

Arte na internet hoje: reflexões críticas a partir de prática extensionista com estudantes de graduação

Art on the Internet Today: Critical Reflections From Extensionist Practice With Undergraduate Students

Arte en internet hoy: reflexiones críticas a partir de la práctica de extensión con estudiantes de pregrado

Alessandra Lucia Bochio

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

E-mail: alessandra.bochio@ufrgs.br

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3558-9631>

Marina Bortoluz Polidoro

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

E-mail: marina.polidoro@ufrgs.br

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5801-1157>

RESUMO

Este artigo apresenta experiência no contexto universitário que integra ensino, pesquisa e extensão. Discute-se o impacto dos meios digitais no campo das artes visuais em relação à disciplina Laboratório de Arte e Telemática de graduação em Artes Visuais, que inclui carga horária extensionista. O objetivo é pensar a arte na internet na atualidade, posicionando o termo telemática em contexto de pós-internet, termo que aparece com a inevitabilidade da presença das tecnologias digitais e da conexão em nosso cotidiano. O processo de plataformização da rede e seu domínio pelas big tech produziu consequências críticas. Propomos pensar como é possível usar a rede para experimentação e circulação da arte digital, circulando também a produção de conhecimento dentro e fora da universidade.

Palavras-chaves: *arte digital; internet arte; telemática; plataforma verter; curricularização da extensão*.

ABSTRACT

This article presents an experience in the university context that integrates teaching, research and extension. The impact of digital media in the field of visual arts is discussed in relation to the undergraduate course Laboratory of Art and Telematics in Visual Arts, which includes an extension workload. The aim is to think about art on the internet today, positioning the term telematics in the context of post-internet, a term that emerges with the inevitable presence of digital technologies and connection in our daily lives. The process of platformization of the network and its dominance by big tech has produced critical consequences. We propose to think about how it is possible to use the web to experimentation and circulation digital art, also circulating the production of knowledge inside and outside the university.

Keywords: *digital art; internet art; telematics; verter platform; curricularization of extension.*

RESUMEN

Este artículo presenta una experiencia en el contexto universitario que integra docencia, investigación y extensión. Se discute el impacto de los medios digitales en el campo de las artes visuales en relación con la disciplina Laboratorio de Arte y Telemática de la licenciatura en Artes Visuales, que incluye horas de extensión. El objetivo es pensar el arte en internet hoy, posicionando el término telemática en un contexto post-internet, término que aparece con la inevitabilidad de la presencia de las tecnologías digitales y la conexión en nuestra vida cotidiana. El proceso de plataformatización de la red y su dominio por parte de las grandes tecnologías produjo consecuencias críticas. Proponemos pensar cómo es posible utilizar la red para la experimentación y circulación del arte digital, haciendo circular también la producción de conocimiento dentro y fuera de la universidad.

Palabras clave: *arte digital; arte en internet; telemática; Plataforma Verter; curricularización de la extensión.*

Data de submissão: 21/07/2024
Data de aprovação: 20/09/2024

Introdução

Propomo-nos, com este artigo, abordar a disciplina Laboratório de Arte e Telemática, dos cursos de graduação em Artes Visuais (licenciatura e bacharelado) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), para refletir sobre o seu processo de curricularização da extensão, bem como para analisar

BOCHIO, Alessandra Lucia; POLIDORO, Marina Bortoluz. *Arte na internet hoje: reflexões críticas a partir de*
prática extensionista com estudantes de graduação

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v. 15, n. 33, jan. 2025

ISSN: 2238-2046. Disponível em: < <https://doi.org/10.35699/2238-2046.2025.53609> >

a maneira com a qual sua temática e objetivos contribuem para esse processo. A disciplina tem sido oferecida conjuntamente pelas autoras desde 2021, portanto, antes da implementação da carga horária extensionista na instituição. No seu primeiro oferecimento, estávamos em meio à pandemia de Covid-19 e vivenciando o Ensino Remoto Emergencial (ERE)¹ na UFRGS; acreditávamos – e continuamos acreditando – que uma disciplina que se propõe a discutir a arte na e para a internet na atualidade é bastante necessária em tempos de distanciamento social e ensino remoto. Essa ideia segue sendo necessária no contexto pós-digital, pela ampla presença das tecnologias digitais e pela conexão em nosso cotidiano. O processo de plataformização da rede e seu domínio pelas *big tech* produziu consequências críticas, como a padronização dos conteúdos, a linearização da navegação, a gerência da visibilidade pelos algoritmos, a vigilância e coleta de dados e o excesso de informação em fluxo contínuo ligados à uma economia da atenção. Essas consequências são amplas e tocam em questões econômicas, políticas e sociais, impactando também as relações e produções artísticas e culturais e a construção do olhar, das visualidades e do imaginário.

A disciplina em questão propõe a introdução de processos de construção de imagens para sua utilização compartilhada em redes, o desenvolvimento de propostas artísticas em ambiente telemático e a reflexão crítica sobre o processo de criação e produção digital. Objetiva-se, com isso, viabilizar o estudo, a análise e a criação de interfaces gráficas para a *web*, por meio da compreensão do contexto histórico-tecnológico da arte na e para a internet enquanto processo de produção artística, da experimentação de ferramentas digitais e do desenvolvimento da percepção sobre as possibilidades da expressão artística na internet, mediante a análise crítica de diversos *sites* e do aprimoramento do espírito crítico e reflexivo em relação à sua produção e à de seus/suas colegas e dos resultados do projeto em equipe.

Entendemos que a capacidade de pensar sobre a internet e seus impactos na arte e na sociedade contempla uma formação estudantil mais cidadã, proporcionando condições para que os estudantes possam se posicionar diante do mundo atual e dessas questões complexas e urgentes que estão colocadas e impactam diretamente as suas vidas em diferentes dimensões, além da profissional. As tecnologias digitais e o contexto de pós-internet apresentam-se como inevitáveis, incontornáveis e irreversíveis. Para Jonathan Crary (2023), desde o final dos anos 1990, ouvimos dizer que

as tecnologias digitais vieram para ficar. “A narrativa-mestra segundo a qual a civilização mundial adentrou a ‘era digital’ promove a ilusão de uma época histórica cujas determinações materiais estão além de toda e qualquer possibilidade de intervenção ou alteração” (Crary, 2023, p. 21) de tal situação. A partir disso, o que se vê então é uma “aparente naturalização da internet” (Crary, 2023, p. 21). O autor propõe, com isso, uma alternativa não reformista, mas uma “recusa radical, e não de adaptação e resignação” (Crary, 2023, p. 15). Como pensar essa questão na disciplina? Como proporcionar um espaço propício ao desenvolvimento do pensamento crítico, socialmente responsável e que se permita imaginar – e construir – outros futuros?

Em relação à estrutura da disciplina, optamos por trabalhar a partir de dois grandes eixos: um teórico, com aulas expositivo-dialogadas, por meio do qual discutimos a história e os conceitos da arte na internet, as possibilidades poéticas e técnicas da internet e as perspectivas críticas da rede na atualidade; e outro prático, com o desenvolvimento de um projeto artístico em pequenos grupos e de uma exposição coletiva – de toda turma – em plataforma *on-line*, a Verter. Com as discussões já bastante avançadas sobre o processo de curricularização da extensão na UFRGS, em 2023, formalizamos a inserção da extensão na disciplina Laboratório de Arte e Telemática, de maneira que cinquenta por cento de sua carga horária fosse dedicada à extensão – conforme as orientações da Comissão de Graduação dos Cursos de Artes Visuais e do Departamento de Artes Visuais da UFRGS.

De acordo com a Resolução n. 07 de 18 de dezembro de 2018 do Conselho Nacional de Educação (CNE), que estabelece as Diretrizes para a Extensão na Educação Superior Brasileira e orienta a curricularização da extensão, no seu artigo 3º:

A Extensão na Educação Superior Brasileira é a atividade que integra à matriz curricular e à organização da pesquisa, constituindo-se em processo interdisciplinar, político educacional, cultural, científico, tecnológico, que promove a **interação transformadora entre as instituições de ensino superior e os outros setores da sociedade, por meio da produção e da aplicação do conhecimento, em articulação permanente com o ensino e a pesquisa** (Brasil, 2018, p. 2, grifo nosso).

Deste modo, pensamos em uma articulação entre um projeto de pesquisa, o ensino (por meio desta disciplina) e a extensão a partir do projeto que desenvolvemos com os estudantes.

Plataforma Verter: criação colaborativa

A Plataforma Verter (www.ufrgs.br/verter) foi criada em 2019 como um espaço para exposições de trabalhos artísticos realizados na e para a internet. É consequência do interesse em investigar as possibilidades de criação, colaboração e difusão na *web*. Assim, para a experimentação, elegeu-se o formato de publicação digital em convergência com questões observadas nas propostas artísticas contemporâneas. Inicialmente, a plataforma foi imaginada para ser o local para o desenvolvimento de exposições coletivas com artistas convidados, com a curadoria das coordenadoras e o envolvimento dos estudantes em todas as etapas do processo.

O nome *Verte*r vem da vontade de transbordamento, de dispersão, de sair dos nossos locais usuais para encontrar outros e estabelecer novas interações. A plataforma surgiu a partir das discussões do Grupo de Estudos e Práticas em Artemídia, coordenado pelas autoras e que teve como objetivo principal a articulação entre a investigação teórica e a prática artística em artemídia. O grupo, que contava com estudantes da graduação em Artes Visuais, definiu os aspectos conceituais, funcionais e técnicos iniciais da Plataforma. Esses mesmos estudantes desenvolveram também um trabalho em vídeo e animação (Figura 1), que recebeu o mesmo nome da plataforma e que ocupou o topo do site no período inicial e segue em exposição *on-line* até hoje.

No ano seguinte, depois da primeira exposição com artistas convidados, iniciamos o Projeto Pandemia,³ desenvolvido durante a suspensão das aulas e das atividades presenciais da UFRGS em decorrência da pandemia de Covid-19. Reconheceu-se o formato privilegiado da plataforma para aquele período específico e para práticas colaborativas – necessárias no momento devido à necessidade de distanciamento social e ampliando a ideia inicial de que a plataforma receberia exposições de artistas convidados, para incluir também outras experiências coletivas com os estudantes.

Vale notar que os grupos de colaboração nessas práticas artísticas contemplam certa mobilidade. Isso ocorre pela característica de fluxo do meio universitário, já que as rotinas mudam a cada semestre, algumas pessoas se formam e outras passam a se somar ao grupo. Isso acontece também com as professoras-pesquisadoras, que não estão sempre presentes em todas as atividades ligadas à plataforma. Lembra-nos Roland Barthes (2003), que viver junto implica também em garantir certa

distância e uma mobilidade geral, ainda que se trate de uma distância partilhada, como “a utopia de um socialismo das distâncias” (Barthes, 2003, p. 13). Ainda assim, ressaltamos que todas as experiências dos estudantes são coletivas, inclusive todas as curadorias com artistas externos convidados foram compartilhadas.

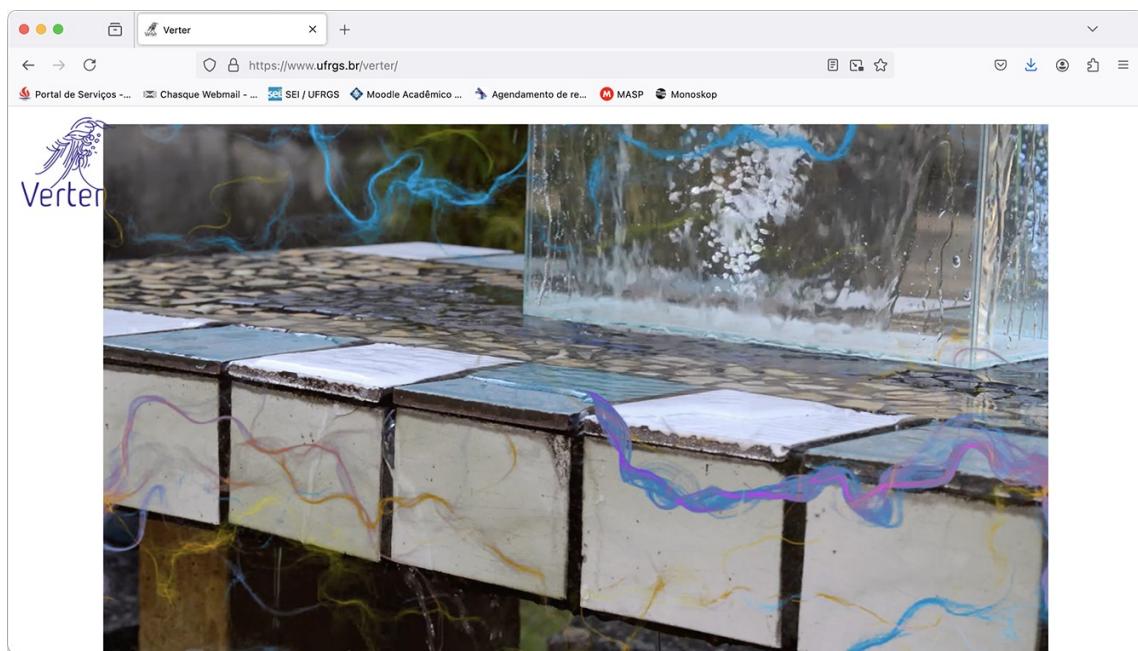


Figura 1: *Still* de vídeo/animação, Grupo de Estudos em Artemídia.²

Dessa forma, o Projeto Pandemia consistiu uma série de encontros síncronos com um grupo de alunos e alunas para estudo e prática artística colaborativa em *net art*. O grupo surge em resposta à uma demanda de estudantes e egressos para aprofundar os estudos na área de arte e tecnologia iniciados nas disciplinas da graduação e abre-se para a comunidade acadêmica e interessados externos. Pensar a relação da produção artística com as tecnologias digitais é uma questão atual e tem tido grande procura dos estudantes. No contexto da pandemia, o interesse pela arte na internet foi renovado e foi abordado por artistas e instituições.

A ação de extensão se iniciou pelos encontros periódicos para contextualização das questões relativas à arte feita na/pela/para a internet. Foram lidos textos curtos em grupo e discutidas referências artísticas. Tópicos ligados ao momento de isolamento social decorrente da pandemia foram marcantes e determinaram o processo de criação colaborativo. O grupo se manteve ao longo do

período, tendo sido ampliado o número de encontros previstos a pedido dos estudantes. A partir dos tópicos selecionados para discussão e dos relatos dos participantes sobre o contexto que está sendo vivido, foram realizadas experimentações práticas coletivas em meio digital.

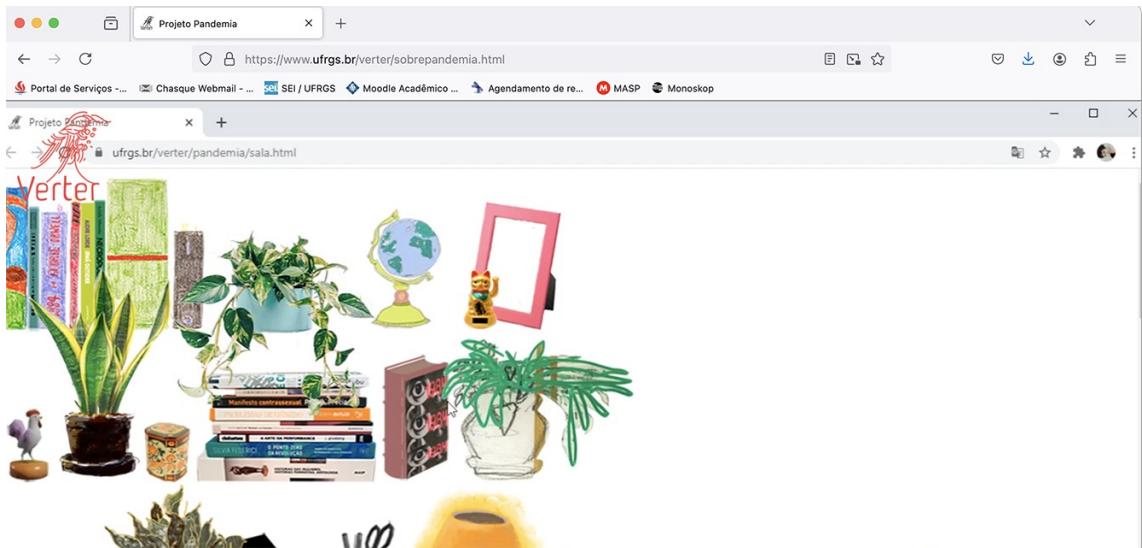


Figura 2: Projeto Pandemia.⁴

O cenário por detrás de cada pessoa nas videochamadas era assunto de conversa, de interesse e acabou guiando o desenvolvimento da página inicial deste trabalho. Cada objeto na estante servia simultaneamente como um comentário sobre o momento que vivíamos e como um posicionamento coletivo frente aos acontecimentos que nos afetaram a todas e todos. Grupos menores formaram-se por afinidade, disponibilidade e interesse para a produção de outras páginas, que eram linkadas pelas imagens de objetos da página principal e também entre elas. O conjunto é formado por diferentes estilos de desenho analógico e digital, fotografias, colagem, modelagem 3D, imagens estáticas ou em movimento (Figura 2). Essa diversidade é representativa da participação de cada colaborador e da nossa tentativa de produzir (viver) juntos.

Optamos por propor, ao grupo de estudantes, um processo de criação colaborativo,⁵ que, conforme Ricardo Carvalho de Figueiredo (2007), em que todos têm a responsabilidade de organização, concepção e realização do trabalho artístico, estando o estudante não “apenas na *linha de montagem*, cumprindo ordens e estando à mercê das concepções alheias” (Figueiredo, 2007, p. 41), mas consciente de todo processo de construção da obra. No caso do Projeto Pandemia, a autoria do trabalho é compartilhada entre professoras e estudantes, ainda que cada pessoa possa ter sua marca na

criação. Parafraseando Figueiredo, a relação existente na criação afirma a força coletiva, ao dar voz ativa a cada um e ao grupo, alimentando-se das opiniões individuais e da reflexão conjunta e projetando as inquietações e críticas ao momento em que estávamos vivendo.

Para Claudia Zanatta (2019), as práticas colaborativas e processuais são situações que possibilitam aberturas para a participação criativa de todos nas decisões sobre os modos, formatos e rumos das proposições, de tal maneira que os acordos são próprios ao processo e a organização muitas vezes é experimental.

Digamos que, nas relações processuais abertas, pouco está dado, frequentemente nem o papel do artista está definido; funções e determinações surgem ao longo do caminho. Ou seja, a metodologia da prática colaborativa entendida não como *um a priori*, mas algo a ser elaborado ao longo dos processos de criação e de negociação entre os participes (Zanatta, 2019, p. 208).

A proposta da autora em compreender a prática colaborativa enquanto metodologia é extremamente interessante em períodos de incertezas, como foi o da pandemia de Covid-19, pois as decisões são tomadas à medida em que vivenciamos o processo e no momento da própria experiência.

Além disso, essa metodologia se torna proveitosa para produções artísticas na e para internet, já que, ao lidarmos com ela, estamos lidando com um meio em que as obras resultam de experiências centradas no processo e que possuem formas múltiplas, com ambientes passíveis de navegação, programas que podem ser executáveis, formas alteráveis, e ainda podem incluir alguma entrada de dados ou de transformação do material artístico inicial. Sendo assim, a produção e a circulação de trabalhos artísticos nesse meio estão relacionadas às especificidades técnicas e conceituais. Tecnicamente, é um meio efêmero, dado o rápido desenvolvimento tecnológico. Conceitualmente, lida com questões complexas, uma vez que, conforme Morozov (2018, p. 7), “não é apenas ciência aplicada [...]. Ela [a tecnologia digital] é na verdade, um emaranhado confuso de geopolítica, finança global, consumismo desenfreado e acelerada apropriação corporativa dos nossos relacionamentos mais íntimos”.

O Projeto Pandemia nos auxiliou na organização e em um melhor entendimento na reestruturação da disciplina Laboratório de Arte e Telemática com a inserção da carga horária extensionista. Pensar em uma metodologia colaborativa foi essencial para aprofundar o debate.

Os debates, discussões definam e mesmo alterem o rumo das poéticas ou como elas se constituem. Quando há participação ampla nos processos colaborativos, até mesmo a tendência ao surgimento de ideias divergentes e de conflitos entre os pares aumenta, o que pode ser extremamente importante para que se aprofundem e se repensem posicionamentos, por exemplo (Zanatta, 2019, p. 208).

Trata-se também de um exercício significativo e de validade quando pensamos na formação crítica e cidadã dos estudantes.

Laboratório de Arte e Telemática e o processo de curricularização da extensão

Conforme mencionamos anteriormente, oferecemos conjuntamente a disciplina Laboratório de Arte e Telemática desde 2021, mas foi apenas em 2023 que a oferecemos com carga horária extensionista. No entanto, já no seu primeiro oferecimento, estruturamos a disciplina em articulação com a Plataforma Verter, de maneira que o eixo prático fosse desenvolvido na e para a plataforma. Durante o Ensino Remoto Emergencial, foram realizadas duas exposições na Verter, no âmbito da disciplina: “<entre></entre>”⁶ (Figura 3), em 2021, e “Nós – ainda presença”⁷ (Figura 4), em 2022.

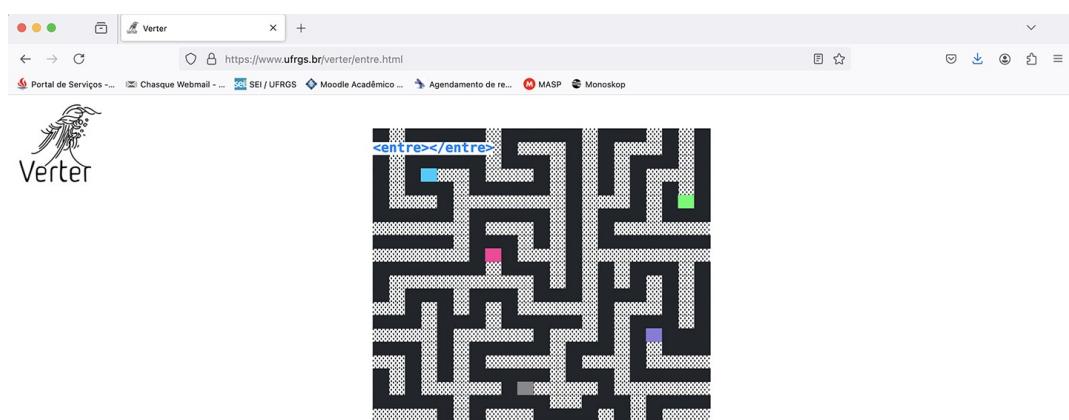


Figura 3: Imagem de abertura da exposição “<entre>/<entre>”⁸

Em ambas as exposições, os trabalhos artísticos foram realizados pelos estudantes da disciplina, que foram convidados a criar de modo colaborativo a partir do entendimento da internet como meio de expressão artística. Na primeira exposição, os estudantes aproximaram-se de reflexões em torno dos espaços entre o sonho e a realidade, o fluxo e o ruído e a utopia e a

distopia. Em “Nós – ainda presença”, aproximaram-se de reflexões que discutem identidade e fragmentação, presença *on-line* e a ilusão das escolhas diante das pretensões que o *big data* tem de prever o (nossa) comportamento na rede.

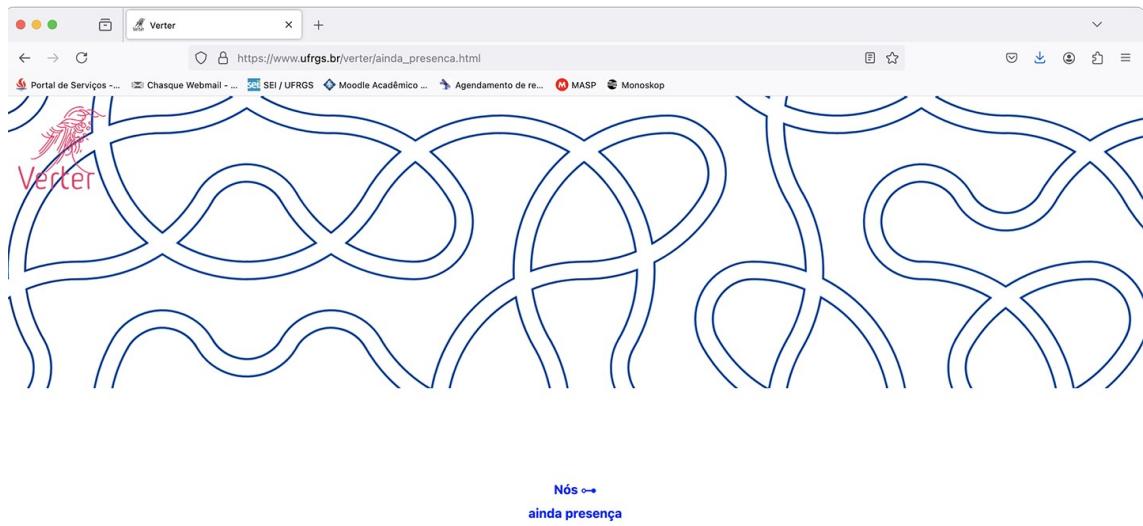


Figura 4: Imagem de abertura da exposição “Nós – ainda presença”.⁹

Temos, com as exposições, dois objetivos principais. O primeiro é que os estudantes criem seus trabalhos artísticos em pequenos grupos, como fruto de reflexões acerca do que foi discutido ao longo do semestre na disciplina. Já o segundo, é que a turma, como um todo, pense a temática da exposição e organize os trabalhos na plataforma. É o momento em que eles podem colocar seus trabalhos em público e conectar-se com a sociedade. Percebe-se, pela escolha das temáticas das exposições e dos trabalhos desenvolvidos, a vontade dos estudantes pensarem o seu entorno/sociedade por meio da arte. O que inclui, nesse caso, a arte questionando os próprios meios digitais.

Aprendemos, com isso, o potencial extensionista da disciplina; entendemos que a articulação entre Plataforma Verter e a disciplina Laboratório de Arte e Telemática poderia ser um caminho interessante para pensar a maior participação social dos estudantes frente às questões complexas e urgentes da atualidade e, assim, promover uma interação transformadora entre a universidade e outros setores da sociedade.

Em 2023, tivemos nossa primeira experiência da disciplina em questão com cinquenta por cento de carga horária extensionista. Optamos por seguir a mesma estrutura dos anos anteriores, contudo, inserindo um seminário que aconteceu algumas semanas antes da abertura da exposição na Verter. A fim de criar uma maior articulação extra-muros da universidade, pensamos na importância de ampliar o debate levantado por meio dos conteúdos propostos pela disciplina e atingir um número maior de pessoas e um público que não fosse somente de estudantes universitários. No próximo tópico, abordaremos, mais especificamente, a temática da disciplina e, assim, mostraremos a urgência em debatê-la também fora do contexto da universidade e em diálogo com a sociedade.

Além disso, os estudantes puderam compreender o processo de produção de um seminário, desde a escolha dos convidados, criação de identidade visual, divulgação, recepção, mediação e procedimentos técnicos para transmissão dos encontros. Considerando que, conforme Figueiredo (2016, p. 43), "a participação em um projeto pode questionar a fragmentação dos saberes disciplinares, buscando uma integração", percebemos esse seminário como uma oportunidade de construir algo que é compartilhado por todos, mas a partir dos lugares específicos de cada um. Os estudantes foram divididos em três equipes, de acordo com suas preferências. Sendo assim, uma equipe ficou responsável pela identidade visual e divulgação, outra pelo apoio técnico na transmissão dos encontros e uma terceira na mediação dos encontros, apresentando os convidados e elaborando questões a serem feitas a eles.

Esse é um ponto de importância para engajar o estudante na profissão que ele escolheu e no próprio processo de curricularização da extensão, já que essa tem como objetivo elevar a taxa de matrícula na educação superior e assegurar sua qualidade, conforme a Lei n. 13.005, de 25 de junho de 2014,¹⁰ por meio da articulação entre a produção do conhecimento dentro da universidade e o modo como os estudantes irão atuar fora dela, posteriormente à formatura. Acreditamos que tal fato se apresenta como potencial da curricularização da extensão para a diminuição da evasão estudantil, uma vez que o estudante poderá se enxergar na profissão que optou por seguir.

Assim, foram realizados quatro encontros abertos ao público externo, um por semana e todos transmitidos via *YouTube*. Recebemos Maria Amélia Bulhões, professora do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da UFRGS, Gilbertto Prado, artista e professor do Programa de Pós-Graduação

em Artes Visuais da USP e do Programa de Pós-Graduação em Design da UAM, Cláudio Bueno, artista e professor do Departamento de Arte da Universidade da Califórnia, e Larissa Macêdo, professora do Centro Universitário Belas Artes.

Os convidados foram escolhidos a partir de sugestões nossas, das professoras, em resposta às manifestações de interesse de aprofundamento e debate dadas pelos estudantes em dinâmica de sala de aula. Essa dinâmica envolveu a recapitulação das aulas expositivo-dialogadas, de exercícios anteriores realizados em sala de aula e laboratório, buscando identificar os interesses dos estudantes como artistas e suas curiosidades/inquietações sobre a internet. Da discussão e da tempestade de ideias, montamos um mapa mental escrito/desenhado coletivamente.¹¹

Ainda em 2023, realizamos, no âmbito da curricularização da extensão, a exposição “Pontos de fuga – encontram-se no infinito”¹² (Figura 5), na Plataforma Verter. Em grupos, os estudantes foram requisitados a atuar em um projeto produzido a partir de suas ponderações e perspectivas da internet como forma de criação e expressão artística. O resultado resultou em uma série de trabalhos, de diferentes abordagens, que conversam a partir de ângulos como a identidade do indivíduo, a rede de notícias *on-line* e a sobrecarga de informação na internet. Por meio de um processo colaborativo, os estudantes partilharam de uma mesma concepção para elaborar seus trabalhos e pensar a exposição como um todo para aprofundar o conhecimento de cada um.

Nesses termos, o processo colaborativo prima por essas relações ao colocar todos os seus integrantes em um patamar horizontal, que irá proporcionar que cada sujeito, a partir de seu lugar de conhecimento específico, construa um saber compartilhado, em constante diálogo com os demais envolvidos, resultando numa obra que é a síntese desses procedimentos (Figueiredo, 2007, p. 58).

Especificamente no campo das artes visuais, Cláudia Zanatta aponta que frequentemente,

a formação do artista, o mercado e a história da arte têm suas bases na ação individualizada e não na colaboração. Tanto a produção das obras como os discursos gerados a seu respeito historicamente enfatizaram o trabalho feito por indivíduos que se distinguiram por serem dotados de expressão única, diferenciados das pessoas comuns (Zanatta, 2019, p. 199).

Nesse contexto, o sentido de colaborar (Figueiredo, 2007) adquire importância pelo desejo de um resultado artístico que é continuamente aprofundado e aprimorado pelo compartilhamento de saberes.



Pontos de Fuga
·· (encontram-se no infinito) ··

Figura 5: Imagem de abertura da exposição "Pontos de Fuga".¹³

A internet se desenvolve – ou, pelo menos, é-nos apresentada – como um espaço de democratização e partilha da informação. “Ali, podem-se fazer amizades e relacionamentos, conhecer locais e ver imagens sem a exigência de visitas físicas. Gente que jamais entrou em um museu ou uma galeria pode frequentar *sites* de artistas de forma regular e participativa” (Bulhões, 2014, p. 42). Nesse sentido, o próprio meio e objeto de investigação da disciplina se mostra como um lugar propício para os encontros, transbordamentos de esferas específicas e compartilhamentos. Isso é reforçado, ainda com a constatação de Bulhões (2014, p. 43), pela *internet art* ser fundamentalmente “uma arte em fluxo, uma vez que o processo criativo não define um produto final, mas uma proposta em aberto, que pode continuamente ser alterada”.

Essa abordagem foca no fluxo e no encontro. No contexto da disciplina, também demanda cuidado e atenção para entender as redes telemáticas em um contexto mais amplo, a partir de suas implicações e consequências políticas, econômicas, sociais, culturais, ambientais *etc*. Em publicações anteriores (Bochio e Polidoro, 2019, 2024), mostramos que, a partir da segunda metade dos anos 2010, observa-se uma importante e necessária reflexão em decorrência do desencantamento com as tecnologias digitais, como uma resistência à vigilância e ao controle, ao domínio das grandes corporações de tecnologia e da coleta e análise de dados, por exemplo. Isso não diminui a evidência de “que a sociedade da comunicação estabelece novas relações de trabalho e novas

formas de estruturar o pensamento" (Bulhões, 2014, p. 42), sendo necessária a sua reflexão e análise. Ainda, a própria autora aponta que as artes visuais estão incluídas nisso: são afetadas pela internet e pelas tecnologias digitais de maneira geral.

Nesse contexto, a disciplina Laboratório de Arte e Telemática tem como objetivo promover uma reflexão sobre as consequências da internet em nossas vidas cotidianas e, com isso, provocar o estudante do curso de Artes Visuais a criar brechas e rupturas que auxiliem na reflexão e compreensão do contexto em que estamos inseridos. Uma vez que "qualquer indivíduo ou grupo, utilizando-se das tecnologias disponíveis, pode criar seu lugar de arte na rede, inserindo-se em um sistema de relações específicas que abre frestas nos controles hierárquicos do sistema" (Bulhões, 2014, p. 43).

Pós-digital e pós-internet: como posicionar a arte na internet hoje?

Este tópico pretende apresentar alguns questionamentos surgidos ao longo da disciplina Laboratório de Arte e Telemática, em sua relação com a Plataforma Verter e em seu processo de curricularização da extensão, ao refletir criticamente a arte na internet na atualidade. Como pensar a *internet art* hoje? Ainda é possível usar a rede como espaço de experimentação e circulação da arte digital? Acreditamos que talvez não seja possível responder prontamente a essas questões; apresentamo-nas como guia para nossa reflexão.

Como evidência, observamos o contexto em que os aplicativos estão cada vez mais em ascensão, a partir do processo de plataformização da rede, que implicou também em transformações no campo das artes. Esse processo é consequência do domínio das redes sociais e das *big tech* e promove a uniformização e padronização dos conteúdos, linearização do "labirinto" – antiga metáfora para a internet –, visibilidade seletiva, ao mostrar com mais frequência aquele que já é mais visto, relação entre o fluxo de conteúdo – *scroll* infinito – versus tempo de experiência/fruição dos trabalhos, vigilância e coleta de dados, economia da atenção, dentre vários outros.

Com isso, voltamo-nos aos termos pós-digital e pós-internet, ao compreender que toda arte produzida hoje estaria, de alguma forma, vinculada à internet e às tecnologias digitais de maneira geral, dada a naturalização dessas em nossas vidas. No entanto, conforme Rabelo (2019, p. 249, tradução nossa),

ao mesmo tempo que as novas tecnologias ampliam a sensação de conforto, as variáveis de erro também aumentam. A partir da década de 90, os problemas começaram a se multiplicar principalmente devido ao seu rápido desenvolvimento e a um uso muito mais consumista, descartável, com sérios danos ao meio ambiente e à sociedade. Hoje os vícios, as incertezas e os paradoxos do nosso meio ambiente precisam ser mais visíveis, mais debatidos, mais criticados para gerar perguntas e provocar respostas.¹⁴

Sendo assim, o termo pós-digital nos auxilia tanto na compreensão do processo de dissolução das tecnologias digitais em nosso cotidiano, quanto na reflexão acerca da maneira como essas estão nos afetando hoje. Questiona-se: quais as consequências políticas, econômicas, sociais, culturais e ambientais desse processo? O termo pós-internet aponta para essa mesma direção, ao entender que vivemos em uma época em que também a internet domina a comunicação, influenciando a visualidade e o modo como enxergamos o mundo, conforme Beiguelman (2021), alcançando, inclusive, objetos de nosso dia a dia que são constituídos por sistemas inteligentes e conectados, que coletam dados e podem tomar decisões para automatizar e otimizar suas funcionalidades.

Sendo assim, o sufixo pós, nesses casos, não se refere a uma superação do digital ou da internet, mas à uma compreensão que esses transbordaram suas esferas específicas e passaram a permear diferentes esferas da nossa vida, tornando cada vez mais difícil resistir a elas. Ou seja, se antes “entrávamos na internet”, hoje chegamos em um ponto em que, para ficar alguns momentos *off-line*, é necessária uma ação consciente. Entendemos que esse é um fenômeno cultural, que está impregnado em nosso cotidiano e frequentemente dado como inevitável, por se apresentar como transparente,¹⁵ neutro e universal. A partir disso, entendemos como a disciplina pode atuar por meio da problematização do fenômeno cultural.

Quando algo é disponibilizado na internet, torna-se público. Uma preocupação frequente sobre os dados pessoais, por exemplo, refere-se ao fato de que, uma vez que algo está na rede, não se tem mais controle sobre essa informação (quem vai acessá-la e o que será feito com ela?). Além do compartilhamento e da descentralização característicos da internet, somam-se questões próprias do digital: por sua matriz numérica, o digital é replicável, redistribuível e editável. Dito isso, interessa-nos, aqui, dois pontos: *i*) que a internet é espaço público e, portanto, implica em responsabilidade.

dades – e no caso da universidade, principalmente em responsabilidade social; *ii) que a internet permite encontros e partilhas com outros, com o diferente e com outros saberes*. Trata-se de extensão universitária.

Nosso argumento é que, por meio da Plataforma Verter – ou das redes telemáticas, de maneira geral –, tornamos os muros da universidade mais permeáveis e móveis. Para Maria Amélia Bulhões (2014, p. 52), “a web arte questiona aspectos tradicionais do sistema da arte, como hermetismo, elitismo e afastamento da realidade, assim como muitos outros segmentos da arte contemporânea também o fazem”, experimentando outros relacionamentos com o público. São possibilidades críticas de circulação de artistas que buscam a interação e a comunicação com o outro. Nesse sentido, a *internet art* direciona a atenção não para o trabalho artístico em si, como produto final, mas para a comunicação e para o trânsito de dados e informações, já que possibilita o fluxo interativo entre multiusuários.

A plataforma possibilita autonomia ao realizar e distribuir os trabalhos; a escolha em fazê-los em página HTML, construída por nós, sem *templates* padronizados, oferece-nos liberdade de criação, ao reconhecer que a padronização impõe pelas redes sociais – e, em consequência, pelas grandes corporações de tecnologias –, impactam nossa sensibilidade e imaginário. Além disso, por meio da Verter, podemos alcançar receptores dos mais diversos lugares, criando outros circuitos e processos coletivos.

As tecnologias digitais não devem ser usadas de modo ingênuo. Para Rabelo (2019), a arte pode sensibilizar as pessoas sobre o controle que as grandes corporações de tecnologia têm sobre suas informações. Conforme o autor, “a resposta do artista torna-se uma análise crítica de toda sociedade”¹⁶ (Rabelo, 2019, p. 255, tradução nossa). Ao considerar uma geração em que a internet é quase sinônimo de redes sociais, criar uma página fora desses domínios auxilia na construção de espaços de experimentação mais diversos e com sentidos mais críticos – importantes no âmbito universitário e da curricularização da extensão. Ao mesmo tempo que sabemos que esta não é uma tarefa nada fácil – muitas vezes precisamos das redes sociais para divulgação –, essa é uma alternativa ao que parece estar dado como certo ou inevitável.

Considerações finais

Buscamos, com este artigo, retomar a experiência realizada com estudantes, conjugando ensino, pesquisa e extensão. Além de tratar-se de divulgação dos resultados alcançados até o momento – e, com isso, possibilidade de, ao tornar público, dialogar com outros pesquisadores da área – vemos esse como um momento de parada e de tomada de certa distância, para, então, ponderar e avaliar a prática que foi construída em processo. Ou seja, ainda que calcada em pesquisa e planejada, muita coisa acontece na relação dinâmica em sala de aula e laboratório, que exigem ponderações, adaptações, mudanças de ritmo e desvios de rumo.

A capacidade de pensar sobre a internet e seus impactos na arte e na sociedade é uma necessidade atual e urgente. Em nossa perspectiva, isso contempla a busca por uma formação estudantil mais cidadã, já que problematiza questões atuais e complexas que estão presentes diretamente nas vidas dos estudantes. Na nossa prática, provocamos os estudantes a se posicionar diante das questões colocadas com uma atitude desconfiada e questionadora. Esperamos que não aceitem o que é dado como inevitável e que saibam que é possível imaginar e inventar outros futuros.

Sabemos o quanto isso é difícil e, por isso, uma vez mais defendemos o trabalho colaborativo, que retira o estudante-artista de uma imersão no seu próprio processo pessoal e demanda o exercício contínuo do posicionamento pessoal, da argumentação e comunicação das suas ideias, da flexibilização de posturas, mudanças de ponto de vista e articulação de diferenças. Nesse processo, a tomada de consciência de autoria implica em responsabilidade. A experiência da extensão reforça também um papel mais ativo do estudante.

Pontuamos, com certa ênfase, que nosso compromisso e responsabilidade, com a plataforma, é com a universidade, enquanto instituição pública de ensino. Consideramos a importância de espaços alternativos, como a Plataforma Verter, como saída do fluxo infinito e alienante das redes sociais, ocupando a internet como um espaço de debate público e não como um espaço privado de apenas algumas poucas grandes corporações de tecnologias, como tem sido visto nas últimas décadas. A Verter nos possibilita transbordar, dispersar, sair dos nossos locais habituais e estabelecer outras interações, ao mesmo tempo que estreitamos nossos laços com os estudantes dentro da universidade.

REFERÊNCIAS

- BARTHES, Roland. **Como viver junto**: simulações românticas de alguns espaços cotidianos. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- BEIGUELMAN, Giselle. **Políticas da imagem**: vigilância e resistência na dadosfera. São Paulo: Ubu Editora, 2021.
- BOCHIO, Alessandra Lucia; POLIDORO, Marina Bortoluz. Processos híbridos e a influência das tecnologias digitais nas práticas artísticas. **Porto Arte**: Revista de Artes Visuais. Porto Alegre: PPAGV-UFRGS, jan-jun, 2019; V24; N. 40 e-88069 e-ISSN 2179-8001.
- BOCHIO, Alessandra Lucia; POLIDORO, Marina Bortoluz. O pós-digital: a influência das tecnologias digitais nas práticas artísticas. In: BOCHIO, Alessandra Lucia; MELLO, Christine (orgs) **Extremidades: experimentos críticos 3**: redes audiovisuais cinema, performance e arte contemporânea. São Paulo: Invisíveis Produções, 2024. ISBN: 9786587484051.
- BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. **Resolução n. 7, de 18 de dezembro de 2018**. Estabelece as Diretrizes para a Extensão na Educação Superior Brasileira e regimenta o disposto na Meta 12.7 da Lei nº 13.005/2014, que aprova o Plano Nacional de Educação - PNE 2014-2024 e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, 19 dez. 2018. Disponível em: <https://www.in.gov.br/web/dou/-/resolucao-n-7-de-18-de-dezembro-de-2018-55877677>. Acesso em: 05 jul. 2024.
- BULHÓES, Maria Amélia. Coleções, museus e memórias de uma arte em fluxo permanente. **PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG**, Belo Horizonte, p. 27–53, 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15478>. Acesso em: 23 jul. 2024.
- CALZA, Márlon Uliana; POLIDORO, Marina Bortoluz. Considerações sobre a geração de alternativas no design. **Revista D.: Design, Educação, Sociedade e Sustentabilidade**, Porto Alegre, v. 7, n. 1, p. 75-94, 2015.
- CRARY, Jonathan. **Terra arrasada**: além da era digital, rumo a um mundo pós-capitalista. São Paulo: Ubu Editora, 2023.
- FIGUEIREDO, Ricardo Carvalho de. A formação extensionista do professor de teatro - implicações e diálogo na educação infantil. **Teatro: Criação e Construção de Conhecimento**, v. 4, n. 5, 2016. Disponível em: <https://sistemas.ift.edu.br/periodicos/index.php/teatro3c/article/view/2370>. Acesso em: 07 jul. 2024.
- FIGUEIREDO, Ricardo Carvalho de. **A dimensão coletiva na criação**: o processo colaborativo no Galpão Cine Horto. 2007. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2007.
- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**. São Paulo: Relume Dumará, 2002.
- MOROZOV, Evgeny. **Big Tech**: a ascensão dos dados e a morte da política. São Paulo: Ubu Editora, 2018.

RABELO, Fernando Luiz Ferreira. Los Ingobrables: arte, hackers, colaboratividade e resiliência na era da Cultura Pós-Digital. **PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG**, Belo Horizonte, v. 9, n. 18, p. 246–265, 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/16125>. Acesso em: 19 jul. 2014.

ZANATTA, Cláudia Vicari. A metodologia colaborativa em artes visuais como processo poético. **PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG**, Belo Horizonte, v. 9, n. 18, p. 198-210, 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/16122>. Acesso em: 18 jul. 2024.

NOTAS

-
- 1 Estratégia da UFRGS para continuar com suas atividades durante o período de distanciamento social, devido à pandemia de Covid-19, amparada na Resolução n. 25 de 27 de julho de 2020 do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão da UFRGS (Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2020).
 - 2 <https://www.ufrgs.br/verter/>.
 - 3 O Projeto Pandemia pode ser acessado pelo endereço: <https://www.ufrgs.br/verter/pandemia/sala.html>.
 - 4 <https://www.ufrgs.br/verter/sobrepanDEMIA.html>.
 - 5 Naquele momento, uma das autoras tinha cadastrado, na universidade, um projeto de pesquisa com o objetivo refletir sobre os modos de produções artísticas, principalmente no campo do audiovisual, desenvolvidas em ambientes coletivos e colaborativos de criação.
 - 6 O registro da exposição está disponível em <https://www.ufrgs.br/verter/entre.html>.
 - 7 O registro da exposição está disponível em https://www.ufrgs.br/verter/ainda_presenca.html.
 - 8 <https://www.ufrgs.br/verter/entre.html>.
 - 9 https://www.ufrgs.br/verter/ainda_presenca.html.
 - 10 Disponível em https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l13005.htm.
 - 11 Estas são técnicas de geração de ideias já bastante documentadas como ferramentas de produção coletiva e geração de alternativas em diferentes áreas criativas, conforme Calza e Polidoro (2015).
 - 12 O registro da exposição está disponível em https://www.ufrgs.br/verter/pontos_de_fuga.htm.
 - 13 https://www.ufrgs.br/verter/pontos_de_fuga.html.
 - 14 No original: "Al mismo tiempo que nuevas tecnologías amplían el sentimiento de conforto también aumentan las variables de errores. Después de los años 90 los problemas empiezan a multiplicarse principalmente por su rápido desarrollo y por una utilización mucho más consumista, descartable, con perjuicios graves para el ambiente y la sociedad. Hoy los vicios, las incertidumbres y las paradojas de nuestro entorno necesitan ser más visibles, más debatidos, más criticados para generar preguntas y provocar respuestas".
 - 15 Escolhemos essa palavra em sentido trabalhado por Flusser (2002) ao caracterizar o aparelho, que, em um funcionamento ideal, deve ser o mais transparente possível, de maneira que a mídia não seja notada.
 - 16 No original: "Por eso, la contestación del artista se convierte en un análisis crítico de toda la sociedad".