitalismo” e pela implosão da lógica da geografia, também contribuirão para o desaparecimento do território e da referência física, conforme Trivinho (1998, p. 38): “Com efeito, as redes, ao mesmo tempo que implodem a concepção tradicional de espaço, instauram outra forma de percebê-lo.”

Por isso, desde a origem dessas comunidades, muitos dos arranjos comunicativos e práticas artísticas ocorreram virtualmente e intercalados com comunicações presenciais. Tais ações foram realizadas em eventos da área e com divulgação em publicações impressas de interesse dos participantes, numa combinação típica da cibercultura entre acontecimentos e processos *online* e outros fatos em contexto *off-line*.

Importa ressaltar a necessidade de uma taxonomia para a arte digital alimentou intensos debates que aconteciam sobre o tema mediado nas listas de discussões com a troca de *emails* entre artistas, curadores, críticos e outros participantes do campo. O conceito de uma taxonomia ou de diretórios aplicados à *new media art* se contrapõe ao tipo de classificação surgida com a consolidação da *Web 2.0* em torno de 2005. Ela foi popularizada com o conceito de arquivamento por *tags*³ advindas dos propósitos da *folksonomia*.

Durante o ano de 1996, com o aumento do número de envolvidos e a diversificação das listas, como *Rhizome*⁴ e *Syndicate*⁵, abriu-se espaço para participações mais críticas e reflexivas na própria *Nettime* e, também, para ampliar o número de encontros presenciais e as formas de distribuição de comunicações impressas para o público em geral.

Uma ação precursora das comunidades em rede foi a abertura da lista internacional de discussão *Nettime* (www.nettime.org) em 1995, com pouco mais de vinte participantes. Ela era moderada por Pit Schultz e Geert Lovink que, em função do crescimento exponencial das inscrições, logo se tornou um espelho do pensamento de vanguarda europeu da época. A primeira tentativa de formalização do termo *net.art* aconteceu nessa ocasião, entre 1995 e 1997, quando numerosos artistas e teóricos internacionais utilizaram ativamente a lista de discussão *Nettime* como principal área de confronto (BAZZICHELLI, 2006, p.107 - 108).

Embora a maioria dos artistas pudesse ser considerada marginal em relação ao campo da arte contemporânea, as ligações entre os participantes e a parcela de críticos, intelectuais e teóricos comprometidos com a cena, ajudaram a criar um estilo próprio e a partilhar interesses artísticos. Ainda, apesar da quase ausência de mercado para a *net.art* ao longo da década de 1990, os eventos de *new media art* foram considerados fóruns frequentados por significativos artistas do campo.

³ “*Sites* como o *del.icio.us* e o *Flickr*, duas companhias que recentemente vêm recebendo bastante atenção, inauguraram um conceito que alguns chamam de ‘*folksonomia*’ (em oposição a taxonomia), um estilo de categorização colaborativa de sites que emprega palavras chaves livremente escolhidas, frequentemente chamadas de *tags*. O uso de *tags* permite associações múltiplas e superpostas como as que o próprio cérebro usa ao invés de categorias rígidas.” (O’REILLY, 2005, p. 11, grifo do autor).

⁴ A lista (www.rhizome.org) foi criada por Mark Tribe em 1996 (Berlim - Alemanha) e, mais tarde, transferida para Nova Iorque (EUA).

⁵ A lista (www.colossus.v2.nl/syndicate) era moderada por Andreas Broeckmann e Inke Arns.

A proliferação dos festivais e de encontros foi consequência de uma demanda por bolsas e subsídios de jovens e ambiciosos artistas e teóricos da tecnocultura. Criou-se então um contingente de nômades frequentadores de reuniões, encontros da *Nettime* ou festivais, como *Transmediale*, *Next 5 Minutes* e outros eventos internacionais (GREENE, 2004).

Listas de discussão: hierarquias de rede

Entre as vantagens da adoção do *email* pelas listas estavam a facilidade de expressão espontânea e instantânea, o alcance internacional e as chances de diálogos e trocas entre os participantes. A partir da década de 2000, a cibercultura se apresenta em sua fase decenal marcada pelo advento da *Web 2.0*. Além da diferenciação dos canais de atuação, somam-se o fortalecimento das comunidades *online* e o advento das redes sociais (TRIVINHO, 2009).

As comunidades *online* ou virtuais para Gutiérrez (2001) se apresentam como modelos conexionistas, constituídas por unidades simples que, independente dos parâmetros geográficos e das hierarquias tradicionais, comunicam-se segundo um modelo democrático, assimétrico e especializado.

Em geral, as comunidades se utilizavam preferencialmente de um domínio, de *links*, arquivos, correio eletrônico e identidades adotadas por seus usuários (nome, avatar ou *nickname*). As listas *Nettime* e *Syndicate* dedicavam atenção especial à política cultural e aos aspectos teóricos da comunicação diferentemente da lista *Rhizome* que tinha como principal propósito a discussão de uma estética própria da rede (DESERIIS; MARANO, 2003).

A *Rhizome.org* foi fundada em 1996 por Mark Tribe sobre a noção de rizoma⁶ e com um modelo não hierárquico de rede, seguiu a ideia de escultura social, com participantes que atuavam interligados a uma plataforma colaborativa dirigida por artistas, curadores e espectadores. Criada em 2001, oportunamente, estabeleceu-se no cômputo da *new media art* uma das mais longevas listas de discussão, baseada na Inglaterra e com renomados participantes, a CRUMB⁷ (*New Media Curating Discussion List*) tratou insistentemente de temas polêmicos, como a instituição de uma taxonomia para o campo e com debates realizados em duas principais ocasiões, em 2001 (*naming/categorising new media art*) e em 2004 (*conserving new media art*).

⁶ DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. Introdução: rizoma. In: _____. *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia*. v. I. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995. p. 11-37.

⁷ <http://www.jiscmail.ac.uk/lists/new-media-curating.html>.

Neste contexto, em 2002, a criação da lista *Empyre*⁸ baseada na Austrália, marcou a abertura de um novo palco de discussão e cuja comunidade, desde o início, optou por uma forma não-hierárquica e colaborativa de atuação, com debates *online* e o intuito de refletir e desenvolver um trabalho crítico, contínuo e de repercussão internacional sobre a rede e a *new media art*. Lovink (2009) pesquisou a atuação de organizações não profissionais em rede e suas práticas em *blogs*, destacou a função das listas de *emails* em oposição às listas de distribuição unidirecionais e, em concordância com Berry (2001), descreveu estas comunidades como um dos mais importantes cenários de atuação, após a crise das empresas *dot.com* entre 1999 e 2001.

As listas das comunidades virtuais respondiam por dúzias de *emails* diários, entre informação, críticas ou sociais, constituíram lugares independentes de produção, circulação e discussão dos trabalhos de arte. A cultura das listas originou trabalhos de autoria compartilhada, coletiva e de coautoria (*group authorship*), estruturas *hiperlinkadas* entre os *websites* e num número grande de citações e/ou plágios entre os participantes. Contudo, havia certo descontentamento nas listas em aceitar ou não a participação aberta ou fechada, com mais barulho e irrelevância ou menor número de participantes e mais conteúdo. O controle de acesso, a moderação e os filtros aumentaram a burocracia das listas; de fato, eram muitas tarefas formais e institucionalizadas (LOVINK, 2009).

A oposição das listas de discussão aos tradicionais e influentes canais das revistas de crítica de arte, como *Artforum*, *Flash Art* e *Art News*, permitiu aos artistas, críticos e entusiastas da *net.art* maior atuação na rede. Propiciou inclusive a manutenção coesa da comunidade cujo desempenho, funções e tarefas eram atividades partilhadas e distribuídas entre os participantes. Os debates das comunidades ou redes resolveram apenas parte de questões, pois faltou a inclusão num diálogo mais amplo sobre a arte. Muitas dúvidas persistentes dos discursos institucionais ficaram de fora, da efemeridade da produção, aproximação com o design gráfico e uso de *software* comercial. Inúmeras possibilidades foram abertas para debater e, também, divulgar oportunidades e subsídios para a produção digital (GREENE, 2004).

⁸ <http://www.subtle.net/empyre>.

Vocabulário e denominações correntes

As propostas de categorias e de um vocabulário crítico para a *new media art* foram debatidas por Graham (2005), com participantes da CRUMB *New Media Curating Discussion List* em duas oportunidades. Estas primeiras formulações tiveram como ponto de partida as denominações adotadas nas práticas artísticas (sob o ponto de vista do artista), por entidades de apoio ou fundações (agentes financiadores) e instituições de arte (entre museus, acadêmicos, curadores e críticos).

Em 2001, durante a mostra *Bitstreams (Whitney Museum – New York)*, as discussões foram alimentadas pelos comentários de críticos⁹ sobre o tema e publicados em jornais, revistas e sites na Internet. O termo “*unstable media*” (mídia instável), adotado pelo laboratório *V2* (Holanda), foi comparado à denominação *new media art* pelos participantes da lista. A discussão tratou também de significados, abrangências e problemas resultantes do uso da terminologia nas práticas artísticas, tanto para financiamentos, premiações e para ações de curadoria (NAMING, 2001). Em 2004, a discussão foi retomada na lista, Graham (2004 a) lembrou que a criação de uma taxonomia subentendia uma completa estrutura hierárquica e observou a existência de inúmeros termos, a constante renovação de categorias e novas denominações. As categorias apontadas como concernentes pelos participantes da lista foram insistentemente aquelas que se baseiam nos comportamentos e que não dependem das mídias, como interatividade, conectividade e computabilidade, sugeridas por Ippolito e ratificadas por Steve Diez (*Taxonomies*, 2004).

As comunidades eram consideradas núcleos especializados e isolados (em especial da vida *off-line*), mas representavam grupos unidos e mantinham um público cativo, eram constituídas por uma mistura social e geograficamente dispersa, cada agente era capaz de transformar constantemente seu envolvimento, variar funções e ocupar posições, como artista, crítico, colaborador ou apenas espectador e leitor (GREENE, 2004).

As articulações entre os participantes da lista demonstravam a diversidade das origens de cada um dos integrantes do grupo, eram programadores, artistas tradicionais (vídeo, *performance*, literatura) ou atuavam em áreas variadas.

⁹ SYMAN, Stefanie. *Bell Curves and Bitstreams*. In: FEED. Disponível em: <http://www.feedmag.com/templates/default.php3?a_id=1675> Acesso em jan. 2011.

Os agentes também ocupavam posições divergentes, integravam equipes de programadores (MIT¹⁰) ou eram artistas com experiência em vídeo, mas em muitos eventos¹¹ podiam trabalhar em sintonia. Tais condições das listas privilegiaram a repercussão das discussões em fóruns, eventos presenciais e laboratórios qualificados da área, como ISEA, *Ars Electronica*, *Transmediale* e o núcleo de tecnologia do MIT, foram responsáveis por refletir as opiniões e as contribuições da multiplicidade dos agentes. Entre textos e publicações de referência que foram apontados na lista CRUMB destacou-se o livro *The Language of New Media* (2001) de Manovich (2001), citado pelos participantes por delimitar as fronteiras para a *new media art* (TAXONOMIES, 2004).

Por outro lado, parte dos termos usados pelos artistas advinham do *marketing* de empresas e de novos produtos de tecnologia, mas a rapidez com que se sucediam os lançamentos significava uma vida útil curta para a terminologia em função da sua vinculação estreita com os meios tecnológicos e seus mercados, criando um fluxo inesgotável e de velocidade para o consumo das denominações:

Impor ao mercado, em determinado momento, um novo produtor, um novo produto e um novo sistema de preferências, é fazer deslizar para o passado o conjunto dos produtores, dos produtos e dos sistemas de preferências hierarquizados sob a relação do grau de legitimidade adquirida. (BOURDIEU, 2004, p. 92)

Com efeito, a definição de uma taxonomia refletiria indiretamente as lógicas de distribuição de subsídios, bolsas, ações de comissionamento e de curadoria, listas de inscrição em eventos, além de sofrer influência das estruturas institucionais, como museus, centros de arte e de ensino. No entanto, a dependência das características variáveis da *new media art* tornava mais complexo qualquer esforço de sistematização.

Embora alguns dos eventos tenham sido tomados como sintomas do campo, quanto a manifestar ou não apoio a uma taxonomia, Graham (2004a) ressaltou divergências e alterações das categorias para as inscrições nas premiações das edições da *Ars Electronica* (2004) com a adoção de nova terminologia e da *Transmediale* (2004) que deu preferência a uma lista de palavras-chave justificada pela ausência de um núcleo e de fronteiras para a arte eletrônica, *digital art* ou *media art*.

¹⁰ Media Lab - Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, MA - EUA

¹¹ Destacam-se encontros com programações que integravam tecnologia, informática, comunicação e artes, como os realizados pela [Inter-Society for the Electronic Arts](#) – ISEA.

Outras soluções de classificação foram criadas por comunidades da rede baseadas em palavras-chave que ao serem escolhidas sugerem uma coleção de *new media art* que pode ser consultada *online*, por exemplo, a base de dados *Rhizome Artbase*¹² e o acervo do *Whitney Museum*¹³.

A sugestão de Graham¹⁴ (2004b) que foi apresentada à lista de discussão, tratou de uma relação de categorias de trabalho e também de palavras-chave, realizada a partir de uma comparação entre termos utilizados nos banco de dados (*Rhizome Artbase*) e disponibilizados pelos eventos (*Prix Ars Electronica, Multimediale Award Competition*), instituições (*Langlois Centre for Research and Documentation database: Artworks section*), publicações¹⁵ e artigos¹⁶ além de contribuições dos próprios participantes da lista. O quadro comparativo continha uma extensa relação de termos, de características e de palavras-chaves, mas reforçou o condicionamento às categorias das premiações e eventos da área.

Ao questionar a terminologia a ser aplicada, foram apontadas duas denominações de uso corrente e comum: arte digital, expressão adotada com uma definição muito ampla que poderia significar toda arte produzida com tecnologia digital e, em segundo, *new media art* ou arte das novas mídias, conceito mais abrangente por reunir arte e ciência ou arte e tecnologia. A criação e o uso de uma terminologia para a *new media art* implicavam estabelecer uma posição para uma minoria de artistas que atuavam nesta área. Por outro lado, a mesma autora argumentou sobre a necessidade de se explicitar uma taxonomia, tendo-se em vista práticas de produção, distribuição e consumo, além dos programas de conservação, documentação e exibição das instituições museológicas tradicionais (GRAHAM, 2005).

Nesse contexto, a expressão “*new media art*” foi considerada por Murray¹⁷ e por tantos outros participantes, também por Lunenfeld (2001) e Paul (2008), como um guarda-chuva para abrigar a aberta e emergente categoria.

¹² www.rhizome.org

¹³ <http://artport.whitney.org/commissions/idealine.shtml>

¹⁴ Disponível em: <http://www.intelligentagent.com/RISD/A_table_of_categories_of_digital_art.html > Acesso em: jan. 2011.

¹⁵ FRIELING, Rudolf; DIETER, Daniels (eds.). *Media Art Interaction: The 1980s and 1990s in Germany*. Vienna: Springer, 2000; MANOVICH, Lev. New media from Borges to HTML. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah; MONTFORT, Nick (eds.). *The new media reader*. Cambridge USA: MIT, 2003. p. 13-25; WILSON, Stephen. *Information Arts*. Cambridge: MIT, 2001. PAUL, Christiane. *Digital Art*. London: Thames and Hudson, 2003; MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, Mass.: MIT, 2001.

¹⁶ DIETZ, Steve. *Why have there been no great net artists?* 1999. Disponível em < <http://www.voyd.com/ttlg/textual/dietz.htm> > Acesso em jan. de 2011; TRIBE, Mark. *Mapping Intensities*. [Seminar]. London: Centre for Cultural Studies, Goldsmiths College, 2004.

¹⁷ O curador criou em 2003 o arquivo denominado *The Rose Goldsen Archive of New Media Art, Cornell Library - Cornell University (New York)*.

Assim, além da condição e posição dos agentes da *new media art*, a palavra *media* correspondia a um campo e poder instalado e exercido desde a sua origem e definição e, com o advento das novas tecnologias, formado por um sistema mediático com grande número de envolvidos na comunicação social, como corporações, veículos, audiências, redes de comunicação e de informação, que se resumia como:

Trata-se de um sistema em que as tecnologias de comunicação, acopladas agora à informática, assumem uma importância absoluta na articulação e modulação da cultura; um sistema em que a produção de informações, de eventos, de imagens alcançou um alto grau de saturação; um sistema em que toda a vida, as mentes e os processos globais da cultura passaram a orbitar, *de algum modo*, em torno dos *media* e das máquinas informáticas; um sistema que, ele mesmo, se inclui na lógica da publicidade e da performatividade – *donde o seu modo de ser estético*. (TRIVINHO, 1998, p. 48 – 49, grifo do autor)

Mais um tema discutido em 2005 na lista, também sob coordenação de Graham, tratou das práticas de curadoria da *new media art* (HISTORIES, 2005). Também implicou na revisão da terminologia do campo, em parte devido a uma proposta apresentada pela exposição *The Art Formerly Known As New Media* com curadoria de Sarah Cook e Steve Dietz em comemoração aos dez anos de atividades do *Banff New Media Institute - The Banff Centre* (Alberta, Canadá).

Nessa oportunidade, debateu-se o uso do termo “novo” como um rótulo para a *new media art* (ou artemídia¹⁸) e se justificou a necessidade de se contrapor a ideia de **antigo**, mas continuava sendo uma denominação difícil de aceitar, devido à ausência de uma arte realizada sem um *medium* ou *media*. Outra comunidade, a *Empyre*¹⁹, adotou na cena global a prática *online* das listas de discussão, entre dinâmicas presenciais realizadas em festivais e em colaboração com instituições, alguns temas foram debatidos em sintonia numa **agenda mediática**, inclusive, coincidente com a lista CRUMB e, em janeiro de 2004, a discussão estava centrada na taxonomia da *new media art* (EMPYRE, 2004).

No debate, a maior parte dos participantes desenvolveu primeiramente alguns argumentos sobre uma proposta de nomenclatura para a *new media art* e depois sobre uma definição de campo.

¹⁸ “A expressão inglesa *media art* e o seu correlato português artemídia são usados hoje para designar formas de expressão artística que se apropriam de recursos tecnológicos das mídias e da indústria do entretenimento em geral, ou intervêm em seus canais de difusão, para propor alternativas qualitativas. Essa designação genérica apresenta o inconveniente de restringir a discussão da artemídia apenas ao plano técnico (suportes, ferramentas, modos de produção, circuitos de difusão), sem atingir o cerne da questão, que é o entendimento da imbricação desses dois termos: mídia e arte”. (MACHADO, 2002, p. 19, grifo do autor).

¹⁹ <http://www.subtle.net/empyre/>

A aceitação do termo *new media* continuou problemática, várias sugestões foram debatidas sem consenso, destacou-se a denominação hiperídia (*hypermedia*²⁰) em substituição a *new media*. O tema principal foi iniciado com um histórico sobre a *new media* com o convidado Noah Wardrip-Fruin²¹. Os participantes foram instigados, na oportunidade, a apresentar uma seleção de trabalhos artísticos memoráveis para o campo.

Quanto à autonomia, o direito de legislar com exclusividade sobre seu próprio campo e ignorar as exigências externas de uma demanda social, subordinada aos interesses ou políticos, conforme análise de Bourdieu (1982, p.105) sobre este tipo de comportamento dos agentes e das instituições, foi possível estabelecer as regras da arte e delimitar um campo como um sistema de produção e circulação de bens simbólicos, semelhante a um o sistema de relações objetivas entre diferentes instâncias que se definem pela função que cumprem na divisão do trabalho de produção, de reprodução e de difusão de bens simbólicos.

No entanto, este grupo de agentes defendeu prioritariamente um sentido processual, prático e metodológico para a *new media art*. Contudo, a esse grupo interessava constatar se a condição acadêmica e a perspectiva institucional encontravam dificuldades em estabelecer tais fronteiras, já que os artistas conheciam seus pares e contribuíam continuamente para a constituição do campo mesmo não-uniforme e com várias tendências de produção. Além disso, uma perspectiva de futuro foi apontada em razão da predominância do digital, do computador e da convergência das mídias. Ainda que outros participantes defendessem a *new media* como uma maneira de compreender o uso criativo e artístico do computador que, também, incluía outros resultados sem o uso do equipamento, esta definição permaneceu sem consenso para os participantes da lista (EMPYRE, 2004).

Ao mesmo tempo, os centros e as instituições de arte eletrônica trabalhavam com modelos de organização e de classificação dos próprios arquivos que, por exemplo, dependiam do papel da entidade, do suporte financeiro e da extensão de cada coleção. Ippolito (2006), além de outros agentes da lista, discordou de muitas das classificações propostas para a *new media art*, por considerar irreconciliáveis as diferenças entre os propósitos museológicos tradicionais e da arte digital. A dificuldade de preservar as novas mídias também remeteu às condições de financiamento, a capacidade técnica e ao interesse próprio de vários agentes do campo: “Como os caminhos da dominação, os caminhos da autonomia são complexos, se não impenetráveis.” (BOURDIEU, 1996, p. 68).

²⁰ O termo *hypermedia* (inglês) cunhado por Ted Nelson (1965) com abrangência menor do que a denominação *new media*. Disponível em: < <http://www.newmediareader.com/excerpts.html> > Acesso em jan. 2011.

²¹ WARDRIP-FRUIN, Noah; MONTFORT, Nick (eds.). *The new media reader*. Cambridge USA: MIT, 2003.

No entanto, as proposições defendidas por Ippolito (2006) reservaram um lugar para a arte das redes que radicalizavam o ponto de vista das práticas museológicas tradicionais, em relação aos processos de produção, exibição e distribuição das obras da *new media art* e, também, os respectivos critérios para arquivar, preservar e colecionar. Por outro lado, a terminologia de um campo jovem ainda não havia se estabilizado e, durante dois anos, o Instituto *V2_* desenvolveu um dicionário de arte eletrônica, com a intenção de apresentar um vocabulário adequado e específico para descrever os tipos e gêneros e, finalmente, em 2003, foram relacionadas mais de 700 palavras-chave (FAUCONNIER; FROMMÉ, 2003a).

Mesmo sem contar com a unanimidade dos agentes da área, a investigação desenvolvida pelo *V2_Lab*²², entre 2003 e 2009, a partir de um levantamento das condições existentes de preservação e documentação encontradas em cinco organizações²³, apontou e consolidou uma lista de palavras-chaves, fundamental para a constituição de uma terminologia detalhada do campo da *new media art*, considerado muito recente e complexo.

Os pesquisadores resumiram brevemente as características da arte eletrônica, sob o termo *unstable media* (mídia instável, também sinônimo de arte eletrônica) como: (1) as atividades da arte eletrônica baseiam-se no processo; (2) o contexto se torna muito importante; (3) as atividades podem ser consideradas heterogêneas tanto em relação aos materiais quanto às práticas; (4) os projetos têm sido usualmente criados com cooperação interdisciplinar ou multidisciplinar; (5) a interação do usuário tem sido considerada uma atividade essencial na fase de disseminação de muitos projetos; (6) torna-se importante tratar das atividades da arte eletrônica e não apenas do trabalho de arte; (7) preservação e reconstrução dos objetos têm menor relevância do que no âmbito das práticas de preservação da arte contemporânea (FAUCONNIER; FROMMÉ, 2003a)

O dicionário²⁴ proposto vinculou-se à base de dados *Getty's Art and Architecture*²⁵ (EUA) e manteve grande proximidade com o índice por assuntos adotado pela *Daniel Langlois Foundation* (Canadá).

²² O *Institute for the Unstable Media V2_* foi fundado em 1981 em Roterdã (Países Baixos).

²³ O critério de seleção foi a existência de acervos *online*, diversidade disciplinar, geográfica e de conteúdo, entre as organizações: *Rhizome*; *Daniel Langlois Foundation Centre for Research and Documentation*; *Netzspannung*; *Database of Virtual Art*; *The Walker Art Center's Collections and Resources and New Media Initiatives*.

²⁴ A terminologia (*thesaurus*) *V2_* pode ser consultada *online*. Disponível em < <http://framework.v2.nl/archive/notionmap/start.py> > Acesso em jan. 2011.

²⁵ Disponível em: < <http://www.getty.edu/research/tools/vocabularies/aat/index.html> > Acesso em dez. 2010.

Na lista de palavras-chave utilizada pelo *Centre for Research and Documentation of the Daniel Langlois Foundation* (2002) encontra-se o termo Arte Mídia (*Media Arts*) e as subdivisões Hipermídia, Cibermídia, Arte Digital, Multimídia e Nova Mídia, a denominação Arte Eletrônica também aparece na lista do *V2_* e a palavra *Electronic Imaging* foi adotada pelo dicionário *Getty's Art and Architecture* (2002). (ver tabela abaixo)

Instituição	Daniel Langlois Foundation		V2		Getty's Art and Architecture
Data	2002		2003		2002
Termos / Subdivisão	Electronic Arts		Electronic Arts		Electronic Imaging
	Media Arts	Hypermedia	Media Arts	Hypermedia	
		Cybermedia			
		Digital Art		Digital Art	
		Multimedia		Multimedia	Multimedia
		New media			

Tabela: baseada no dicionário do instituto V2_. **Fonte:** (FAUCONNIER; FROMMÉ, 2003b)

As formas de autoria compartilhada, coletiva e de coautoria (*group authorship*) resultaram do desenvolvimento de trabalhos em rede. Também elas contribuíram para a construção de dinâmicas de rede e de relacionamentos (BAZZICHELLI, 2006; GREENE, 2004; DESERIIS e MARANO, 2003; FAUCONNIER; FROMMÉ, 2003b) (TRIVINHO, 1998, 2001).

Consequentemente, Paul (2008) defendeu o estabelecimento do termo arte digital que ocorreu no final do século XX, com o advento e a consolidação das primeiras coleções organizadas por museus internacionais e galerias tradicionais do mundo da arte. A terminologia para as artes tecnológicas sempre foi flexível e o próprio significado para arte digital sofreu diversas transformações, de arte de computador (*computer art* - 1970) a multimídia e, preponderantemente, uma das opções foi o termo *new media art*.

A adoção da expressão “arte digital” foi propugnada para nomear a produção composta pelos trabalhos artísticos e práticas sem uma estética unificada, classificados em trabalhos que usam a tecnologia como ferramenta e, em seguida, trabalhos que empregam a tecnologia como mídia, sendo produzidos, armazenados e apresentados exclusivamente em formatos digitais e que utilizam a interatividade e suas condições intrínsecas de participação dos usuários (PAUL, 2008).

Desde 2009, a mesma denominação foi adotada pelo Grupo de Trabalho de Arte Digital de acordo com a representação da categoria de artistas que integram o campo junto ao Conselho Nacional de Política Cultural do Ministério de Cultura, conforme definição: “A arte digital compreende a produção artística envolvendo arte, tecnologia e ciência em diálogo com outras áreas como ciência da computação, robótica, mecatrônica, genética, comunicação.” (RELATÓRIO, 2009).

Ao eleger a expressão “arte digital” e uma definição ampliada que, em geral, se aproxima do conceito da *new media art* ou arte das novas mídias, o Relatório (2009) optou por generalizar a abordagem de um conceito para a produção da área, talvez devido ao interesse político e, também, para solucionar confrontos e impedir rupturas.

O campo da arte digital, conforme o primeiro Relatório Curatorial (SILVA, 2009, p. 5) e apresentado ao MINC, foi definido como uma relação entre tecnologia, arte e cultura, com a finalidade de promover discussões sobre a linguagem e as particularidades de processamento. Pretendia-se, àquela altura, deslocar o debate na direção das “relações que envolvem o computador e suas representações como elemento de criação”.

Até então, a diferenciação almejada entre a área da arte digital e as linguagens tradicionais das artes visuais funcionou como uma estratégia para garantir uma representação própria. Ainda, foi possível oportunizar mais recursos e verbas específicas para o setor, inclusive, pôde-se destacar a efetiva aproximação com os avanços da comunicação, da informática e das inovações tecnológicas, com a cultura digital e a produção contemporânea de arte no circuito internacional.

REFERÊNCIAS

BOURDIEU, Pierre. *As regras da arte: gênese e estrutura do campo literário*. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

_____. *A produção da crença: contribuição para uma economia dos bens simbólicos*. São Paulo: Zouk, 2004.

_____. *A economia das trocas simbólicas*. São Paulo: Perspectiva, 1982.

BAZZICHELLI, Tatiana. *Networking: La rete come arte*. Milano: Costa e Nolan, 2006.

BERRY, Josephine. *The thematics of site-specific art on the net*. Thesis submitted to the University of Manchester for the Degree of Art History in the FA. SAHA. England, 2001.

DESERIIS, Marco; MARANO, Giuseppe. *NET.ART*. Milano: Shake, 2003.

EMPYRE discussion list in Jan, 2004. New Media Storia: Histories and Characters.

Disponível em: < <https://mail.cofa.unsw.edu.au/pipermail/empyre/2004-January/thread.html> >
Acesso em jan. 2011.

FAUCONNIER, Sandra; FROMMÉ, Rens. Capturing Unstable Media. Summary of research.

In: _____. Capturing Unstable Media. Inst. for the Unstable Media V2_: Rotterdam, 2003a.
Disponível em: < <http://capturing.projects.v2.nl/download.html> > Acesso em jan. 2011.

_____. Deliverable 1.3. Description models for unstable media art. In: _____. *Capturing Unstable Media. Institute for the Unstable Media V2_*: Rotterdam, 2003b. Disponível em: < <http://capturing.projects.v2.nl/download.html> > Acesso em jan. 2011.

GRAHAM, Beryl. *Categories and Taxonomies of Media Art* (Sep 2004) (41,000 words).

Following are edited excerpts from the CRUMB discussion list, 2004 a. Disponível em:
<<http://www.jiscmail.ac.uk/lists/new-media-curating.html>> Acesso em jan. 2011.

_____. *A small collection of categories and keywords of new media art, 2004 b*. Disponível em: <http://www.intelligentagent.com/RISD/A_table_of_categories_of_digital_art.html > Acesso em jan. 2011.

_____. Taxonomies of new media art: Real world namings. In: TRANT, J.; BEARMAN, D. (eds.). *Museums and the Web 2005: Proceedings*. Toronto: Archives & Museum Informatics, 2005. Disponível em: < <http://www.archimuse.com/mw2005/papers/graham/graham.html> > Acesso em jan. 2011.

GREENE, Rachel. *Internet art*. New York: Thames & Hudson, 2004.

_____. *Web work: a history of internet art*. In: [ArtForum](#), V. 38, [May, 2000](#). Disponível em: < http://findarticles.com/p/articles/mi_m0268/is_9_38/ai_65649375/ > Acesso em jan. 2011.

GUTIÉRREZ, Lourdes Cilleruelo. *Arte de internet. Genesis y definición de un nuevo soporte artístico* (1995 – 2000). 391 fl. Tesis (Doctoral) Director Josu Rekalde Izagirre. Universidad del País Vasco Euskal Herriko Unibertsitatea. FBA – Dep. Pintura, Bilbao, España, 2000.

HISTORIES of curating new media art – process or product (oct 2005) (26,500 words), 2005. Disponível em <<http://www.crumbweb.org>> Acesso em jan. 2011.

IPPOLITO, Jon. *Conversations and interviews with curators, artists and directors in the context of thesis research during the academic year 2006-2007*. October 26, Karen Verschooren, 2006. Boston (EUA). Disponível em <http://www.three.org/ippolito/writing/ippolito_verschooren_interview.html#sdfootnote7sym> Acesso em dez. 2010.

LOVINK, Geert. *Dynamics of critical internet culture (1994–2001)*. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2009.

_____. *Zero Comments Kernels of Critical Internet Culture*. New York: Routledge, 2007.

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. London: MIT Press, 2001.

NAMING categorising new media art. *Developing a vocabulary for types of new media art*, 2001. Disponível em: <<http://www.jiscmail.ac.uk/lists/new-media-curating.html>> Acesso em dez. 2010.

O'REILLY, Tim. *What Is Web 2.0: Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*, 2005. Disponível em: <<http://www.oreilly.com/>> Acesso em abr. 2011.

PAUL, Christiane. *Digital art: revised and expanded edition*. London: Thames & Hudson, 2008.

RELATÓRIO da Primeira Reunião do GT de arte digital. Brasília, 15 de outubro de 2009.

RHIZOME ArtBase *Management Policy*. Updated November 20, 2002. Disponível em <http://www.experimentalvcenter.org/history/pdf/rhizomeartbase_2744.pdf> Acesso em abr. 2011.

SILVA, Cícero Inácio da. (org.). *Arte digital: uma cultura em processo de formação*. Relatório da curadoria de Arte Digital. 2009.

TRIVINHO, Eugênio. [Introdução / memória de contexto]. Cibercultura e humanidades: acerca da articulação nacional. De um novo campo científico interdisciplinar no Brasil. In: _____; CAZELOTO, Edilson. (org.). *A cibercultura e seu espelho [recurso eletrônico]: campo de conhecimento emergente e nova vivência humana na era da imersão interativa*. São Paulo: ABCiber / Instituto Itaú Cultural, 2009.

_____. *O mal-estar da teoria: a condição da crítica na sociedade tecnológica atual*. Rio de Janeiro: Quartet, 2001.

_____. *Redes: obliterações no fim do século*. São Paulo: Annablume / FAPESP, 1998.

TAXONOMIES of media art. *Edited excerpts from the CRUMB New Media Curating discussion list*, 2004. Disponível em <<http://www.crumbweb.org>> Acesso em jan. 2011.

VIRILIO, Paul. Era pós-industrial cria nômades à procura de trabalho. In: Suplemento Mais! Jornal Folha de S. Paulo. Domingo, 21 de agosto de 1994. p. 6-4.