

ESCOLA DE MÚSICA E BELAS ARTES DO PARANÁ

MARILDA WANKE WEIGERT

www.parana.art.e-meio.br

CURITIBA

2007

MARILDA WANKE WEIGERT

www.parana.art.e-meio.br

Monografia para obtenção do título de Especialista no Curso de Pós-Graduação em História da Arte Moderna e Contemporânea, Escola de Música e Belas Artes do Paraná.

Orientador: Prof. Doutorando Artur Freitas

CURITIBA

2007

AGRADECIMENTOS

Desenvolver a pesquisa sobre o tema internet e arte, além de fazer parte do trabalho que realizo como jornalista *freelancer* na da área de Cultura e como editora do setor no *site* <http://www.agenciadenoticias.pr.gov.br/> do Governo do Estado do Paraná, foi provar, mais uma vez, que o que se faz com amor não se transforma em fardo, obrigação. Trabalhar com amor é, sim, um verdadeiro deleite. É descoberta!

Quero agradecer o apoio dos artistas, empresários e pessoas que me enviaram as respostas por e-mail como José Antonio de Lima, Mário Braga, Nini Barontini, Leila Pugnali, Sérgio Artigas, Néri Baptista, Douglas Mayer, Kátia Velo, André Luiz Pereira. Quero também deixar registrado o meu agradecimento ao professor de italiano Geraldo Polli que me ajudou a ter *insights* para ordenação das idéias entre uma conversa e outra sobre as raízes das palavras, a minha amiga Sueli Milena Lara, que valorizou minha pesquisa ao formatá-lo adequadamente com profissionalismo e dedicação. E por fim, um agradecimento especial ao meu orientador, professor Artur Freitas, pelo estímulo e a confiança em meu trabalho, ao traçar com clareza os caminhos que eu deveria percorrer para alcançar os meus objetivos propostos.

O homem é como um jogador que tem nas mãos, ao se instalar à mesa, cartas que ele não inventou, pois o jogo de cartas é um dado da história e da civilização (...). Cada repartição das cartas resulta de uma distinção contingente entre os jogadores e se faz à sua revelia. Quando se dão as cartas, cada sociedade assim como cada jogador as interpreta nos termos de diversos sistemas, que podem ser comuns ou particulares: regras de um jogo ou regras de uma tática. E sabe-se bem que com as mesmas cartas, jogadores diferentes farão partidas diferentes, ainda que, limitados pelas regras, não possam fazer qualquer partida com determinadas cartas.

Lévi-Strauss

SUMÁRIO

LISTA DE SIGLAS	vi
INTRODUÇÃO	1
PRIMEIRA PARTE	3
1 A INTERNET	3
1.1 O ADVENTO DA INTERNET	3
1.2 A IGUALDADE DA GRANDE TELA	5
1.3 DO INTERESSE MILITAR À UNIVERSIDADE	8
1.4 O QUE É A <i>WORLD WIDE WEB</i> (WWW).....	11
1.5 TEIA MAIS O SIGNO QUE ESTÁ POR TRÁS	12
2 INTERNET NO BRASIL	15
2.1 INTERNET NO BRASIL	15
2.2 INTERNET NO PARANÁ	16
2.3 INTERNET E ARTE NO BRASIL	18
SEGUNDA PARTE	24
3 INTERNET E ARTE NO PARANÁ	24
3.1 PORTFOLIO DE ARTISTAS	24
3.1.1 Portfolios em <i>Sites</i>	25
3.1.2 Portfolios em Blogs e Fotoblogs.....	36
3.2 COMÉRCIO DE ARTE	39
3.2.1 Galerias “Convencionais”	40
3.2.2 Galerias Virtuais	42
3.3 DIVULGAÇÃO E AGENDA	45
3.3.1 Portais de Jornais Impressos	46
3.3.2 Meios de Divulgação Somente Virtuais	47
3.4 INSTITUIÇÕES E ASSOCIAÇÕES.....	48
3.4.1 Museus, Casas e Fundações	49
3.4.2 Arte no Meio Universitário	50

CONSIDERAÇÕES FINAIS	52
REFERÊNCIAS	56
GLOSSÁRIO	63
ANEXOS	69

LISTA DE SIGLAS

ADSL	- <i>Asymmetric Digital Subscriber Line</i>
ARPA	- <i>Advanced Research Projects Agency</i>
BANESTADO	- Banco do Estado do Paraná
CELEPAR	- Companhia de Informática do Paraná
EARN	- <i>European Academic and Research Network</i>
EMBAP	- Escola de Música e Belas Artes do Paraná
EMBRATEL	- Empresa Brasileira de Telecomunicações
HTTP	- <i>Hypertext Transfer Protocol</i>
IBOPE	- Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística
IES	- Instituições de Ensino Superior
IPTO	- <i>Information Processing Techniques Office</i>
IWG	- <i>Internetworking Working Group</i>
MC	- Ministério das Comunicações
MCT	- Ministério da Ciência e Tecnologia
MIT	- <i>Massachussets Institute of Technology</i>
MON	- Museu Oscar Niemeyer
MUVI	- Museu Virtual de Artes Plásticas
NIC.br	- Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto br
ONG	- Organização não Governamental
TCP/IP	- <i>Transmission Control Protocol / Internet Protocol</i>
UCLA	- <i>University of Califórnia Los Angeles</i>
UFPR	- Universidade Federal do Paraná
URL	- <i>Uniform Resource Locator</i>

INTRODUÇÃO

Se o pintor Brunon Bronislaw Lechowsk (1887-1941), nascido em Varsóvia, Polônia, que viveu alguns anos no Paraná, tivesse conhecido a tecnologia virtual teria uma outra visão em relação aos seus ideais e provavelmente estaria navegando por diversos lugares do mundo com o @.com.

Lechowski procurou mostrar para o mundo que era possível se libertar do processo social na pintura e na escultura, de produzir segundo a demanda do mercado para poder sobreviver. Ele era um idealista e planejou a Casa Internacional do Artista, cujo objetivo seria oferecer e dar apoio ao artista na divulgação ou retorno financeiro de sua produção. Para angariar fundos, Lechowski, que era uma pessoa de família rica na Polônia, fez uma aposta com colegas, desafiando que viajaria pelo mundo difundindo seu ideal e reproduzindo em telas o imaginário popular de cada região.¹

Na verdade, Bruno Lechowski era um visionário de sua época, que percorreu diversos países europeus, para chegar ao Brasil, onde ficou por 16 anos. Conseguiu fundar sua instituição na maturidade, embora ela tenha sido proposta devidamente de acordo com os seus ideais.

A razão de comparar Lechowski com o mundo *online*, é de dimensionar as diferenças temporais no comportamento da humanidade. Para realizar um objetivo ainda atual, que é o de dar mais espaço ao artista plástico, o pintor polonês precisou construir um equipamento expositivo para percorrer o mundo e dar exemplo. Nesse sentido, planejou uma tenda que poderia ser armada em praças, jardins e parques servindo de morada durante a viagem e com espaço para suas exposições. Isso aconteceu em 1926, quando chegou em Curitiba e se instalou na praça Zacarias.

Portanto, a maneira artesanal e livre que Lechowiski encontrou para montar o seu arsenal de exposição alternativo e viajar pelo mundo está muito distante da forma como os artistas, hoje, transitam livremente de uma cidade, de um estado e até de um país para outros em segundos, apenas com um clique do mouse, apresentando suas obras e, mais, expondo seus objetivos e trabalho.

¹ MUSEU OSCAR NIEMEYER. **Exposição Bruno Lechowski**. Curitiba, 2005. Folder.

De 1926 a 2007 se passaram mais de 80 anos e, de lá para cá, o mundo mudou. A globalização está provocando seus resultados, ainda, difíceis de serem mensurados. Dentro deste contexto a Internet se insere. É uma das mais fortes ferramentas de comunicação que elimina materialidade das linhas geográficas. A cada clique no mouse é possível se deparar com novos acontecimentos e informações do mundo inteiro.

Para o artista plástico o mouse e a tela do computador abrem as portas para um novo espaço. Um espaço em que a máquina e corpo vivem em simbiose, que faz o homem viver num outro nível de consciência, num território livre sem leis e sistemas culturais. Tudo é válido no virtual. A mentira, a verdade, a guerra de brincadeira (jogos) e a de fato, a violência, harmonia e beleza.

O objetivo deste estudo é de avaliar a importância da Internet como ferramenta de apoio ao trabalho do artista que vive e produz no Paraná, por intermédio de pesquisas em *sites*, *blogs* e portfolios virtuais e como é aceita a tecnologia neste segmento entre os paranaenses ligados às artes.

É uma pesquisa que servirá para documentar um momento na história, demasiado passageiro, pois a *World Wide Web* já está competindo com a *Second Life* (Segunda Vida), que está chegando ao Brasil neste início de 2007. Enquanto estamos aprendendo a lidar com inúmeros recursos da *web*, cérebros inquietos e visionários estão buscando novos meios de interação entre homem e máquina, ou interfaces.

PRIMEIRA PARTE

1 A INTERNET

1.1 O ADVENTO DA INTERNET

A vida no planeta é um constante nascer, crescer, desenvolver-se e morrer. É movimento contínuo inter-relacionado com o universo, termo em que se vincula matéria e cosmos - um microcosmo dentro do macrocosmo se desenvolvendo em processo evolutivo. O homem faz parte desse contexto e vem, a cada era, transformando-se socialmente, biologicamente e culturalmente.

A partir deste raciocínio e direcionando a análise ao mundo moderno, é possível perceber a velocidade com que as alterações se processam provocadas, primeiro, pela era industrial, depois pelos avanços tecnológicos. Nesses avanços, a internet insere-se como uma ferramenta, única, capaz de fazer o homem eliminar as fronteiras geográficas e interagir com outro em diversas partes do mundo. Uma ferramenta capaz de fazer o indivíduo sentir-se parte de um lugar sem estar de fato.

A Internet é um tema tão vasto e contemporâneo que é impossível dimensionar em pouco mais de cinco décadas de invenção, as mudanças que estão ocorrendo em função do seu uso. A cada dia surgem novas avaliações e relatório, bem como o aperfeiçoamento contínuo do processo de comunicação pela rede.

Além dos *sites* que oferecem informações, entretenimento, pesquisa, estudos, descobertas, serviços, compras, pornografia, cultura inútil, existem também programas que possibilitam a comunicação em tempo real com pessoas localizadas em outra parte do planeta. Melhor que o telefone, o computador possibilita que a imagem seja transmitida por câmera - *webcam* - e a voz por intermédio de programas específicos. É a mesma sensação de estar batendo papo com o vizinho pela janela de sua casa. Porém, é a telinha do computador que faz a vez da janela.

Maria Amelia López Soliño, espanhola, com 95 anos, está entre as “blogueiras” mais velhas do mundo, diz que a rede é como “um professor que ensina de tudo.”²

² SOLIÑO, Maria Amelia López. **A mis 95 años/95 years old blogger**. Disponível em: <<http://amis95.blogspot.com/>>. Acesso em: 13 mar. 2007, p. 1.

A anciã ganhou o blog de presente do seu neto, sendo assim, a internauta espanhola é citada como exemplo para mostrar que o público é eclético e sem limite de idade. Também se menciona exemplos como este para aprofundar a idéia de que as redes globais de computadores tornam-se substrato de uma comunidade que ultrapassa o sentido social de uma nação – transnacional – sobretudo, emergindo a partir da sua própria cultura e espaço, que freqüentemente são designados de cibercultura e ciberespaço.

Para Arturo Escobar a cibercultura "refere-se especificamente às novas tecnologias em duas áreas: inteligência artificial (particularmente tecnologias de computação e informação) e biotecnologia"³. A difusão das novas tecnologias traz à luz dois regimes de sociabilidade: a tecnosociabilidade e a biosociabilidade que "encarnam a consciência de que, cada vez mais vivemos e nos fazemos em meios tecnobioculturais estruturados por novas formas de ciência e tecnologia"⁴. Já o ciberespaço "refere-se à rede e sistema crescentes de meio-ambiente mediados por computador."⁵

Inicialmente desenvolvida como parte de um projeto de defesa norte-americano, a Internet, interconecta, no presente, algumas dezenas de milhões de pessoas em todo o mundo, tornando-se a mais poderosa ferramenta de comunicação interativa. Dentro do princípio que o universo ou fronteira eletrônica está sempre se expandindo, tudo leva a crer que, uma vez mais na história humana, as possibilidades de conhecimento parecem infinitas. A realidade virtual agora existe em um mundo 'paralelo', 'on-line', uma espécie de universo hiperpós-moderno onde tempo, espaço, geografia e cultura são 'não-existentes' ou 'não importantes'⁶.

É neste mundo paralelo, que a arte também se insere conquistando o seu próprio espaço. O mundo da *web* cultiva o transporte simbólico para outros lugares imaginando o que não está aqui e, mais ainda, criando realidades a partir de estruturas que são puras abstrações antes de se tornarem fatos empíricos.

³ ESCOBAR, Arturo. Welcome to cyberia: notes on the anthropology of cyberculture. **Current Anthropology**, n. 35, p. 214, 1994.

⁴ Id.

⁵ Id.

⁶ FEENBERG, Andrew. 1990. Post-industrial discourses, *Theory and Society*, v. 19, n. 6, p. 709-737, 1990, ESCOBAR, Arturo. Welcome to cyberia: notes on the anthropology of cyberculture. **Current Anthropology**, n. 35, p. 214, 1994, LAQUEY, Tracy; RYER, Jeanne C. **O manual da Internet: um guia introdutório para acesso às redes globais**. Rio de Janeiro: Campus, 1994.

É puramente um fato o marchand e colecionador Charles Saatchi - www.saatchi-gallery.co.uk/showdown - estar promovendo um concurso de arte mundial pela internet, e desde que começou a receber obras, no dia 26 de fevereiro de 2007, já reuniu mais de 35 milhões de entrada de internautas. Contudo, esta forma democrática de escolha de uma obra de arte embute sutilmente um novo paradigma para o mundo das artes, cuja resposta está no futuro.

O conhecido publicitário, marchand e colecionador Charles Saatchi organizou um concurso de arte pela Internet que terá o grande público como júri. Saatchi - responsável pelo lançamento internacional do grupo de artistas britânicos conhecido como Britart - criou um site (www.saatchi-gallery.co.uk/showdown) no qual qualquer pessoa poderá colocar sua 'obra de arte'. O ganhador desse concurso internacional, chamado de 'Showdown', receberá um prêmio de 1 mil libras (R\$ 4,2 mil) e terá a honra de ver sua obra exposta durante três meses na nova galeria que Saatchi inaugurará no centro de Londres em outubro.⁷

1.2 A IGUALDADE DA GRANDE TELA

Absurdo ou não, todos têm o mesmo patamar de importância no universo *online*. É uma gigantesca rede de informações em que a humanidade interage entre si dentro de um mesmo nível de prioridade. Cidadão idôneo ou não, rostos sem faces, personalidades imaginárias, cientistas, profissionais, visionários e sonhadores.

Do outro lado da tela do computador não é possível saber, por parte do usuário comum - talvez os provedores e serviços especializados -, qual perfil que está por trás. Uma mente brilhante, normal ou criminosa. Basta ter uma conexão telefônica, energia elétrica que a rede se instala com todos os seus quesitos de utilização: *e-mail*, *sites*, *blogs*, mensagens instantâneas, entre outras facilidades.

Vale, neste momento, para reforçar o pensamento, citar como complementação ao raciocínio, o estudo do físico notável Geoffrey Chew que criou a hipótese *bootstrap*, em que a natureza não pode ser reduzida a entidades fundamentais - semelhantes a "blocos de construção" da matéria - mas deve ser

⁷ MARCHAND organiza concurso de arte mundial pela Internet. Disponível em: <http://tecnologia.terra.com.br/interna/0,,OI1447906-EI4802,00.html>. Acesso em: 04 mar. 2007.

entendida por completo com base na auto-consistência. Conceitos da Física Quântica.

As coisas existem em virtude de suas relações mutuamente consistentes, e toda a física deve desenvolver-se de maneira exclusiva a partir da exigência de os seus comportamentos serem coerentes entre si e consigo mesmo. [...] O universo material é concebido como uma rede ou teia dinâmica de eventos inter-relacionados. Nenhuma das propriedades de qualquer parte dessa rede é fundamental; todas decorrem das propriedades das outras partes, e a consistência global de suas inter-relações determina a estrutura da rede toda.⁸

De fato, a dinâmica da rede, da teia, pode ser visualizada dentro desse processo. Um evento, uma invenção se inter-relaciona sem deixar que nenhuma das partes dentro desse processo de evolução seja fundamental e é a consistência global de suas inter-relações que determinam a estrutura da rede toda, na mudança paradigmática.

É com base neste raciocínio que se faz a conjectura de que o advento da informática - tecnologia da informação computador, Internet - já trouxe novos padrões de comportamentos e deverá criar um novo paradigma para as próximas décadas.

Arrematando a análise, é possível adiantar que o século XXI está em processo de transformação tal, e até mais forte, com a instalação do ambiente virtual na vida das pessoas, como aconteceu no século XIX, com a era industrial, porém, “milhões de anos luz” na frente e com resultados e mutações que não é possível, ainda, avaliar.

O “papa da comunicação”, Marshal McLuhan, educador e filósofo, ficou famoso quando introduziu as frases “o impacto sensorial”, “o meio é a mensagem” e “aldeia global” como metáforas para a sociedade contemporânea, ao ponto, de se tornarem parte da nossa linguagem do dia-a-dia. Visionário em seu livro “O meio é a mensagem” - publicado entre as décadas de 60 e 70 - defendeu a idéia de que mundo se transformaria numa “aldeia global”⁹.

⁸ CAPRA, Fritjof. **Sabedoria incomum**. São Paulo: Cultrix, 2005, p. 42.

⁹ WIKIPÉDIA. **Marshall McLuhan**. Disponível em:
<http://pt.wikipedia.org/wiki/wolo/Marshall_Macluhan>. Acesso em: 27 mar. 2006.

O conceito quer dizer simplesmente que o progresso tecnológico estava reduzindo todo o planeta à mesma situação que ocorre em uma aldeia, ou seja, a possibilidade de se intercomunicar diretamente com qualquer pessoa que nela vive.

O jornalista, artista plástico, produtor cultural, Wilson de Oliveira Souza, em seu artigo publicado na revista Latina de *Comunicación Social* coloca a questão da globalização com os adjetivos apropriados:

Internet e Cultura: um novo olhar, veloz e voraz [...] Em cada piscadela que damos, um novo mundo enxergamos. Com a globalização, o modo de ver o mundo muda radicalmente, principalmente devido ao complexo ritmo ditado pelas relações entre o meio ambiente e seus usuários.¹⁰

A criação da Internet como não podia deixar de ser, também é um sonho de homens que imaginam conquistar não somente o mundo, mas, sobretudo, alcançar as galáxias desconhecidas. As estrelas. Ao começarem a tecer esta grande rede seus inventores, sem dúvida, imaginavam algo monumental.

A *Advanced Research Projects Agency* (ARPA) poderá ser um sinônimo de pesquisa científica. Após o lançamento do Sputnik (1957) pela União Soviética, os EUA aperceberam-se que haviam sido ultrapassados na primeira corrida em direção ao espaço. A ARPA surge como uma das respostas do governo norte-americano à urgência de efetuar investigação e desenvolvimento, para que outras competições não fossem perdidas.¹¹

Esse pequeno adendo significa os primórdios da origem da Internet que dentro do contexto tempo, não está num passado tão remoto. Começou em 1957, século passado, com a agência de pesquisa avançada americana. Uma história tão apaixonante em sua evolução, quanto foram apaixonados os seus criadores-cientistas - ao começarem a tecer a grande teia.

Infelizmente existe uma grande distância entre o cientista e o empresário. A invenção da Internet não teve o mesmo destino que a fotografia, especialmente no que se refere à comercialização. O governo francês deu um exemplo de espírito

¹⁰ SOUZA, Wilson de Oliveira. Internet e cultura: um novo olhar, veloz e voraz. **Revista Latina de Comunicación Social**, n. 14, febrero de 1999. La Laguna (Tenerife). Disponível em: <www.lazarillo.com/latina/a1999c/134internet.htm>. Acesso em: 26 set. 2006. s.p.

¹¹ A HISTÓRIA DA INTERNET. **O começo**. Disponível em: <<http://www.abranet.org.br/historiadainternet/ocomeco.htm>>. Acesso em: 24 mar. 2006. p. 1.

socialista sem precedentes na história da humanidade, ao doar para o mundo a invenção da fotografia e, com isso dar opção, à sociedade capitalista, de iniciativas competitivas ao livre mercado da tecnologia.

Ao contrário, no caso da Internet, o EUA e a Inglaterra competiram entre si na “grande cruzada” da comercialização de computadores e da utilização da Internet. Nenhum deles doou para o mundo esta invenção. Monopolizou a tecnologia e vendeu para todos os cantos do planeta. A *Microsoft* - inglesa - é hoje a mais avançada e potente empresa que desenvolve a tecnologia *online*.

A loucura competitiva é tanta, na questão da informatização, que em um ano os computadores se tornam obsoletos e ultrapassados sendo necessário uma constante reposição de equipamentos. É o verdadeiro capitalismo selvagem, até então sem registros na história das civilizações.

1.3 DO INTERESSE MILITAR À UNIVERSIDADE

É importante fazer a releitura de como se desenvolveu a trajetória da Internet, para entender o quanto foi curto o tempo em que a tecnologia se expandiu e, de tal forma, que hoje tudo está substituindo o papel como meio de comprovação. Para citar um caso, basta fazer viagens aéreas. As agências de viagens e companhias aéreas já estão diminuindo a emissão de bilhetes de vôo. As empresas usam apenas os códigos de confirmação de viagem dos passageiros via Internet. Esse é um exemplo, entre outros que já aconteceram, como inscrições de concursos, pagamentos e compras.

Seguindo o curso da história é possível verificar que durante os primeiros anos da descoberta, o aperfeiçoamento da tecnologia ficou em um ambiente restrito, entre universidades dos países desenvolvidos e um curto período dentro do sigilo militar americano.

Nem todas as pesquisas se centraram no campo militar e em 1962 a ARPA inicia um programa de pesquisa em computação. Para começar nomeia um cientista do MIT - *Massachusetts Institute of Technology*, J.C.R. Licklider para chefe das pesquisas no novo *Information Processing Techniques Office* (IPTO). Licklider era ainda, o que se poderá chamar, um novato na ciência computacional, no entanto as suas idéias eram bastante avançadas. Há quem explique isto, por ele não estar preso à formalidade acadêmica, já que a computação não era a sua formação de base. Havia publicado

recentemente um memorando sobre o seu conceito de *Intergalactic Network* - uma rede futurista na qual os computadores estariam todos interligados e acessíveis por qualquer pessoa.¹²

A contribuição de J.C.R. Licklider para o desenvolvimento da Internet é feita primordialmente de idéias e não invenções. Ele previu a necessidade de computação em rede com interfaces simples para o utilizador. As suas idéias falavam de computação gráfica, interfaces de apontar e clicar, livrarias digitais, comércio eletrônico, banco *on-line*, e *software* que existiria numa rede e migraria para onde quer que fosse necessário. Então, J. C. R. Licklider foi o grande visionário do mundo contemporâneo.

O cientista foi o primeiro gerente do programa de pesquisa de computador, começando em outubro de 1962. Enquanto estava trabalhando neste projeto, ele convenceu seus sucessores Ivan Sutherland, Bob Taylor e Lawrence G. Roberts da importância do conceito de redes computadorizadas.

O *insight* veio, e a teia começou a ser tecida. Na *University of California*, Los Angeles (UCLA), Leonard Klienrock foi um dos primeiros cientistas a analisar o que de fato se passava dentro da rede quando esta estava em funcionamento. Klienrock desenvolvia paralelamente investigação sobre como enviar informação através desta rede.

Chegou-se à conclusão de que a melhor forma era repartir a mensagem por várias encomendas (*packets*), que seriam posteriormente reagrupadas no computador destinatário. A segurança e a flexibilidade estavam asseguradas, já que o sistema não necessitava de confiar numa única linha de envio, podendo os vários pacotes seguir por diversos caminhos até ao seu destino final. [...] Porém havia um problema - as linhas telefônicas. Em 1965, quando se ligaram computadores entre Berkeley e o MIT, era muito difícil correr programas e trocar dados, pois as velocidades de transferência eram muito baixas. [...] Nos anos de 1966/67 a pesquisa já se havia desenvolvido o suficiente para que o novo responsável da computação na ARPA, Larry Roberts, publicasse o plano de uma rede computacional chamada ARPANET. Ao mesmo tempo, sem conhecimento de ambas as partes, equipes do MIT, do *National Physics Laboratory* (Reino Unido) e da corporação RAND, trabalhavam todas no desenvolvimento de WAN's. As melhores idéias de todos estes intervenientes foram incluídas no desenho da ARPANET. [...] Foram alguns meses de pesquisas para os cientistas conseguirem os refinamentos dos *softwares*. As capacidades da rede começaram a expandir-se. Cada vez mais computadores se interligavam. Em dezembro de 1971 existiam 23 computadores na ARPANET. Em outubro de 1972, a ARPANET abriu ao público. Na *First International*

¹² A HISTÓRIA DA INTERNET, loc. cit., s.p.

Conference of Computers and Communication, que teve lugar em Washington D.C., os cientistas da ARPA demonstraram o sistema interligando computadores de 40 localizações diferentes. [...] Este acontecimento estimulou pesquisas adicionais nas comunidades científicas ocidentais. Outras redes foram aparecendo. A conferência de Washington estabeleceu também o *Internetworking Working Group* (IWG) para coordenar a pesquisa que então se efetuava. Ao mesmo tempo, os cientistas da ARPA iam refinando o sistema e aumentando as suas capacidade. Em 1972 instalaram, com sucesso, um novo programa para enviar mensagens através da rede, permitindo que as pessoas comunicassem diretamente entre si, a que chamamos atualmente *E-mail*. Em 1974 os cientistas da ARPA, trabalhando de perto com os de Stanford, desenvolveram uma linguagem comum que permitia às várias redes comunicarem entre si. Ficou conhecida como o *Transmission Control Protocol / Internet Protocol* (TCP/IP), se bem que na altura fosse apenas um único protocolo e não exatamente o TCP/IP que usamos atualmente. Nessa altura vivia-se ainda num mundo em que só existiam, quase exclusivamente, computadores mainframe (computadores enormes, que pertenciam a grandes empresas, instituições governamentais e universidades). O sistema foi então desenhado na expectativa de trabalhar através de um número limitado de sub-redes nacionais. O sistema foi então desenhado na expectativa de trabalhar através de um número limitado de sub-redes nacionais. Apesar de 1974 marcar o início do TCP/IP, iriam ser necessários vários anos de modificações e redesenho para que ficasse completo e adotado universalmente. Uma adaptação, por exemplo, já em meados dos anos 70 do século XX, permitia que uma versão mais simples fosse incorporada nos micro-computadores que estavam então a ser desenvolvidos. Um segundo desafio era também desenvolver uma versão do software que fosse compatível com cada uma das redes computacionais (incluindo a própria ARPANET). Em 1976, um protocolo Unix-Unix foi desenvolvido pelos laboratórios A&T Bell e distribuído gratuitamente a todos os utilizadores de sistemas Unix. Já que o Unix era o sistema mais utilizado no meio académico. Este foi um passo de gigante para a utilização da rede. Em 1979 criou-se a Usenet, *e-mail* e *newsgroups* eram os pratos fortes, ainda existe hoje em dia. Em 1982 surge uma variação europeia da rede Unix, a Eunet, que ligava universidades da Grã-Bretanha, Escandinávia e Holanda. Em 1984 aparece a versão europeia da Bitnet (para cientistas da computação que usavam computadores IBM), a EARN (European Academic and Research Network). Durante todo este período a ARPANET é ainda a coluna vertebral de toda a rede. Em 1982 é adaptado o protocolo TCP/IP e surge um conjunto de redes que usam este standard - nasceu a Internet.¹³

Contudo, o termo Internet foi definido e aprovado por unanimidade no dia 24 de outubro de 1995, pelo *Federal Networking Council*¹⁴ (FNC). Após consulta com membros da Internet e comunidades de direitos da propriedade intelectual, assim definiram o termo:

'Internet' se refere ao sistema de informação global que é logicamente ligado por um endereço único global baseado no Internet Protocol (IP) ou

¹³ A HISTÓRIA DA INTERNET, loc. cit., s.p.

¹⁴ Conselho Federal de Redes (FNC) é um comitê oficial do governo americano, de apoio à Internet. (FNC Resolution, 1995, p. 1)

suas subseqüentes extensões; é capaz de suportar comunicações usando o Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP) ou suas subseqüentes extensões e outros protocolos compatíveis ao IP; e provê, usa ou torna acessível, tanto publicamente como privadamente, serviços de mais alto nível produzidos na infraestrutura descrita neste anexo.¹⁵

1.4 O QUE É A *WORLD WIDE WEB* (WWW)

A *World Wide Web* (A Rede do Tamanho do Mundo) é uma grande coleção de documentos interligados por hipertexto, associados a diversos recursos de multimídia. Em outras palavras é uma rede de *sites* que podem ser procurados e “descarregados” por um protocolo chamado *Hypertext Transfer Protocol* (HTTP). Este protocolo simplifica a escrita de endereços, busca automaticamente na Internet pelo endereço indicado e mostra-nos a página para que a possamos visualizar.

Todavia, o conceito de *www* foi elaborado, em 1989, por Tim Berners-Lee e outros cientistas do *Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire*¹⁶. (BERNERS-LEE, 2006)

A *World Wide Web* é uma gigantesca rede de milhares de computadores, que permite ter acesso a textos, gráficos, sons e imagens. Desenvolvida em 1980, no Laboratório Europeu de Física de Partículas, em Genebra, a *Web* tem como característica principal o fato de nos permitir passar de umas páginas para outras através de ‘*hyperlinks*’. É por esse motivo que, à frente de todos os endereços da *World Wide Web*, aparecem as letras **http://**, que significam *Hypertext Transfer Protocol*. Cada computador ligado à *Web* tem um endereço próprio, a que se chama URL - *Uniform Resource Locator*. Estes endereços têm normalmente um domínio de topo, o último sufixo do URL, que indica o tipo de ‘sites de que se trata’. Os domínios de topo mais comuns são: **.com** (sítios comerciais), **.org** (organizações sem fins lucrativos), **.gov** (sítios ligados ao Governo dos EUA), **.mil** (sítios militares norte-americanos) e **.edu** (escolas e universidades norte-americanas). Cada país tem também o seu domínio de topo - **.pt** para Portugal, **.uk** para Reino Unido, **.br** para Brasil, etc. Esta forma de organização, como facilmente podemos perceber, permite-nos adivinhar um endereço de um qualquer “site”, mesmo sem o conhecermos¹⁷. [grifo do autor].

¹⁵ FNC. **Resolution**: definition of Internet. 1995. Disponível em: <http://www.nitrd.gov/fnc/Internet_res.html>. Acesso em: 06 mar. 2007. p. 1.

¹⁶ Centro Europeu de Pesquisas Nucleares.

¹⁷ BERNERS-LEE, Tim. **Weaving the web**. (Tecendo a teia). Disponível em: <<http://historiadainternet.blogspot.com/2004/06/histria-da-internet-actualizada-em-31.html>>. Acesso em: 04 ago. 2006. s.p.

A WWW ou *Web*, também surgiu no mundo acadêmico, e aos poucos foi enfrentando as questões de dificuldade de uso e universalidade de acesso e acabou por transformar, de vez, numa ferramenta sem fronteiras geográfica.

1.5 TEIA MAIS O SIGNO QUE ESTÁ POR TRÁS

A Internet se for levada ao campo da semiótica também tem uma materialidade que se percebe com um ou vários de nossos sentidos. É possível manuseá-la, articulá-la, porém, tem uma particularidade que se observa estar no lugar de outra. Na dinâmica do processo semiótico levar-se-ia muito tempo partindo da história da Internet para interpretar os verdadeiros signos do universo *on-line*.

Talvez fosse possível chegar às diversas conclusões: controle das informações no mundo, poder, ou manipulação da mente, enfim muitos itens que não vem ao caso se aprofundar porque não é o tema deste trabalho. Todos os símbolos utilizados na rede têm significados por trás. É o caso do *World Wide Web* - *www*. (Rede do Tamanho do Mundo) em que Tim Berners-Lee, seu criador se inspirou num livro bolorento de conselhos vitorianos que lembrava de que lia quando criança na casa de seus pais. Tinha um título que traduzido significava tecendo a teia.

A mesma coisa acontece com a simbologia @, que é teclada quase em uníssono em bilhões de computadores, no mesmo instante, em diversos cantos do planeta. A pequena letra mensura a força de inter-conexão do universo da *web*. São artistas, galerias, instituições públicas (museus, casas de cultura), jornais, revistas, TV e rádio, cidadão comum, usando o pequeno símbolo entre seu endereço eletrônico para direcionar sua mensagem a outro endereço na *web*.

O símbolo arroba "@" não entra sem significado neste mundo virtual. O professor de História da Ciência *dell'Universidade La Sapienza* de Roma, Giorgio Stabile (La Repubblica, 2006), numa pesquisa descobriu que há cinco séculos, o arroba, era uma escrita comercial e mercantil utilizados por venezianos. Stabile descobriu documentos mercantis de propriedade do *Istituto Internazionale di Storia Econômica Francesco Datini*, que apresentavam o ícone @ - que era utilizado como abreviação - comercial da ânfora, unidade de peso e medida de origem antiga, que

era conhecida no mundo árabe e greco-latino. Diz o professor: “Nenhum símbolo nasce do nada, nenhum símbolo vem ao caso.”¹⁸

Ray Tomlinson foi o inventor do arroba contemporâneo.

Tudo começou com uma brincadeira em 1971, quando Tomlinson, começou a enviar mensagens para si mesmo e para seus colegas. Tomlinson somou as funcionalidades dos aplicativos SNDMSG (uma contração da expressão em inglês ‘send message’, ou seja, ‘enviar mensagem’) e o Readmail, para leitura de correio. Mas esse sistema permitia apenas o compartilhamento de textos. O engenheiro também trabalhava em um protocolo chamado CPYNET, para transferência de arquivos entre computadores conectados em rede. Ao juntar os dois programas, ele conseguiu enviar uma mensagem para seus colaboradores, anunciando sua criação. Tomlinson também foi quem escolheu o símbolo @ para distinguir entre as mensagens destinadas a caixas de correio na máquina local e as que se dirigiam para a rede, por ser o símbolo que significa ‘at’, ou seja, estar em algum lugar.¹⁹

O sociólogo americano Theodor Nelson, que em 1963 criou o termo hipertexto e o primeiro software com *links* da História, chamado Xanadu, conceitos que 20 anos depois foram utilizados na criação da *World Wide Web*, agora como professor da Universidade Oxford, na Inglaterra, dedica-se a tornar os computadores mais acessíveis, estudando os programas de interação entre o homem e a tecnologia.

Segundo entrevista na Revista Época, o cientista diz que a *web* é quadrada demais.

Não podermos esquecer que internet e web são coisas diferentes. Internet é a rede que liga vários computadores, é o sistema de transporte como se fosse o correio. A web é a interface gráfica que nos permite ver o conteúdo da internet como se fosse uma página de revista²⁰.

Para o criador do hipertexto a *web* é coisa do passado. Ele diz que as pessoas confundem inovação com cópia melhorada. Inovação é ruptura. Os trechos da entrevista citados abaixo apresentam um homem, cuja mente esta sempre em expansão, um artista da ciência.

¹⁸ OLIVERO, Dario. Quella chiocciola antica inventata dagli italiani. **La Repubblica.it**. Disponível em: <http://www.repubblica.it/online/tecnologie_internet/>. Acesso em: 26 set. 2006.

¹⁹ WIKIPÉDIA. **Ray Tomlinson**. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Ray_Tomlinson>. Acesso em: 27 mar. 2006, p. 1.

²⁰ REVISTA ÉPOCA, n. 460, 12 mar. 2007. p. 94.

Inovação tem a ver com a forma, e as pessoas não conseguem fugir do retângulo nunca. O livro é um retângulo, o papel é um retângulo, a tela do computador é um retângulo. Agora, há iniciativas de papel digital, de criar pranchetas eletrônicas para ler. Provavelmente a idéia mais estúpida que já ouvi. É um retângulo de novo. Saiam dos retângulos! Por que tudo tem de estar em linha reta, ter um visual quadrado? O papel é uma prisão. A maior prisão da humanidade. A Microsoft imita o papel, *Apple* imita o papel. Por que?²¹

Para dar uma idéia mais concreta da dimensão da grande rede, se isso é possível, vale citar uma notícia também divulgada na revista *Época*, da segunda semana de março de 2007, em que o mundo gerou 177 trilhões de megabytes em 2006. Quem fez a conta foi a EMC, uma empresa americana especializada em armazenamento de dados. Esse volume de informações é equivalente a 12 milhões de cópias da trilogia de *O Senhor dos Anéis* em alta definição. Daria para encher 114,4 trilhões de disquetes. Ou formar uma fila de livros longa o suficiente para ligar 12 vezes a Terra ao Sol.²²

²¹ REVISTA ÉPOCA, loc. cit., p. 94.

²² *Ibid.*, p. 20.

2 INTERNET NO BRASIL

2.1 INTERNET NO BRASIL

Num país em desenvolvimento como Brasil, o sistema de informática existe há quase duas décadas e o sistema de rede - Internet - com reconhecimento oficial começou no final da década de 80. Em 1989, o *Ibase* cria o *Alternex* (serviço de conferências eletrônicas). Em 1991, foi criada a conexão entre Rio e São Paulo, através da Fapesp (que passa a trafegar TCP/IP e fica responsável pelos domínios .br e pelos IPs no Brasil). Em 1993 foi implantado o anel Rio - São Paulo - Brasília. Em 1995, a Empresa Brasileira de Telecomunicações (Embratel) lança o serviço definitivo de acesso comercial à Internet.

Em nota conjunta de maio de 1995, o Ministério das Comunicações (MC) e o Ministério da Ciência e Tecnologia (MCT) afirmaram que para tornar efetiva a participação da Sociedade nas decisões envolvendo a implantação, administração e uso da Internet, seria constituído um Comitê Gestor INTERNET (<http://www.cg.org.br/sobre-cg/historia.htm>), que contaria com a participação do MC e MCT, de entidades operadoras e gestoras de espinhas dorsais, de representantes de provedores de acesso ou de informações, de representantes de usuários e da comunidade acadêmica.²³

O Comitê Gestor foi criado pela Portaria Interministerial Número 147, de 31 de maio de 1995. Seus integrantes foram nomeados pela Portaria Interministerial Número 183, de 3 de julho de 1995, sofrendo alterações através das Portarias subseqüentes. No dia 4 de setembro de 2003, foi publicado no Diário Oficial da União o Decreto N.º 4.829, de 3 de setembro de 2003, que estabelece as normas de funcionamento e atribuições do Comitê Gestor da Internet no Brasil. O decreto foi complementado pelas Portarias subseqüentes.²⁴

Para detalhar melhor a história, tudo começou no meio acadêmico. Em 1988, Oscar Sala, professor da Universidade de São Paulo (USP) e conselheiro da Fundação de Amparo à Pesquisa no Estado de São Paulo (Fapesp), desenvolveu a idéia de estabelecer contato com instituições de outros países para compartilhar dados por meio de uma rede de computadores. O primeiro passo havia sido dado.

²³ CASTRO, Maria Alice Soares de. **História da internet**. Disponível em:

<<http://www.icmc.usp.br/ensino/material/html/internet.html>>. Acesso em: 21 mar. 2006, p. 1.

²⁴ CGI.Br. **O acesso tem a seguinte direção eletrônica**: Disponível em: <<http://www.cg.org.br/sobre-cg/historia.htm>>. Acesso em: 17 ago. 2006, p. 1.

Foram necessários, porém, sete anos para que os ministérios das Comunicações e da Ciência e Tecnologia autorizassem o uso comercial da Internet no País.

Em 1991, o acesso à Internet foi liberado para instituições educacionais e de pesquisa e a órgãos do governo. Nessa época ocorriam fóruns de debates, acesso a bases de dados nacionais e internacionais e a supercomputadores de outros países, além da transferência arquivos e softwares. No entanto, tudo estava reservado a um seleto grupo de pessoas.²⁵

A comunicação via *Web*, rápida e barata, foi o carro-chefe para a popularização da Internet no País. Mas a instantaneidade característica desse meio logo ganharia outros fins. Os veículos de comunicação se apropriariam dela para inaugurar no País uma nova forma de cobertura jornalística, que primava pelo imediatismo e pela agilidade. O jornalismo on-line logo ganharia os novos internautas, ao oferecer a eles a oportunidade de interagir das formas mais diversas com o conteúdo produzido.²⁶

De 1995 para cá, a internet brasileira vem caminhando aceleradamente e conquistando um número cada vez maior de usuários. De acordo com pesquisas divulgadas, o Brasil tem quase 15 milhões de pessoas com acesso à rede, o que o faz ocupar o 11.º do mundo em quantidade de usuários. A pesquisa feita pela comScore Network, registrou um aumento de 16% no número de internautas no Brasil, entre janeiro de 2006 e janeiro de 2007 - acima do crescimento global, de 10%.²⁷

2.2 INTERNET NO PARANÁ

Para começar a falar em Internet no Paraná, primeiro é preciso fazer uma breve introdução de como começou a era da informática e o começo do uso da Internet na vida dos paranaenses. Se a utilização da rede no Brasil é algo recente, menos de 20 anos, no Paraná começou a expandir-se no final dos anos 90.

²⁵ EM dez anos a internet cresceu em diversas áreas. Disponível em: <<http://www.tecnologia.terra.com.br/internet10anos/interna/0,,OI546299-EI5026,00.html>>. Acesso em: 14 mar. 2007.

²⁶ EM dez anos..., loc. cit., s.p.

²⁷ BRASIL é 11.º país em número de internautas. Disponível em: <<http://www.estadao.com.br/tecnologia/internet/noticias/2007/mar/06/76.htm>>. Acesso em: 14 mar. 2007.

Na área de computação e informática, o Estado, no entanto, foi pioneiro na implantação dos serviços dentro do meio estatal, com a criação da companhia de processamento de dados.

O sonho da modernidade administrativa do Paraná começou em 1964, ano de fundação da Companhia de Informática do Paraná (Celepar). A empresa veio com o intuito principal de processar a folha de pagamento do funcionalismo público estadual. De lá para cá, já se foram 35 anos. E a Celepar passou a fazer parte integrante de todas as ações de informática existentes no Estado.²⁸

O Paraná também foi o primeiro estado a utilizar a rede Internet para promover prestação eletrônica de contas do governo à comunidade. A implantação foi durante o governo Jaime Lerner, entre 1994 a 2002. A Agência de Notícias do governo começou a se informatizar, colocar computador na redação em 1994, quando entrou Lerner e modernizou os equipamentos. Este momento foi vivenciado pela autora desta pesquisa.

Do serviço público passou para a iniciativa privada e aos poucos, com o mercado mais acessível à compra de computador, a grande rede foi se instalando nos domicílios paranaenses.

Primeiro foi a informatização em meados da década de 60. Computador nos bancos, nos jornais, nos serviços públicos. Depois, a rede interna nestes locais, agilidade nos serviços, entre outros benefícios promovidos pela informatização. Logo em seguida, a Internet. A partir daí foi só o tempo da rede entrar nas casas e os endereços eletrônicos serem disseminados por todos os cantos.

Mas, a transformação não parou por aí. A novidade, além do correio eletrônico, foi o fato de qualquer pessoa ter condições de abrir a sua página *on-line*, expor sua vida, objetivos, *hobbies*, carreiras e obras para o mundo. Vender e comprar. Em seguida, vieram os *blogs*, *flogs* - verdadeiros diários virtuais para exposição de idéias e de fotos. É importante frisar que esta evolução de hábitos ocorreu no Paraná a partir da década de 90.

E neste processo voraz de transformação, o campo das artes visuais pegou também carona. Os artistas, principalmente os mais jovens - os mais antigos

²⁸ O SONHO da modernidade administrativa do Paraná. **Revista Batebyte**. Circulação dirigida da Companhia de Processamento do Paraná (Celepar). Disponível em: <<http://www.pr.gov.br/batebyte/edicoes/1999/bb84/celepar.htm>>. Acesso em: 08 jul. 2006. s.p.

resistem até hoje - foram aos poucos utilizando as opções que oferece a tecnologia. Instalar uma linha ADSL²⁹ para ter conexão com a Internet, por 24 horas, mediante a uma taxa mensal, foi apenas mais um passo.

Daí é só criar uma página própria, um *portfolio*³⁰ virtual. O preço desta personalização *on-line* gira em torno de dois mil reais (preço único pago ao *web design*), mais as taxas de domínio e registro controlado pelo comitê gestor da Internet no Brasil fixadas em 30,00 reais por ano e mais a mensalidade do provedor que irá hospedar o *site*. Assim, é possível manter um *portfolio* na Internet, com direito a atualização constante que o artista faz a seu gosto criativo.

2.3 INTERNET E ARTE NO BRASIL

Para o segmento arte, a uso da tecnologia em rede no Brasil abriu novos caminhos, principalmente na difusão de informações e espaço para reflexão sobre o assunto. Este segmento da cultura vinha encontrando espaços cada vez menores na mídia impressa e ganhou com a *web* uma aliada importante. Existem atualmente inúmeros *sites* especializados, galerias e museus virtuais, que colocam as artes plásticas num novo patamar de referência na sociedade contemporânea.

Os jornais, pouco a pouco, passaram para a era digital com espaço de leitura na Internet e, cada qual, também com um *link* especializado na área cultural, assim como as revistas começaram a circular no papel e no virtual.

A Revista BRAVO! On-line começou em junho de 1998 e, segundo o seu editor André Luiz Pereira (2006), foi uma das primeiras a se modernizar no País. “Não posso garantir que tenha sido o primeiro *site* de uma revista de cultura brasileira, mas certamente esteve entre os primeiros.”³¹

²⁹ *Asymmetric Digital Subscriber Line* (ADSL) é um formato de DSL, uma tecnologia de comunicação de dados que permite uma transmissão de dados mais rápida através de linhas de telefone do que um modem (modulador, dispositivo eletrônico que modula o sinal digital em onda analógica, pronta a ser transmitida pela linha telefônica) convencional pode oferecer. (WIKIPÉDIA, 2006, s.p.)

³⁰ *Portfolio* - Em Administração de Empresas e em Marketing, aplica-se a palavra em diferentes contextos. No texto significa portfolio de serviços, projetos ou marcas a serem oferecidas para vendas. (WIKIPÉDIA, 2006, s.p.)

³¹ PEREIRA, André Luiz. **Fale Conosco - BRAVO! Online**. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por: <mari.weigert@yahoo.com.br> em: 09 nov. 2006, p. 1.

De lá para cá, novas revistas virtuais abriram espaço para cultura e algumas se dedicam exclusivamente ao assunto, a exemplo da Revista Museu, desenvolvida por um grupo de jornalistas do Rio de Janeiro.^{32,33}

A comunidade digital de arte brasileira tem no Canal Contemporâneo, um espaço que divulga agenda bastante completa de exposições e eventos relacionados à arte do Brasil e possui um fórum de debates e seções dedicadas à discussão dos temas relevantes para o meio de arte.³⁴

O blog “como atizar a brasa”, por exemplo, reúne material que resulta do trabalho de mídia tática, proposto pelo Canal à coletividade. O material é encaminhado aos veículos de comunicação com e-mails (sempre com cópia para o Canal) comentando ou criticando a cobertura jornalística dispensada às artes, de forma a intervir mais diretamente no debate público.

O professor universitário, doutorando em artes na Escola de Comunicação e Artes da Universidade São Paulo, Fábio de Oliveira Nunes direciona o tema de seu trabalho para *web* arte brasileira. O pesquisador aponta Waldemar Cordeiro como o primeiro artista a identificar a arte computacional com a arte contemporânea ao criar obras de cunho “industrial” e “construtivo”.

A grande maioria dos artistas escolhe a Internet para a criação artística por suas características específicas tais como: uso da hipermídia, instantaneidade, interatividade, imaterialidade, alcance mundial e reprodutibilidade infinita. Muitas destas características já existiam antes do advento da rede mundial de computadores. Mas é aqui que todas elas se encontram em um mesmo meio. A Internet, sob uma ótica regressiva, é uma soma dos veículos de comunicação impressos (jornais e revistas), do rádio e da televisão, podendo ainda ser encontradas características do telefone, do fax e até mesmo do cinema.³⁵

Descobrir quem foi o primeiro artista brasileiro a utilizar os recursos da *web* é uma iniciativa sem resposta certa. De acordo com Fábio Oliveira Nunes, Netlung é considerada uma das primeiras experimentações realizadas por artistas brasileiros

³² REVISTA MUSEU. Disponível em: <<http://www.revistamuseu.com.br/emfoco/emfoco.asp>>. Acesso em: 15 mar. 2007.

³³ REVISTA AGULHA. Disponível em: <<http://www.revista.agulha.nom.br/>>. Acesso em: 15 mar. 2007.

³⁴ CANAL CONTEMPORÂNEO. Disponível em: <[http://www.canalcontemporaneo.art.br/_v3/site/index.php?idioma=brCanal Contemporâneo](http://www.canalcontemporaneo.art.br/_v3/site/index.php?idioma=brCanal%20Contempor%C3%A2neo)>. Acesso em: 15 mar. 2007.

³⁵ NUNES, Fábio de Oliveira. **Web arte no Brasil**. Disponível em: <http://www.fabiofon.com/webartenobrasil/texto_interartistas.html>. Acesso em: 15 mar. 2007, s.p.

na internet. Sua proposta coletiva é contextualizada na busca da humanização das tecnologias na arte.³⁶

Em 1996 foi criado Netlung, dentro da década que se costuma situar o surgimento da *net art*, segundo o artigo publicado por Juliana Monachesi crítica de arte, curadora independente e mestranda em Comunicação e Semiótica na PUC-SP.

Qualquer pessoa que tenha acesso a um computador com conexão à internet pode colocar arte na rede sem para isso necessitar do aval de uma instituição e, do outro lado, qualquer outra pessoa utilizando um computador conectado à internet pode acessar o trabalho de arte criado pela primeira 'qualquer pessoa' aqui mencionada. Este desvio do sistema regular de disseminação midiática é, segundo o teórico Julian Stallabrass, o que faz da internet um meio privilegiado para artistas e agitadores culturais. Mas, se todos podem criar, e/ou interagir com a arte on-line, ficamos diante do mesmo problema que a oferta inesgotável de informação na rede gera: onde está o que interessa ou que pode interessar?³⁷

O *site* Netlung é quase todo em inglês e instiga o internauta a interagir, isso se o usuário dominar o inglês. A experimentação trata do corpo máquina e a máquina do corpo. No Netlung tem uma experimentação da artista e escritora, Diana Domingues, também considerada pioneira no campo das artes interativas. A artista é professora da Universidade de Caxias do Sul (RS), de onde coordena um importante centro de pesquisa em projetos que envolvem ações telepresenciais.

Entre os *sites* escolhidos desta década (00) cita-se o da artista que também tem livros publicados sobre novas mídias. Apresenta-se ao público em inglês, apenas a sua biografia é escrita em português e inglês³⁸. Pergunto então se o *site* foi criado para brasileiros?

Outra artista da cibermídia, Vera Bighetti fez sua tese de doutorado sob a orientação de Giselle e desenvolve pesquisas e projetos em arte tecnológica e processos com rotinas autogenerativas. Vera tem um trabalho expressivo e coloca à disposição do público suas obras no *site* <http://www.artzero.net/>.

³⁶ NETLUNG. Breathe and blow with us. Disponível em: <<http://www.arte.unb.br/netlung/netlung.htm>>. Acesso em: 15 mar. 2007.

³⁷ MONACHESI, Juliana. **Práticas artísticas e a(r)tivistas na rede**. Disponível em: <http://iberecamargo.uol.com.br/content/revista_nova/artigo_integra.asp?id=43>. Acesso em: 15 mar. 2007, s.p.

³⁸ BEIGUELMAN, GISELLE. **Desvirtual**. Disponível em: <<http://www.desvirtual.com/info.htm>>. Acesso em: 15 mar. 2007.

Ao visitar os *sites* citados acima, sem dúvida, o internauta vivencia uma outra realidade no campo das artes, do que usualmente está acostumado a ver. É uma simbiose do corpo com a máquina. Diana Domingues, numa entrevista em chat pela uol por ocasião de sua participação na Bienal do Mercosul em 2005, disse que o que mais gosta de seu trabalho é de poder oferecer interatividade para as pessoas. “Quanto mais interativo, mais diálogo, mais ele responde às tecnologias de nosso tempo com uma arte sintonizada com o nosso tempo. Ex. é esse bate papo. Quando poderia ter acontecido antes da Rede?”³⁹

Muito além da proposta de Diana Domingues insere-se o projeto da galeria de Arte Digital Noema, inaugurada no dia 15 de março de 2007, com base na *Second Life*, que traduzindo significa “Segunda Vida”. Um programa que foi criado inicialmente para ser um jogo, mas como jogo tem características atípicas. É interface em três dimensões, que funciona dentro da internet e simula um mundo virtual.

Mais do que um pólo de comercialização e representação de artista e eventos, NOEMA é um projeto inovador, uma usina de criação que já nasce congregando alguns dos nomes mais importantes da cena artística digital, como Mark Amerika, Giselle Beiguelman, Lucas Bambozzi, Vera Bighetti, Gilberto Prado e Rick Silva entre outros.⁴⁰

Nosso país é vasto em território de fato e tão vasto é também o conteúdo existente na *web* sobre arte e artistas brasileiros contemporâneos ou não que já utilizam a ferramenta, seja como instrumento de divulgação ou seja para criar suas obras. Os *sites* abaixo relacionados fazem parte deste trabalho apenas para ilustrar o conteúdo e dar a opção ao leitor de buscar informações e fazer análise sobre os assuntos tratados na pesquisa.

<http://www.artenaescola.org.br/fale.php://>

<http://www.itaucultural.org.br/>

<http://www.bravonline.com.br/>

<http://www.arteplastica.com/>

<http://www.photosynt.net/>

³⁹ BATE PAPO UOL. **Bate-papo com Diana Domingues**. Disponível em: <<http://tc.batepapo.uol.com.br/convidados/arquivo/frames.jhtm?url=http://tc.batepapo.uol.com.br/convidados/arquivo/arte/ult1739u93.jhtm>>. Acesso em: 15 mar. 2007.

⁴⁰ NOEMA. **Galeria de arte digital**. Disponível em: <<http://www.noema.art.br/br/quem-somos.htm>>. Acesso em: 15 mar. 2007, s.p.

<http://www.revista.agulha.nom.br/>
<http://www.museus.art.br/>
<http://oglobo.globo.com/online/cultura/default.asp>
http://www.canalcontemporaneo.art.br/_v3/site/sobreosito.php?idioma=br
<http://fotolog.terra.com.br/ricooliveira>
http://www.file.org.br/index.php?content_id=187&sel=2.0&lang=pt
<http://www.container-inc.org/>
<http://www.pawelwojcik.com/grandfathersgirls/>
<http://bienalsaopaulo.globo.com/>
<http://www.artcanal.com.br/>
<http://www.ocaiw.com/posters/index.php?lang=pt>
<http://carvalhocomix.blog.com/>
<http://www.pitoresco.com/>
<http://www.checcacci.com.br/pietrina/index2.htm>
<http://www.revistamuseu.com.br/emfoco/emfoco.asp>
<http://www.balela.com/>
<http://www.cap.eca.usp.br/wawrwt/version/pesquisa.html>
<http://www.artecult.com/main.html>
<http://www.art-bonobo.com/artes/galvao/welcome.html>
<http://aprendiz.uol.com.br/content.view.action?uuid=01c649f00af4701001b01afadd1c8854>
<http://www.portinari.org.br/>
http://www.biblarte.gulbenkian.pt/content.asp?cod=recurso_museus&menu=recurso_s&parent=recurso_s&lang=pt
http://www.eliseuvisconti.com.br/apres_sobre.htm
<http://www.expoart.com.br/expoart/>
http://iberecamargo.uol.com.br/content/revista_nova/default.asp
<http://www.galeria22.com.br/>
<http://www.cronopios.com.br/site/colunistas.asp?id=2143>
<http://www.museuvirtual.com.br/>
<http://www.hemisferiocultural.com.br/museusdomundotd.htm>
<http://www2.petrobras.com.br/cultura/portugues/artesvisuais/artesvisuais.asp>
<http://www.pintoresfamosos.com.br/?pg=cavalcanti>
<http://www.bolsadearte.com/>
<http://www.eba.ufmg.br/mazevedo/index.html>
<http://www.historiadaarte.com.br/dadaismo.html>

http://www.artesbr.hpg.ig.com.br/Educacao/11/index_hpg.html
<http://www.pitoresco.com/consultoria/consultoria.htm>
<http://www.investarte.com/consultarte/scripts/apresentacao.asp>
<http://www.macvirtual.usp.br/MAC/templates/exposicoes/bonadei/cronologia.asp>
<http://www.artehistoria.com.br/>
<http://www.portalartes.com.br/portal/default.asp>
<http://www.grupogravura.org/historico.htm>
<http://www.acervos.art.br/>
http://www.estacio.br/site/universidarte/constanca_lucas.asp
<http://www.noema.art.br/br/>
<http://www.belasartes.br/galeria/manoelveiga/index.swf>
<http://converse.org.br/node/202>
<http://www.rizoma.net/interna.php?id=250&secao=artefato>
<http://www.surrealismo.net/>

SEGUNDA PARTE

3 INTERNET E ARTE NO PARANÁ

3.1 PORTFOLIO DE ARTISTAS

Portfolio é uma palavra restrita ao mundo artístico e de comunicação, muito utilizada na apresentação profissional de artistas, arquitetos, designers. Segundo o dicionário Houaiss, portfolio é

o conjunto ou coleção daquilo que está ou pode ser guardado num portafólio. [...] Conjunto de trabalhos de um artista e outros profissionais para divulgação entre clientes prospectivos, editores etc. Portafolio (os primeiros registros na língua portuguesa foram de 1899) é um 'cartão duplo dobrável', usado para guardar papéis. Pasta de couro ou similar, usada para carregar papéis, cadernos.⁴¹

Portfólio pode também ser considerado um material acumulado pelo desenvolvimento de um conjunto de ações de sucesso voltado para o melhor resultado de uma pesquisa ou de um trabalho. São situações interpessoais, que individualmente agregam valores ao processo através de experiência desenvolvida dentro de um determinado período de tempo, por uma análise contínua durante a evolução de um projeto, identificando possíveis potenciais problemas que possam ocorrer no decorrer do processo. Um artista, arquiteto ou modelo de moda pode apresentar um portfólio de seu trabalho realizado até aquele momento, visando conquistar novos trabalhos. O portfólio, neste caso, consiste de um conjunto de fotografias, recortes de jornais e revistas ou outros registros de sua trajetória.⁴²

A enciclopédia Itaú Cultural de Artes Visuais define a palavra portfólio desta forma:

Ou porta-fólio, designa o conjunto de fotografias soltas de um mesmo autor, ou de diferentes autores focalizando um tema comum, agregadas numa embalagem $\frac{3}{4}$ pasta ou caixa $\frac{3}{4}$ para propiciar sua circulação. O portfólio tanto pode reunir imagens impressas quanto fotografias originais, servindo tanto para ser vendido, como uma obra independente, de objetivos similares ao do livro, quanto para veicular de maneira mais restrita e direta o trabalho

⁴¹ PORTFOLIO. In: HOUAISS, Antonio. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. São Paulo: Objetiva, 2001.

⁴² WIKIPÉDIA. **Portfolio**. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Portf%C3%B3lio>>. Acesso em: 19 mar. 2007, p. 1.

de um fotógrafo, mostrando-o a um potencial empregador, a um curador de museu ou ao diretor de arte de uma editora.⁴³

3.1.1 Portfolios em *Sites*

Normalmente os artistas transferem as informações do seu portfolio, da pasta, para o ambiente *on-line*. Quase toda a página específica de um artista na *web* possui sua trajetória profissional e o desenvolvimento das suas obras. Este é chamado de portfolio virtual. O portfolio virtual pode ser apresentado no *site* do próprio artista, bem como em *sites* de galerias, museus, entre outros.

E assim, com este objetivo, o de apresentar-se, alguns *portfolios* de artistas paranaenses foram encontrados no mundo virtual. Os nomes de artistas citados em galerias e bibliografia sobre arte paranaense foram colocados nas buscas oferecidas pela ferramenta www.google.com.br e www.cadê.com da Yahoo, e constata-se que são poucos que estão utilizando das vantagens de ter uma página própria.

Para entender a dimensão do que significa poucos artistas estão utilizando uma página própria, é importante citar que a declaração está dentro do contexto de ter um *site* específico em seu nome. Por isso, foi feita uma pesquisa com base nos nomes de artistas modernos e contemporâneos citados no Dicionário das Artes Plásticas, de Adalice Araújo, e alguns outros nomes que a pesquisadora encontrou em museus e galerias. Mais de 200 nomes foram pesquisados e pouco mais de 10% dos nomes tinham página própria.⁴⁴

Portanto, reforçando o raciocínio verifica-se que poucos estão utilizando a opção de um espaço personalizado, o que não descarta a possibilidade destes mesmos artistas aparecerem com suas obras e nomes em outros *sites* mais generalizados, como de galerias e de museus, também apresentando o seu portfolio.

A idéia é facilitar o entendimento sobre o que artista paranaense pensa da ferramenta e o que ele aproveita do seu potencial tecnológico nesta primeira década do século XXI. Isso não significa que outros artistas também conhecidos como

⁴³ ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Artes Visuais. **Portfolio**. Disponível em: <http://www.itaucultural.org.br/index.cfm?cd_pagina=1997>. Acesso em: 15 mar. 2007, s.p.

⁴⁴ ARAÚJO, Adalice Maria. **Dicionário das artes plásticas no Paraná**. Edição do Autor, 2006. v. 1.

Rogério Dias, Leila Pugnali, Tony Camargo, Lílian Gassen, Livia Piantavini, a Tatiana Stropp, Cleverton Salvaro, e tantos outros - que não aderiram a idéia de ter uma página própria - não aproveitaram os recursos da internet, ao contrário aparecem em outras divulgações e *sites*, porém não tiveram a iniciativa e o interesse de abrirem um espaço próprio *on line*.

O fato de não possuírem *sites*, não significa que são menos divulgados. Muitas vezes aparecem muito mais em noticiários, em divulgações de museus e galerias por se destacarem mais pelo valor de suas obras. O que, na verdade, a presente pesquisa pretende apresentar é que artistas renomados têm as mesmas possibilidades de divulgação dentro do universo da *web*, tanto quanto um artista pouco conhecido como alguns que serão citados na seqüência do trabalho, independente da avaliação da instituição arte.

Com base nestes critérios foram enumerados abaixo os *sites* personalizados encontrados entre mais de 200 nomes de artistas pesquisados, muitos deles não aprovados pela instituição arte. A presente relação tem caráter dinâmico e pode ser atualizada permanentemente.

<http://www.celitomedeiros.com.br/>

<http://www.sbmoura.hpg.ig.com.br/>

<http://www.artmajeur.com/mlpacheco/>

<http://www.andreteles.com.br/>

<http://www.triplov.com/sergio/index.html>

<http://www.moneartes.com.br/biografia.html>

<http://www.geocities.com/SoHo/Square/9407/index.html>

<http://www.netpar.com.br/elvo/>

<http://www.germinaliteratura.com.br/ad.htm>

<http://www.arizzo.hpg.ig.com.br/biografia/biografia.htm>

<http://www.geocities.com/Athens/Acropolis/5287/dirceurosa.htm>

<http://www.soniagutierrez.com/>

http://www.theartgallery.com.br/noticias_frame.htm

<http://www.joseantoniodelima.com.br/publicacao.htm>,

<http://br.geocities.com/solangepizzatto/index2.html>

<http://www.geocities.com/SoHo/Square/9407/index.html>,

<http://www.haroldoalvarenga.com.br/>

<http://dougmayervilabol.uol.com.br/index.html>

<http://dougmayer.vilabol.uol.com.br/critica.html>
<http://www.jmachado.com/virtual/jmachado.com/zwook/en/artiste/biographie.htm>
<http://www.moneartes.com.br/home.html>
<http://www.triplov.com/sergio/amalia.html>
<http://www.modulo.gui.pro.br/integrantes.htm>
<http://www.geocities.com/alicy.geo/expo.htm#atividades>
<http://www.patodelaranja.com/pato.php>
<http://www.sintomnizado.com.br/index.htm>
http://dorothea_braga.tripod.com/SiteDorotheaBraga/
<http://www.vanet.com.br/nucleogravuraRS/andre-miranda-im.htm>
<http://200.201.127.100/>
<http://www.laercioedondo.com/Pages/Listentome02.html>
http://www.palavrarte.com/equipe/equipe_ricardocorona.htm

O artista plástico contemporâneo paranaense José Antonio de Lima, cujo *site* é <http://www.joseantoniodelima.com.br/publicacao.htm>, utiliza-se da tecnologia para mostrar o seu trabalho para o público. É uma página bem elaborada que expõe as opiniões de críticos de arte em relação às suas obras, premiações, críticas e publicações, com a opção nos idiomas português e inglês. Porém, não comercializa diretamente pela Internet no seu *site* (só em galerias virtuais), pelo menos as obras estão sem preço. Estabelece contato via *e-mail*, telefone e endereço.

As esculturas de José Antonio de Lima revelam forte impulso no sentido de dominar a tendência redutora da abstração e para isso ele combina as formas geométricas com elementos previamente projetados, obtendo resultados plasticamente surpreendentes.⁴⁵

O *site* do artista está no ar há mais de dois anos e não faz controle do número de acessos. Para José Antonio de Lima, a ferramenta é extremamente facilitadora para a comunicação, apresentação de fotos de trabalhos e textos. E diz ainda:

Posso me comunicar com uma ou centenas de pessoas em qualquer lugar do mundo simultaneamente. Isso facilita muito. Posso mostrar o trabalho para exposições e comercialização, mostrar textos críticos. Enfim, divulgar o

⁴⁵ NORONHA, Maria Cecília de Araújo. **José Antonio e suas catedrais espaciais**. Crítica pública. Disponível em: <<http://www.joseantoniodelima.com.br/criticas.htm>>. Acesso em: 08 jul. 2006, s.p.

que faço com pouquíssimo custo, com rapidez e quase simultaneamente. Exemplos de retorno foram exposições no exterior agendadas a partir da visualização do site, quando solicitei a um crítico chileno, que foi curador de minha exposição no MON [Museu Oscar Niemeyer], que produzisse um texto a partir da apreciação das obras no site. Eu acredito que a internet é um grande veículo para se comunicar e divulgar o trabalho, e se informar. Um novo paradigma de mudança em várias áreas profissionais ela já é. Acredito que na área de arte não será diferente. O acesso a informações é que permite mudanças - em todos os tempos, os artistas buscaram viver em locais onde dispunham de informações, como acesso a obras e troca de idéias com outros artistas e críticos de arte, em locais como Paris, Londres, Nova York. Hoje, isso se torna mais fácil, pois a Internet permite o acesso a esta informação visual de qualquer parte do mundo. Entretanto, é claro que há um limite, pois o contato direto com obra de arte, em exposições (ao vivo, em contraposição ao on-line), em museus, etc. é diferente, pois na Internet a visão é a da fotografia ou vídeo de um trabalho ou de uma exposição. Nada como vivenciar e ter a experiência da visualização pessoalmente, sem intermédio da máquina; mas é claro que a Internet, de certa forma, também prepara o usuário, sejam artistas ou público em geral, para a leitura direta da obra em seus espaços tradicionais. Ela não rompe com esse domínio das instituições, pois de certa forma tem o mesmo papel de outras mídias como livros, revistas e jornais.⁴⁶

⁴⁶ LIMA, José Antonio de. **Trabalho de pós.** [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por: <mari.weigert@yahoo.com.br> em: 17 nov. 2006, p. 1.

FIGURA 1 - EXEMPLO DE UMA PÁGINA DA INTERNET



LIMA, José Antonio. *Visibilidades*. Textos de Guillermo Machuca e José Carlos Fernandes. Curitiba, PR, Brasil: J. Antonio, 2006, 54 p.

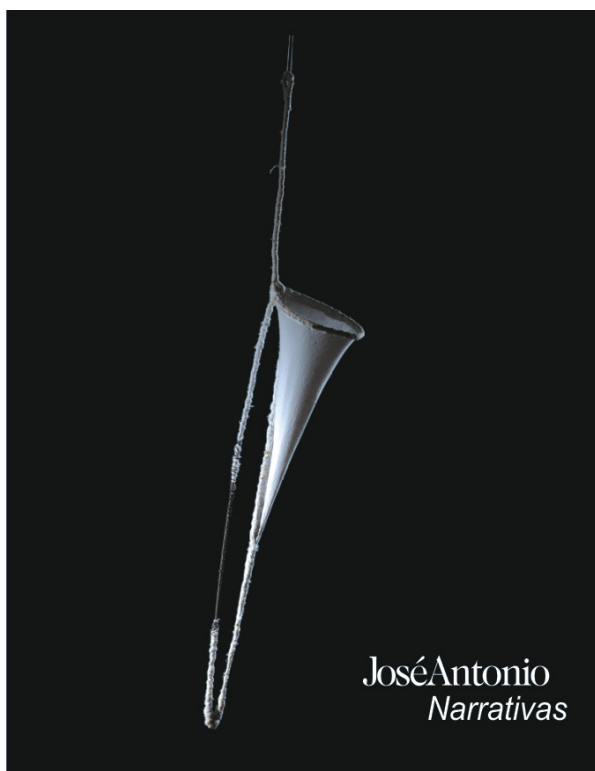
O álbum *Visibilidades* registra 45 trabalhos bidimensionais e tridimensionais de José Antonio — desenhos e esculturas — produzidos no período 2005-2006. Entre eles estão 12 trabalhos que fizeram parte da exposição individual ***Visibilidades***, apresentada de agosto a novembro de 2006, no Museu Oscar Niemeyer, em Curitiba-PR.

O texto crítico de fundo, “Fazer Visível”, é do curador e crítico de arte chileno Guillermo Machuca, professor de História de Arte Contemporânea em diversas universidades do Chile. Já a saborosa “Uma crônica do Zé para o Zé” foi escrita pelo jornalista cultural e Mestre em Estudos Literários pela Universidade Federal do Paraná, José Carlos Fernandes.

As obras que compõem a publicação exprimem exatamente aquilo que o artista plástico propõe: “No projeto de construção dessas formas quero que o público viaje, através da visão, pelas texturas, asperezas, rugosidades, desenhos, costuras, movimentos das superfície”.

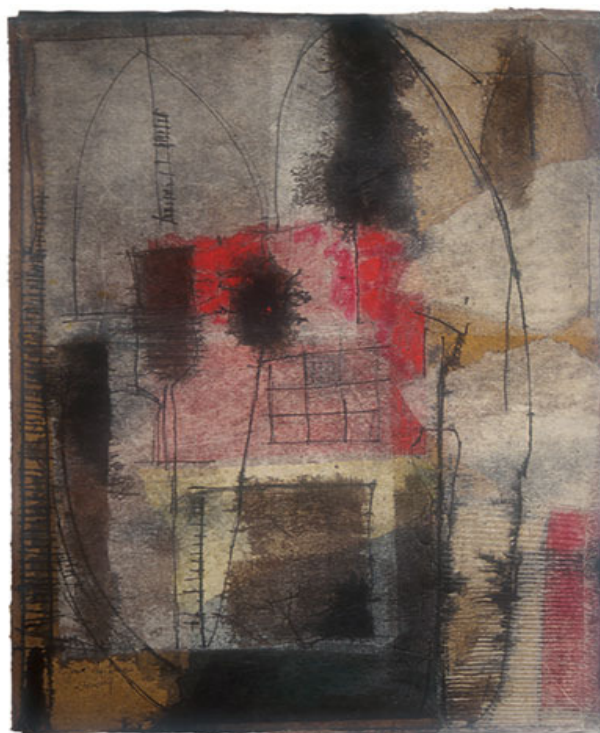
As fotos são de Nego Miranda (obras) e Myrian Del Vecchio (artista). O projeto gráfico é de Marcellus Del Vecchio.

Clique aqui e veja os textos completos dos críticos, publicados no álbum **Visibilidades**, em português e inglês, na seção Críticas/ Critics, deste site.



LIMA, José Antonio. *José Antonio: narrativas*. Textos de Maria Cecília Araújo de Noronha e Fabrício Vaz Nunes. Curitiba, PR, Brazil: J.Antonio, 2004, 128 p.

O catálogo reúne mais 90 fotos de obras de José Antonio de Lima, registrando produções ainda não publicadas no álbum anterior; são trabalhos produzidos desde o início dos anos 1990, passando por telas e objetos significativos na trajetória do artista no final dessa década e início do novo milênio. O destaque fica, sem dúvida, para a série *Catedrais Espaciais*, revisitadas na vivência artística de Faxinal do Céu, em 2002, quando o artista teve oportunidade de trabalhar na série em contato direto com a natureza — anteriormente a série foi exposta no Museu de Arte Contemporânea do Paraná. Destaques são também o registro fotográfico de desenhos sobre papel como forma de expressão.



LIMA, José Antonio. *José Antonio: Narrativas*. Texts: NORONHA, Maria Cecília Araújo de and NUNES, Fabrício Vaz. Curitiba, PR, Brazil: J.Antonio, 2004, 128 p.

The album *Narratives* contains 90 photos of the paintings and sculptures produced by José Antonio de Lima which weren't published in the first album. The meaningful paintings and objects were made from the beginning of 1990 till the beginning of the new millenium. The serie *Spatial Cathedrals* is remarkable. That is as the artist himself calls these three-dimensional works of the future, thanks to all the narrative they may contain. In *Spatial Cathedrals* the artist explores shapes, starting from the circle, its development and continuity in space. In the artistic workshop in Faxinal do Céu, in 2002, the artist had the opportunity to work on this series, in direct contact with nature. The photographs were made by Nego Miranda; added to them there are some photographs by José Gomercindo (*Spatial*

As fotografias foram novamente produzidas nos estúdios de Nego Miranda e complementadas com os cliques de José Gomercino, o Gogo, ("Catedrais Espaciais", em Faxinal do Céu) e do próprio José Antonio. Os textos críticos são de Maria Cecília de Araújo Noronha, mestra em Educação pela Universidade Federal do Paraná (UFPR), com pós-graduação em Museologia e professora de História da Arte e Estética da Escola de Música e Belas Artes do Paraná – Embap; e de Fabrício Vaz Nunes, mestre em História da Arte e da Cultura pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp) e professor da Embap.

Cathedrals, in Faxinal do Céu) and by José Antonio himself. The texts were written by Maria Cecília de Araújo Noronha, Master Degree in Education by Universidade Federal do Parana (UFPR); specialist in art museums; and Fabrício Vaz Nunes, Master's Degree in Art and Culture History from Campinas State University – Unicamp and professor of Escola de Música e Belas-Artes do Paraná - Embap.

[Click here](#) to see the complete critical texts published in the album *Narratives*.

Clique aqui e veja os textos completos dos críticos, publicados no álbum *Narrativas*, em português e inglês, na seção *Críticas/ Critics*, deste *site*.



LIMA, José Antonio. José Antonio. Curitiba, PR, Brazil: J. Antonio, 2001, 128 p.

O álbum traz 90 fotos coloridas de um acervo de quadros e esculturas produzidos por José Antonio de Lima, durante os anos 1990. As fotografias foram produzidas nos estúdios de Nego Miranda e de Marcos Campos e os textos são de Kátia Canton, curadora do Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo; João Henrique do Amaral, que foi diretor do Museu de Arte Contemporânea do Paraná; e da crítica de arte Nilza Procopiak. O projeto gráfico é do artista gráfico Guinski e da Quadrante Editorial, com produção cultural do Cultural Office.

São obras de arte produzidas e partir de uma pesquisa contínua que respeita e mantém as características internas e externas dos materiais utilizados — papel, ferro e limalha de ferro, tecidos,



LIMA, José Antonio. José Antonio. Curitiba, PR, Brazil: J. Antonio, 2001, 128 p.

The album contains 90 colored photographs of the paintings and sculptures produced by José Antonio de Lima, during the decade of 1990. The photographs were made by Nego Miranda and Marcos Campos and the texts were written by Kátia Canton, curator of the Contemporary Art Museum of the University of São Paulo; João Henrique do Amaral, who were the director of the Contemporary Art Museum of Paraná; and the art reviewer Nilza Procopiak. The graphic project were made by graphic artist Guinski and Quadrante Editorial, with the cultural production of Cultural Office.

The art works are based on a permanent research which respects and keeps the internal and external characteristics of the materials – paper, iron, iron powder, cloths, wood, diverse pigments, including sand and soil – and ended with the personal touch

madeira, pigmentos diversos, inclusive areia e terra — e finalizadas com o toque pessoal que caracteriza o trabalho de José Antonio. Para a crítica de arte Nilza Procopiak, “o que faz a integração entre os trabalhos é a questão do fundamental que aflora de suas obras aos aspectos ancestrais e essenciais dos elementos, dos materiais, das cores terrosas, das ligações entre os signos, da sua sensibilidade”.

which characterizes the work of José Antonio. To the art reviewer Nilza Procopiak, “which links the several works of José Antonio is the essence, which comes out from your works through the ancestral and essential aspects of the elements, the materials, the several color tones of soil, the relations between the signals, his sensibility”.

Pintores Contemporâneos do Paraná. Curitiba, PR, Brasil: Solar do Rosário, 2000. 128 p.

O livro *Pintores Contemporâneos do Paraná* — volume I tem como objetivo principal apresentar ao público em geral um pouco da arte e dos artistas do Paraná, e ao mesmo tempo, homenagear dez artistas plásticos que têm trabalhado constantemente com o Solar do Rosário — Espaço de Arte e Cultura, com exposições e salas de artistas.

O projeto do livro foi aprovado pela Lei Rouanet e considerado de grande interesse cultural.

Contemporaries Painters from the State of Paraná. Curitiba, PR, Brazil: Solar do Rosário, 2000. 128 p.

The book *Contemporary Painters from the State of Paraná, volume one* — mainly aims at presenting to the public in general a glimpse of the art and artists of the State of Paraná and, at the same time, pay homage to ten painters that have permanently worked with the Solar do Rosário — Space of Art and Culture, with exhibitions and salons.

The project of this book has been approved by the Rouanet Law and has been considered of great cultural interest.

Contato/Contact

Rua Francisco Krainski, 481 - São Lourenço - 82210-250 - Curitiba - PR - Brasil
Tel.: [5 55] 41 354.6902 / 354.5969 - Email: jose@joseantoniodelima.com.br

Copyright 2004 © Direitos reservados | Melhor visualização em 1024 por 768px | Webmaster: mace_rac@hotmail.com
FONTE: LIMA, José Antonio. Disponível em: <http://www.joseantoniodelima.com.br/publicacao.htm>.
Acesso em: 19 mar. 2007.

A artista e *web design* que também optou em oferecer um *portfolio* virtual para o seu público é Solange Pizzatto. Sua página traz currículo, pinturas, desenhos, fotografias, gravuras, *e-mail* para contato e endereço. Basta acessar <http://br.geocities.com/solangepizzatto/index2.html> e conhecer o trabalho da artista, com um currículo composto por diversas exposições coletivas e sete individuais.⁴⁷

Claudia de Lara tem *site* simples, porém bem elaborado, que apresenta suas obras e carreira. Ela está hospedada em outra página <http://www.geocities.com/SoHo/Square/9407/index.html>, mas assim mesmo tem a

⁴⁷ PIZZATTO, Solange. **Esculturas, pinturas, desenhos...** Disponível em: <http://br.geocities.com/solangepizzatto/index2.html>. Acesso em: 19 mar. 2007.

oportunidade de apresentar seu currículo, exposições e obras, endereço e telefone de seu ateliê.⁴⁸

O artista plástico Douglas Mayer, de Ponta-Grossa, tem sua carreira e obras colocadas no seguinte *site*: - <http://dougmayer.vilabol.uol.com.br/critica.html> - e está com sua página *on-line* desde 20 de junho de 2000, com o registro de 22.482 visitas. Douglas é um dos poucos artistas que colocam o número de acessos disponível para o público.

O artista acredita que a informação é o modelo de todas as transformações da humanidade e a Internet é a nova ferramenta para isto. “É impossível prever como a Internet vai influenciar as artes plásticas, pois estamos vivendo apenas o seu nascimento”, pondera. Quanto à questão de diminuir o poder da instituição arte no que se refere à dependência do artista na condição de ser aceito pela sua obra e torna-se conhecido, Mayer reflete que “só não vai diminuir o poder das instituições se elas tiverem a percepção de acompanhar as mudanças. Mas como já dá pra perceber, não estão acompanhando”.

No seu caso a Internet é uma ferramenta que auxilia muito o desenvolvimento do seu trabalho artístico. “A Internet me ajuda muito, pois só consegui morar no litoral porque ela me propicia esta facilidade”. No entanto, não participa de grupos discussões, pois não tem paciência para isto. Quanto ao retorno tanto comercial quanto de reconhecimento o artista diz o seguinte: “o retorno mais visível é de ser conhecido no exterior sem ter saído daqui. Retorno comercial? Ainda estou esperando.”⁴⁹

Na busca de nomes e informações algumas curiosidades foram encontradas na Internet, em que o trânsito é livre, sem critérios de seleção, e sem a preocupação de um rígido controle de qualidade. O *site* www.mariadracula.com é assinado pela artista Denise Roman, que atua como ilustradora de histórias infantis e vive na Califórnia, Estados Unidos. O endereço eletrônico é acessado quando se coloca na busca, a artista paranaense Denise Roman (sua homônima), uma gravadora, que

⁴⁸ LARA, Claudia de. Disponível em: <<http://www.geocities.com/SoHo/Square/9407/index.html>>. Acesso em: 19 mar. 2007.

⁴⁹ MAYER, Douglas. **Pesquisa sobre história da arte**. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por: <mari.weigert@yahoo.com.br> em: 22 nov. 2006, p. 1.

trabalha na Casa da Gravura do Solar do Barão, e que também tem as crianças como a fonte de inspiração para sua obra.⁵⁰

Outro fato a destacar, é que certos *sites* são criados no nome de um grupo de artistas, como é caso do *site* http://www.theartgallery.com.br/noticias_frame.htm que foi criado por Ana Lúcia Mikosz da Nóbrega, Attila Wernsersky, José Eliézer Mikosz e Nelson Padrella.

É um grupo de artistas plásticos curitibanos. Em 2002 resolveram somar esforços numa mesma direção. Artistas com pelo menos 20 anos de carreira dentro e fora do Brasil, com estilos bem diferentes um do outro, encontram neste grupo material fértil para seus questionamentos e buscas dentro da arte.⁵¹

Tom Lisboa também mantém uma página na Internet, embora, a dele tenha um caráter mais amplo: <http://www.sintomnizado.com.br/index.htm>. Não é apenas para divulgar somente o seu trabalho, mas para oferecer ao público entretenimento, incluindo cinema, fotografia, agenda, entre outros. Tom é Mestre em Comunicação e Linguagens, titulado pela Universidade Tuiuti do Paraná. Sua produção artística começa em 1996, com pintura, mas a partir de 2000, passa a desenvolver projetos pessoais quase que exclusivamente na área de fotografia. É criador do Curso de Cultura Cinematográfica, onde ministra aulas de formação de platéia crítica em cinema.

Até 2006, constam em seu currículo três curadorias e seis individuais, entre elas três intervenções urbanas: ficções urbanas: o documentário (2004), polaroides (in)visíveis (2005) e projeto cinematógrafo (2006). Participou de quase 30 coletivas e publicou, em 2004, entre a estatueta do Oscar e o Oscar da estatueta, resultado de sua dissertação de mestrado. Tem obras nos acervos do MAC de Campinas (SP), do Governo do Estado do Paraná e da Galeria de Arte Graça Landeira (PA). Em 2005 ganhou o Prêmio Porto Seguro de Fotografia, na categoria pesquisas contemporâneas, e foi um dos mapeados no Rumos Itaú Cultural 2005/2006.⁵²

⁵⁰ ROMAN, Denise. Disponível em: <<http://www.mariadracula.com>>. Acesso em: 19 mar. 2007.

⁵¹ THE ART GALLERY. **Notícias**. Disponível em: <<http://www.theartgallery.com.br/index.htm>>. Acesso em: 10 jul. 2006, s.p.

⁵² LISBOA, Tom. **Portfolios visuais - Sintomnizado**. Disponível em: <<http://www.sintomnizado.com.br/index.htm>>. Acesso em: 14 ago. 2006, s.p.

O *site* <http://www.triplov.com/sergio/amalia.html> é um mistério à parte. Têm duas obras de arte expostas e o nome de Sérgio Monteiro de Almeida, mais nada. Sem *links*, explicações ou qualquer outra informação. Isto também é normal acontecer no universo *on-line*, buscar um nome e encontrar o endereço e textos, imagens sem uma referência ou uma explicação do porquê de ali estar. Um exemplo da falta de critério.

Outra questão curiosa refere-se aos *sites* desatualizados e com problemas de ortografia e digitação. Como é o caso da divulgação do trabalho da artista plástica Dorothea Braga - http://dorothea_braga.tripod.com/SiteDorotheaBraga/ -. Percebe-se que é *portfolio* hospedado em outro provedor e muito amador, que não é atualizado há muito tempo e não foi retirado do ar.

O @. como e-meio

O pequeno @ tem sido um importante aliado para profissionais que desejam divulgar o seu trabalho sem grandes problemas de indicação, premiação ou qualquer outra forma de se destacar. Os e-mails são utilizados também por artistas que desejam abrir espaço para o desenvolvimento de sua carreira. Um exemplo é o da artista Kátia Velo, praticamente desconhecida e nova no meio paranaense. Ela encontrou formas de aproveitar os benefícios da ferramenta *on-line* e divulgar a sua produção artística. Kátia, que é paulista e vive no Paraná há quatro anos, afirma que Internet abriu caminhos para ela.

Segundo Kátia Velo, que trabalha no *site* <http://www.guiasjp.com.br/katiavelo>, a Internet foi o primeiro passo para romper as barreiras da comunicação e, nesse tempo de Paraná, já participou de cerca de 20 exposições no total, sendo nove individuais. Ela usa a ferramenta *on-line* somente para divulgar, comentar enviar ou receber convites. E revela:

Quase todos os contatos que fiz, foram através do uso da internet, desde contratação de trabalhos, solicitação para apresentar-me em programa de TV, palestras, participar de exposições, integrar-me a grupos pela Internet. Foi através do uso internet que fui convidada para ser colunista do GuiaSJP (São José dos Pinhais) e enviar matérias para a prefeitura.⁵³

⁵³ VELO, Katia. **Respostas para minha monografia**. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por: <mari.weigert@yahoo.com.br> em: 08 nov. 2006, p. 1.

A artista analisa a ferramenta com diversos pontos favoráveis. Os pontos desfavoráveis se referem às pessoas que ainda resistem em utilizar a Internet e o fato da tecnologia expor demais o indivíduo. “Você fica exposta a comentários, é mais fácil copiar uma idéia ou trabalho”.

Por outro lado, Leila Pugnaroni, artista conceituada e premiada no país também utiliza a ferramenta como divulgação de suas iniciativas. Está, ainda, preparando o seu *portfolio* e tem opinião sobre a tecnologia quando respondeu a pergunta se a “Internet é um novo paradigma de mudanças”.

Sobre a Internet, não vejo claramente como o único paradigma de mudança para o mundo, pois a questão do meio ambiente, da sobrevivência da raça humana aparece como prioridade. Penso que a sociedade se transformará na direção da sua auto preservação. A Internet funcionaria como a principal ferramenta de propagação da idéia da convivência entre os povos. O novo paradigma surgirá se a humanidade perceber a fragilidade de sua condição enquanto seres bélicos e, diante de seu eminente desaparecimento, reagir, finalmente se utilizando positivamente de suas aptidões cerebrais, enfim, de sua inteligência para voltar à comunicação, pesquisa científica, para a cultura e educação, e para a Arte. Caso contrário, esta civilização desaparecerá.⁵⁴

E quando indagada sobre a possibilidade influenciar o mundo das artes e do poder das instituições arte, Pugnaroni complementa o seguinte:

A Internet talvez consiga mudar a política das artes. É fascinante como veículo de democratização da produção artística. Torna direto o contato entre o artista e as instituições. Facilita a divulgação das imagens da minha produção, por exemplo. Um artista pode mostrar seu trabalho para outro artista, uma beleza. Porém, a Internet não garante a qualidade da produção artística. Quanto a diminuir o poder das instituições de arte - Acho que esta pergunta trata de um território político; não no sentido partidário, mas me refiro a uma outra política, que, até hoje, me parece incompreensível. Coisas de artista.⁵⁵

3.1.2 Portfolios em Blogs e Fotoblogs

Outro meio que democratiza mais a disseminação dos trabalhos artísticos e do próprio artista, na Internet, é o chamado *Blog* - uma espécie de diário virtual utilizado para comentários e colocações de imagens, e pode ser atualizado todo o

⁵⁴ PUGNARONI, Leila. **Pesquisa sobre internet**. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por: <mari.weigert@yahoo.com.br> em: 22 nov. 2006, p. 1.

⁵⁵ Id.

tempo. Sérgio Artigas é um dos artistas paranaense que se utiliza desta ferramenta - <http://estudioartigas.blogspot.com/> -.

Ilustrador e autor de histórias em quadrinhos é formado em diversos cursos na área de desenho clássico, pintura, ilustrações e histórias em quadrinhos, especializado em ilustrações para livros de fantasia e graduado em Licenciatura em Desenho - na Escola de Música e Belas Artes do Paraná (EMBAP), afirma:

Depois que criei meu Blog com o intuito de ser um portfólio virtual e passei a divulgá-lo, me tornei muito mais conhecido e reconhecido. O retorno veio na forma de *free lances* e outros serviços na área. [...] Antes de ter acesso à internet eu recortava fotos em revistas e jornais para manter um arquivo de referências visuais indispensáveis ao meu trabalho como ilustrador e quadrinhista, xerocava muita coisa também, e procurava comprar o máximo de livros e revistas que conseguisse. O problema é que é quase impossível organizar esse tipo de arquivos, e eu perdia muito tempo procurando uma referência, isso quando encontrava, além do que ocupava muito espaço. Quando adquiri meu primeiro computador, há 6 anos, já ficou evidente o gigantesco benefício que a internet trouxe em relação ao meu banco de referências, que hoje já conta com centenas de milhares de imagens, além de outros tipos de referenciais que não se encontra em livros nacionais. Além disso pude encontrar tutoriais, livros e entrei em contato com outros ilustradores para troca de informações. Isso tudo sem contar as facilidades de veiculação dos trabalhos.⁵⁶

Sérgio Artigas vai mais adiante e diz que ao mesmo tempo que a internet ajuda no contato entre as pessoas e facilita a difusão de trabalhos que muitas vezes não teriam como atingir tantas pessoas de outro modo, também facilita o plágio e o uso indevido das obras. E sobre o caos que generalizado da igualdade de direitos que a internet provoca o artista faz algumas considerações:

Tudo me leva a crer que as leis de direitos autorais precisarão ser revistas, uma vez que é enorme o número de pessoas que compartilha gratuitamente arquivos originários de produtos com direitos reservados. Ou os produtores de cultura descobrem uma nova forma de lucrar em cima desta difusão caótica de seus produtos ou vão continuar levando prejuízo. No meu ver isso trará uma reconfiguração dos processos através dos quais um determinado produto chega ao consumidor, uma vez que estamos entrando em uma forma de "escambo moderno" por assim dizer, pois no meio virtual dinheiro não determina o que se pode possuir.⁵⁷

⁵⁶ ARTIGAS, Sérgio. **Informações sobre internet**. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por: <mari.weigert@yahoo.com.br> em: 27 nov. 2006, p. 1.

⁵⁷ Id.

O mais interessante da Internet para o artista, é o fato de que a ferramenta não é passageira como notícia factual, uma exposição em jornal, rádio, TV ou exposição no museu. Um *site* de um artista pode permanecer infinitamente no ambiente virtual e sua divulgação pode ser contínua, atualizada e acessada em todos os continentes.

O *blog* laboratório criado pelo artista Lúcio Araújo - <http://organismo.art.br/blog/index.php?cat=2> -, que também é aluno da pós graduação na EMBAP, é um dos mais interessantes dos encontrados no que se refere à *cyberarte* e uso da tecnologia como material para elaboração da obra de arte. Possui diversas vertentes, entre poesias, textos e reflexões sobre as questões sociais. É bastante democrático, com a participação de artistas de todo o Brasil.⁵⁸

Um artista citado no Museu Virtual da Universidade Federal do Paraná (UFPR), Marlon de Azambuja, tem seus trabalhos divulgados num *fotolog* terceirizado - <http://qualquercoisavezesmil.vipflog.com.br/>⁵⁹ -. Esta ferramenta dá possibilidade ao internauta entrar e comentar sobre o trabalho do artista. Nesta abertura *on-line*, dependendo, da coordenação da hospedagem, o artista é obrigado a ouvir todo o tipo de superficialidade. Como se pode observar no exemplo abaixo.

Daisy Merlin @ 07/08/2006 - 12:47

Vc sabe como foi que jhon conheceu yoko?

Diz a lenda que:

Ela estava numa galeria montando uma expo, e um dos trabalhos eram feitos c/ pregos... cada um que chegava ela pedia p/ pregar mais um, e eis que

senão quando, assim do nada chegou Jhon, Yoko

deu um prego p/ ele pregar na "talba"...e se apaixonaram forevermente.....

Nem vou perguntar se o teu joão já apareceu...

Admiro muito teu EMPENHO, tua entrega de corpo e alma em cada trabalho teu.

"Vc não presta mas eu te AMO"

Nunka mais te vi, sempre te amei...

...

A Gravadora, desenhista, escultora e artista multimídia Carina Weidle também optou por um blog - <http://carinaweidle.blogspot.com/> -. Em sua página coloca as suas criações e comentários. Carina Weidle nasceu em Novo Hamburgo (RS), em

⁵⁸ ARAÚJO, Lúcio. Disponível em: <<http://organismo.art.br/blog/index.php?cat=2>>. Acesso em: 19 mar. 2007.

⁵⁹ MUSEU VIRTUAL DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ. **Marlon de Azambuja**. Acesso em: 19 mar. 2007.

1966. Formou-se em 1988 em pintura na Escola de Música e Belas Artes do Paraná, onde hoje é professora. Realizou mestrado em Artes Plásticas no *Goldsmiths' College*, Universidade de Londres, de 1990 a 1992.⁶⁰

Eis mais alguns *blogs* encontrados dentro do Cartum e outros.

<http://www.cartunistasolda.blogspot.com/>

<http://ligiak.blogspot.com/>

<http://pryscila-freeakomics.blogspot.com/>

<http://www.organismo.art.br/blog/>

Outro ponto positivo da tecnologia é a interação - público e artista, instituição e usuário, em tempo recorde. Todos os *sites* dão condições de contato direto com o *link* "fale conosco", e fornecem *e-mail* e telefone. É uma dinâmica que possibilita às pessoas transitarem livremente no ambiente virtual, esclarecendo dúvidas e buscando novas informações e também fazendo comércio de obras de arte.

3.2 COMÉRCIO DE ARTE

Considerando toda a trajetória da história da arte, antes de chegar à comercialização, é preciso entender que a arte é uma manifestação ligada intimamente ao espírito humano. Desde a origem das civilizações, o homem busca dar aos objetos que cria - além de uma forma mais eficiente e útil para o fim a que se destina - qualidades que independem da simples utilidade e que satisfazem uma necessidade de harmonia e beleza. É muito freqüente que as duas necessidades coincidam.

Na Idade Média, a igreja católica na sua ânsia ensinar as palavras da Bíblia a um povo analfabeto e aumentar seu rebanho, tendo em vista que Lutero já estava dividindo-o, foi a grande incentivadora da arte. Em outras épocas, os artistas também eram contratados por reis, rainhas, nobres, burgueses, com o objetivo de perpetuar na pintura e na escultura os seus atos de heroísmo, seus descendentes e os sonhos e ideais.

Portanto, em cada época a arte evoluiu em diferentes contextos até chegar ao processo de comercialização. Mas, saber ao certo quando se iniciou efetivamente a

⁶⁰ WEIDLE, Carina. Disponível em: <<http://carinaweidle.blogspot.com/>>. Acesso em: 19 mar. 2007.

comercialização da arte na evolução histórica da humanidade é tema para uma outra monografia, tal a necessidade de se aprofundar nas informações. Nas civilizações históricas, salvo na Grécia e em Roma, até a Renascença, o artista raramente se diferenciava do artesão anônimo.

“A separação do artesão e do artista deu-se na Renascença quando as artes plásticas foram divididas em setores: Belas Artes e as Artes Menores ou Artes Decorativas.”⁶¹

Pontuando que o artista é essencialmente um criador e está em busca da descoberta de novas formas e técnicas que lhe permitam realizar seu ideal estético, evidentemente, nem sempre ele tem aptidão para desenvolver a comercialização e divulgação de suas criações. A partir desse pressuposto começa a surgir no cenário os “marchandes” e as galerias de arte.

O consultor João Carlos Lopes dos Santos que possui o *site* <http://www.investarte.com/consultarte/scripts/artigos/32.asp> define o “marchand”, não somente como comerciante de obras de arte, mas como o profissional que tem como atribuição “escoar a produção artística, comprando, vendendo e fazendo a intermediação de obras de arte, promovendo os artistas plásticos e assessorando os compradores em potencial.”⁶²

3.2.1 Galerias “Convencionais”

No cenário da comercialização de obras de arte não somente os marchandes são os protagonistas, as galerias fazem também a intermediação da produção do artista. Entre as galerias de renome em Curitiba, o Solar do Rosário cumpre uma agenda intensa durante o ano divulgando obras de diversos artistas paranaenses. O Solar tem localização privilegiada, no centro histórico de Curitiba, e é uma galeria que abrange todos os segmentos culturais, com um ambiente agradável e acolhedor, inclusive, com uma casa de chá e uma livraria especializada no assunto.

⁶¹ SOUZA, Wladimir Alves de. **Artes Plásticas**. São Paulo: MEC-FENAME - BLOCH. Biblioteca Educação è Cultura, p. 4.

⁶² SANTOS, João Carlos Lopes dos. **Marchand - uma definição simples e objetiva**. Disponível em: <<http://www.investarte.com/consultarte/scripts/artigos/32.asp>>. Acesso em: 19 mar. 2007, p. 1.

O Solar do Rosário é uma iniciativa privada em forma associativa que abriga um espaço particular vivo e atuante de arte e cultura. Complexo cultural que envolve galeria de arte, cursos, oficinas, livraria, molduraria, restaurante, casa de chá e jardim de esculturas.⁶³

Outra galeria de destaque em Curitiba é a Casa da Imagem também com atuação diversificada no segmento cultural, ao promover cursos, palestras e debates sobre arte, em especial a contemporânea.

A Casa da Imagem inaugurou suas atividades em 1991, inicialmente como uma galeria especializada em arte contemporânea. Paralelamente as suas atividades de exposições, que contaram com nomes da maior importância da arte brasileira, a Casa da Imagem sempre desenvolveu uma atuação mais ampliada. Promoveu projetos, fóruns, ciclos de debates, cursos, palestras, primeiro tendo como foco central área de arte contemporânea, depois abrangendo outros territórios da cultura, como design e arquitetura. O interesse por design levou a empresa a constituir um estúdio, tendo como pressuposto a criação de produtos inovadores, correlatos ao vigor criativo da arte. No ano de 2000, a Casa da Imagem, entrou no ramo editorial, com a publicação de títulos dedicados a arte contemporânea. Atualmente a empresa também tem prestado serviços de consultoria, formulação e desenvolvimento de projetos relacionados ao âmbito cultural, tanto para empresas públicas como privadas.⁶⁴

A Secretaria de Estado da Cultura define o papel das galerias de artes e divulga os nomes e oferece a relação de galerias em grande parte do Paraná.

As galerias de arte e as salas de exposição se assemelham aos museus, porém com características muito singulares. As galerias e as salas são espaços muitas vezes localizados em instituições privadas, como bancos, por exemplo. Nelas, as exposições não são tão diversificadas como ocorrem nos museus e, também, não têm a finalidade de guarda de memória, mas de divulgação de novos talentos. São utilizadas, ainda, para exposições temáticas importantes, que em geral celebram uma data histórica, um artista ou um movimento artístico em especial. São espaços importantes, pois diversificam a atividade da promoção e da divulgação cultural.⁶⁵

As galerias de Curitiba estão relacionadas abaixo, e das 34 selecionadas, 25 já estão com *site* na Internet, algumas com *sites* próprios e outras dentro das

⁶³ SOLAR DO ROSÁRIO. **Solar do Rosário**: arte e cultura. Disponível em: <<http://www.solardorosario.com.br/index2.asp>>. Acesso em: 19 mar. 2007, p. 1.

⁶⁴ CASA DA IMAGEM. **Casa da imagem**. Disponível em: <<http://www.casadaimagem.com.br/studio/index.html>>. Acesso em: 19 mar. 2007, p. 1.

⁶⁵ PARANÁ DA GENTE. **Galerias de arte e salas de exposição**. Disponível em: <<http://www.prdagente.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=464>>. Acesso em: 19 mar. 2007, p. 1.

páginas da instituição que fazem parte, como é o caso da Fundação Cultural de Curitiba, que engloba Solar do Barão, entre tantas.

FIGURA - 2 GALERIAS DE CURITIBA COM SEUS RESPECTIVOS ENDEREÇOS NA INTERNET

GALERIAS DE CURITIBA	ENDEREÇOS NA INTERNET
Acaiaca Artes	—
Acervo Galeria de Arte	—
ARTESTIL	—
Casa de Exposições - Memorial Polonês	—
Casa Romário Martins	—
Celso Coppio Galeria de Arte	—
Editora e Studio Casa da Imagem	www.casadaimagem.com.br
Espaço Cultural Beto Batata	www.betobatata.com.br
Espaço Cultural do BRDE	www.brde.com.br/asse_espaco.asp
Espaço de Arte Francis Bacon	www.amorc.org.br
Espaço de Arte - Galeria e Cursos de Artes	—
Espaço de Arte Ybakatu	www.ybakatu.com.br
Galeria de Arte de Manolo Saez	—
Galeria de Arte do SESC da Esquina	www.sescpr.com.br
Galeria de Arte Fraletti e Rubbo	www.fralettierubbo.com.br
Galeria de Arte Simões de Assis	www.simoedeassis.com.br
Galeria SESC Água Verde	www.sescpr.com.br
MoldArte Galeria de Artes e Molduras	—
Nini Barontini Galeria de Arte	www.ninibarontini.com.br
Noris - Espaço de Arte	www.norisarte.com
Sala Arte, Design & Cia	www.ufpr.br
Sala de Exposição da Casa Erbo Stenzel	www.fundacaoculturaldecuritiba.com.br
Sala de Exposições - SESC Centro	www.sescpr.com.br
Sala de Exposições Aleijadinho - PUCPR	www.pucpr.br
Sala de Exposições Centro de Criatividade	www.fundacaoculturaldecuritiba.com.br
Sala de Exposições da Cinemateca de Curitiba	www.fundacaoculturaldecuritiba.com.br
Sala de Exposições do Goethe Institut	www.goethe.de/curitiba
Sala do Artista Popular - SAP	www.pr.gov.br/seec
Sala Gilda Belczak - Centro Cultural Solar do Barão	www.fundacaoculturaldecuritiba.com.br
Sala Índice - Centro Cultural Solar do Barão	www.fundacaoculturaldecuritiba.com.br
Salão Brasil - Memorial de Curitiba	www.fundacaoculturaldecuritiba.com.br
Salas de Exposições do Museu Metropolitano de Arte - MUMA	www.fundacaoculturaldecuritiba.com.br/
Solar do Rosário - Espaço de Arte e Cultura	www.solardorosario.com.br
Um Lugar ao Sol - Galeria e Escola de Arte	www.umlugaraosol.com.br

FONTE: Secretaria de Estado da Cultura do Paraná

3.2.2 Galerias Virtuais

Diversas são as galerias que funcionam com o comércio de obras de arte no ambiente virtual. Algumas são somente virtuais e outras existem de fato com sede própria como Nini Barontini, Simões de Assis, Solar do Rosário, entre outras.

Uma galeria que é somente virtual - denominada “Universo Arte” - é o *site* http://www.universoarte.com.br/a_index.php. Segundo a própria definição, é um *site* que apresenta como lema a consideração de que o mundo das artes é infinito. “Desenvolvemos a mais revolucionária e atraente forma de divulgação da arte via Internet”, citam quando falam da história.⁶⁶

Divulgamos os trabalhos de artistas e apresentamos ao público o rosto dessas pessoas tão impregnadas de criatividade, emoção, técnica e sensibilidade. Mostramos também sua trajetória no meio artístico. Nosso objetivo é estimular a interatividade da arte, dos artistas e interessados na área, oportunizando ao internauta maior contato com a cultura e o belo. Em função dessa filosofia, em nossas páginas você encontrará dicas fornecidas por nossos afiliados, cada qual em sua área. Encontrará também curiosidades e notícias à respeito deste mundo tão rico e dinâmico: o das palavras, sons, formas, texturas e cores, mais a listagem do que está acontecendo e/ou por acontecer. Para nossos afiliados temos um espaço onde estão registrados os eventos (como exposições), organizados pelo Universo Arte, com direito a fotos e breve texto. Frequentemente serão incorporadas novidades, em respeito ao público que, temos certeza, manter-se-á fiel.⁶⁷

O *site* recebe em média 5.000 visitas por mês e o contato para vendas de obras é feito diretamente com o artista. Pela informação conseguida no “fale conosco”, o *site* possibilita, sim, vendas pela Internet, mas como é realizada venda direta, não é possível computar uma média. A Galeria Nina Barontini é outra empresa com uma dinâmica de interação entre público e artista.

Aliás, no Paraná, Nini Barontini - www.ninibarontini.com.br - foi uma das primeiras galerias a abrir um Portal. A *Home Page* de Nini começou em 1986 e foi se aperfeiçoando nos anos seguintes. Para a proprietária da galeria, Nini Barontini, a Internet é hoje o maior meio de divulgação. “O bom da Internet - o pró - é a facilidade na divulgação e comercialização, e como contra, ela coloca a questão de que as pessoas tentam copiar as obras, mas, na maioria sem sucesso.”⁶⁸

O portal eletrônico de artes da galeria mantém diversos *links* como uma coluna de notícias da Neri Batispta, cursos, artistas, fotógrafos, agenda, classificados, espaço alternativo e fale conosco.

⁶⁶ UNIVERSO ARTE. *Site* especializado em divulgar artistas plásticos e promover comercialização e pode ser visitado pelo seguinte endereço eletrônico. Disponível em: <http://www.universoarte.com.br/a_index.php>. Acesso em: 19 mar. 2007.

⁶⁷ Id.

⁶⁸ BARONTINI, Nini. **Contato no portal de artes**. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por: <mari.weigert@yahoo.com.br> em: 13 nov. 2006, p. 1.

A jornalista paranaense Neri Batispta, que manteve uma coluna de artes na Gazeta do Povo durante 25 anos (1978 a 2003), agora mantém a coluna no portal eletrônico da Galeria Nini. Além disso, trabalha com avaliação de obras. Ela também aderiu ao universo *on-line*. Não elaborou seu próprio *site* justificando que é muito caro, ainda. Reconhece a Internet como uma tecnologia muito democrática.

Contudo, diz Batispta, “é tão livre e aberta que não temos condições de saber o que é certo ou errado. Já vi quadros com nome errado do pintor”. Para Neri, a presença do professor, do orientador e dos livros é imprescindível. “A empresa *google*, *site* de busca na Internet, possui hoje três bilhões de informações em sua página e as pessoas, a qualquer hora e momento estão inserindo novos dados”, afirma, e pergunta: “como é possível controlar a qualidade e veracidade neste gigantesco universo informativo?”⁶⁹

Neri conta que faz avaliação de obras de arte há trinta anos como *freelancer*. “Fiquei fazendo isso no extinto Banestado [Banco do Estado do Paraná] durante dez anos e hoje faço para particulares, heranças e coisas menores. Mas estou credenciada no Tribunal de Justiça onde sempre tem serviço. Tenho um escritório noutra galeria, o Studio Krieger. Fico lá a tarde toda. É onde as pessoas me procuram”, finaliza.⁷⁰

A galeria virtual <http://www.galeria.mps.com.br/hp.htm> dirigida pelo economista Mário Braga recebeu 14.247 acessos desde que foi criada há cinco anos. O prognóstico de Braga é de que, no futuro, grande parte dos artistas estará comercializando suas obras de arte pela Internet.

Tenho plena convicção disso. O uso vai ser igual ao que se faz já em outros setores do comércio. [...] Depois, existe uma facilidade adicional da ferramenta: se você quer comprar um Calderari e vive em Belém, do Pará, não precisa se deslocar de sua cidade para comprar a obra. Faz a transação pela Internet e recebe a obra pelo correio e paga na hora que recebe.⁷¹

⁶⁹ BATISPTA, Neridina. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por: <mari.weigert@yahoo.com.br> em: 10 nov. 2006, p. 1.

⁷⁰ Id.

⁷¹ BRAGA, Mário. Informação fornecida telefone, em Curitiba, em 13 de novembro de 2006.

Contudo, para responder quantas obras são vendidas por mês, Mário não conseguiu responder porque, segundo ele, o comércio desse gênero “ainda não decolou totalmente”, frisou.

Eis alguns *sites* de galerias virtuais paranaenses:

<http://www.andradelimaarte.com.br/>

<http://dmoz.org/World/Portugu%C3%AAs/Artes/Museus/>

<http://www.galeria.mps.com.br/hp.htm>

http://www.universoarte.com.br/a_index.php

<http://lemostorresleiloes.lel.br/>

<http://www.arteparanaense.art.br/index.html>

http://www.globoart.com.br/sites_top.htm

<http://www.obraaberta.com.br/default.asp>

A Casa dos Leilões tem sede em Curitiba e é coordenada pelo leiloeiro Sérgio Lemos Torres - <http://www.lemostorresleiloes.lel.br/> -. O leiloeiro possui uma lista de endereço que envia *e-mails* periodicamente e reforça a leitura do seu *site* chamando atenção para os últimos leilões. É uma forma direta de divulgar o seu produto: a obra de arte.⁷²

3.3 DIVULGAÇÃO E AGENDA

Jornais, revistas, cartazes, folders, catálogos são impressos que divulgam exposições e promovem o trabalho do artista plástico de alguma forma. O porém neste caso, é que os meios impressos circulam em ambiente específico, seja estado, cidade ou país. Por isso, a maioria de impressos como jornais, revistas já possuem uma página *online* e na variedade de assuntos, alguns dão espaço às artes plásticas, ou segmento cultural (mais abrangente), pelo qual divulgam agendas de exposições, fazem entrevistas com artistas, destacam premiações, entre outras notícias.

Vale destacar na pesquisa um fato: jornais do interior do Paraná pouco dão espaço na mídia impressa para artes plásticas. A grande maioria dos jornais impressos que circula no Paraná, em cidades como Maringá, Guarapuava, Foz do

⁷² LEMOS TORRES. **Casa dos leilões**. Disponível em: <<http://www.lemostorresleiloes.lel.br/>>. Acesso em: 19 mar. 2007, p. 1.

Iguaçu, sendo mais de 50 pesquisados com base no *site* <http://www.guiademidia.com.br/jornaisdoparana.htm> apenas o de Ponta-Grossa reserva um espaço para cultura, isso de uma forma muito generalizada. Nos outros veículos existem apenas o *link* variedades e cinema.⁷³

3.3.1 Portais de Jornais Impressos

Jornais impressos como O Estado do Paraná, que tem uma circulação diária, mais na capital e na região Oeste, com uma tiragem de 20 mil exemplares nos dias úteis e 26 mil nos domingos. O *site* de informações gerais, inclusive, com um portal cultural, do mesmo veículo de comunicações - o www.parana-online.com.br - registra 28 mil acessos diários, o que gera 260 mil *page views*⁷⁴.

O jornal Folha de Londrina, que circula na capital e mais na região Norte do Paraná, tem uma tiragem diária de 40 mil exemplares no domingo e 32 mil nos dias úteis. Seu *site* de informações gerais www.bonde.com.br/guiacult, também, com um *link* específico para a área cultural, tem 46 mil acessos diários e 180 mil de *page views*⁷⁵.

A Gazeta do Povo, jornal de maior circulação no Paraná, que abrange todas as regiões do Estado, tem uma tiragem diária de 95 mil exemplares no domingo e 50 mil nos dias de semana. Quanto ao jornal *on-line* <http://canais.ondarpc.com.br/gazetadopovo/> não foi possível ter a informação sobre o número de acessos diários, diferente dos demais que foram solícitos. Trataram o assunto como uma verdadeira “caixa preta”. Com muita burocracia, foi possível conseguir a tiragem dos exemplares em papel, mas o *on-line* não⁷⁶.

Os *sites* de jornais de grande circulação que divulgam agendas e eventos culturais são adaptados de acordo com a programação da região. Por exemplo, a Folha de Londrina tem um caderno cultural específico de Londrina. Cada cidade tem

⁷³ JORNAIS DO PARANÁ. Disponível em: <<http://www.guiademidia.com.br/jornaisdoparana.htm>>. Acesso em: 19 mar. 2007.

⁷⁴ Informação fornecida pelo Departamento de Marketing do Jornal, cujo responsável é Fábio Sant’Anna.

⁷⁵ Informação fornecida por telefone pelo Setor Comercial do Jornal pelo responsável Rodrigo. Informação da diretoria do Jornal fornecida por Renato Ferraz. (2006).

⁷⁶ CONTE, Fernando Cesar. **Tiragem do jornal**. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por: <mari.weigert@yahoo.com.br> em: 14 nov. 2006.

seus *sites* específicos em que veiculam as programações e exposições, a exemplo deste também de Londrina <http://www.funcart.art.br/>

Eis alguns *sites* selecionados nesta categoria têm espaço para divulgação de agenda de exposições.

www.jornaldoestado.com.br

www.parana-online.com.br

www.bonde.com.br/guiacult

<http://canais.ondarpc.com.br/gazetadopovo/cadernog/>

<http://www.gazetadoparana.com.br/paginas/biss/biss.shtml>

http://www.horahnews.com.br/index_ir.htm

<http://www.travessadoseditores.com.br/>

http://agoraparana.uol.com.br/secao.asp?secao=15&id_jornal=269

<http://www.gazetadenovo.com/index.php?page=coluna-cultural.htm>

<http://www.induscom.com.br/edicoes/13032007/cultura.html>

<http://www.diariodoscamos.com.br/20070318/cultura.htm>

3.3.2 Meios de Divulgação Somente Virtuais

O *site* <http://www.curitibainterativa.com.br/> entra em outra categoria, daqueles que apresentam um resumo dos principais eventos que acontecem na capital paranaense, e também divulgam agenda de exposições nos museus da cidade.

O *site* recebe durante a semana “3.456 visitantes e tem picos de 4.834 na hora do almoço e final de tarde. No final de semana, o *site* registra 5.026 acessos. No mês de outubro de 2006 foram 97.707 visitantes únicos⁷⁷ por mês e 816.968 *page views*”. Este último número inclui o número de vezes que o mesmo internauta ou mesmo Computador (IP) entrou na página.⁷⁸

Geração Pedreira, guia Curitiba, diplomacia e negócios, são outros ambientes virtuais que atuam na divulgação de eventos, roteiros turísticos, programações culturais.

⁷⁷ Visitante único. Para se avaliar melhor a audiência de um *site*, conta-se o número de visitantes únicos em vez de usar o número de *page views* (pois um mesmo usuário pode gerar diversos *page-views*). Os visitantes únicos geralmente são identificados com *cookies*.

⁷⁸ GRAZIELA. **Curitiba interativa fale conosco**. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por: <mari.weigert@yahoo.com.br> em: 13 nov. 2006.

<http://www.curitibainterativa.com.br/>
<http://www.visaonet.com.br/article/mailtofriend/8323/1/124/>
<http://www.pedradagazeta.com.br/>
<http://www.guiacuritiba.com.br/home/index.php>
<http://beta.geracaopedreira.com.br/cgi-bin/groupart3.pl?g=Artes%20Plásticas>
<http://www.artes-curitiba.com/>
http://www.diplomaciaenegocios.com.br/lst_ntc.asp?Tem=22
<http://www.descubracuritiba.com.br/?s=exposicao&ss=home>
<http://www.guiaparana.com.br/>
<http://www.brasilcultura.com.br/index.php>
<http://www.quixoteart.com.br/>

3.4 INSTITUIÇÕES E ASSOCIAÇÕES

A categoria dos *sites* institucionais e associações são criados para divulgar o papel ou no caso de organização ou associação promover grupos de debates. Quase todos os museus, casas e fundações culturais estão vinculados a um portal eletrônico. No interior, estes setores são ligados à prefeitura municipal de cada cidade. No caso de uma organização não governamental (ONG), também opta pela tecnologia como porta-voz.

“Converse” é uma organização na internet que cria redes de conversa no Brasil. Um grupo do Paraná, câmara - setorial artes visuais no Paraná - desenvolve uma discussão neste *site*. São sete integrantes e alguns deles, como Lúcio Araújo é artista plástico paranaense e faz especialização na Escola de Música e Belas Artes do Paraná.

O portal arte e cidadania, por exemplo, não é possível identificar a origem da sua equipe. Ao contrário, é um *site* exclusivamente do universo *on-line* sem cidade base ou estado. No caso das organizações isso é comum porque normalmente elas são destinadas a provocar discussões, reflexões ou debates, e o fato de não pertencerem a um espaço físico os deixa universal. Não os rotula.

<http://www.funcart.art.br/>
<http://converse.org.br/converse>
<http://www.ccpr.org.br/interna.php?pagina=clube&tpg=1>
<http://www.imoveisvirtuais.com.br/belezadaarte.htm>

<http://organismo.art.br/embap/index.html>

<http://www.rprd.org.br/home.php>

<http://www.rprd.org.br/home.php>

<http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.jsp?id=K4770315Y6&dataRevisao=http:>

<http://www.fera.pr.gov.br/fera2006/>

<http://www10.pr.gov.br/centrojuvenildeartes/>

<http://www.artecidadania.org.br/site/paginas.php?setor=13>

3.4.1 Museus, Casas e Fundações

O portal eletrônico da Fundação Cultural de Curitiba é um exemplo de *site* institucional, vinculado à prefeitura. É bastante dinâmico e oferece diversas opções de entretenimento ao público. Na área específica de artes apresenta um *link* em que relaciona os espaços culturais, com resumo das finalidades. As exposições são divulgadas na entrada da página como notícias <http://www.fundacaoculturaldecuritiba.com.br/>.⁷⁹

Além do portal da Fundação, a prefeitura mantém o seu portal de notícias e serviços ao cidadão - <http://www.curitiba.pr.gov.br/default.aspx> - assim como o governo estadual.

Sites oficiais como <http://www.agenciadenoticias.pr.gov.br/> do Governo do Estado do Paraná - o porta-voz das atividades estatais com uma média de 60 mil acessos por dia - noticiam as ações realizadas em todas as instituições estaduais, sobretudo da Secretaria de Estado da Cultura e seus órgãos vinculados como os Museus Paranaense, do Expedicionário, de Arte Contemporânea, Alfredo Andersen, Oscar Niemeyer, Casa Andrade Muricy, Biblioteca Pública do Paraná, entre outros, além das Instituições de Ensino Superior (IES), que insere as Faculdades de Artes, e a Escola de Música e Belas Artes. Todas as instituições já possuem suas páginas *on-line* para contato e interação com o público.⁸⁰

Dentro das inúmeras instituições públicas paranaenses foram selecionados os *sites* das principais:

⁷⁹ FUNDAÇÃO CULTURAL DE CURITIBA. Disponível em: <http://www.fundacaoculturaldecuritiba.com.br/>. Acesso em: 19 mar. 2007.

⁸⁰ GOVERNO DO ESTADO DO PARANÁ. Disponível em: <http://www.agenciadenoticias.pr.gov.br/>. Acesso em: 19 mar. 2007.

<http://www.aenoticias.pr.gov.br/>
<http://www.curitiba.org.br/digitando/cultura/?canal=18¬i=910>
<http://www.fundacaoculturaldecureitiba.com.br/>
<http://www.pr.gov.br/mac/apresentacao.shtml>
<http://www.pr.gov.br/cam/>
<http://www.pr.gov.br/museupr/>
<http://www.museoscarniemeyer.org.br/>
<http://www.artes.ufpr.br/departamento/docentes/bini.htm>
<http://www.fapr.br/>
<http://www.embap.br/1024/#>
<http://www.pr.gov.br/seec/>
<http://www.pr.gov.br/centrojuvenildeartes/>
<http://www.pr.gov.br/maa/>
http://www.pr.gov.br/seec/museus_imagensom.html
http://www.pr.gov.br/seec/museus_guidoviaro.html
http://www.pr.gov.br/seec/museus_imagembr.html
http://www.pr.gov.br/seec/museus_poty.html
http://www.pr.gov.br/seec/museus_turin.html
http://www.pr.gov.br/seec/museus_salaartista.html
<http://www.curitiba.org.br/digitando/cultura/?canal=18¬i=910>
<http://www10.pr.gov.br/centrojuvenildeartes/artistas.shtml>
<http://www.cascavel.pr.gov.br/aaplac/index.html>
<http://www.oficinarte.pr.gov.br/oficinarte/>

3.4.2 Arte no Meio Universitário

O *site* da UFPR mantém um *link* para Departamento de Artes e sofre alguns problemas de atualização em datas. É possível perceber, na leitura, que em textos, como o de apresentação que diz: o “curso de graduação em educação artística está em processo de reformulação e a implantação de seu novo formato está prevista para 2004”.

O *link* para <http://www.artenauniversidade.ufpr.br/muvi/muvi/artistas.htm> que transfere para o Museu Virtual (MUVI), coloca o público a par de boas informações, com textos sobre artes mais elaborados.

O MUVI (Museu Virtual de Artes Plásticas) é um projeto de Fábio Channe, em parceria com o Projeto Artista na Universidade, o projeto Oficina Permanente de Gravura (ambos fazem parte do Projeto Arte na Universidade, do DEARTES\UFPR), o Projeto Heterodoxia, Projeto para um desenho, de Marlon de Azambuja e o Teatro Monótono, de Didonet Thomaz, tendo iniciado suas atividades em outubro de 2003. Tem por finalidade mapear, pesquisar e divulgar a produção artística contemporânea, emergente e estabelecida, de forma não lucrativa, criando um banco de dados permanentemente disponível para pesquisadores, artistas, curadores, críticos e arte-educadores, além de tornar-se um campo efetivo da prática do pensamento artístico, na forma de incentivo, crítica e divulgação da produção artística contemporânea.⁸¹ (MUSEU VIRTUAL, 2006, grifo do autor)

http://www.geocities.com/a_fonte_2000/index.html

<http://www.artes.ufpr.br/departamento/index.htm>

<http://www.artenauniversidade.ufpr.br/muvi/index.html>

http://www.artes.ufpr.br/artes/extensao/artista_na_universidade.htm

⁸¹ MUSEU VIRTUAL DE ARTES PLÁSTICAS (MUVI). **Sobre o MUVI**. Disponível em: <<http://www.artenauniversidade.ufpr.br/muvi/muvi/artistas.htm>>. Acesso em: 08 jul. 2006, p. 1.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O www.parana.e-meio.art.br faz emergir no cenário das artes visuais o tema contemporâneo da relação homem/máquina dando ênfase ao uso da Internet no cotidiano do artista que vive no Paraná, destacando os sites, *portfolios*, *blogs*, *fotologs* produzidos no Estado.

Para concluir este trabalho sobre o uso da *web* por artistas paranaenses e a sua relação com a tecnologia é preciso retornar à introdução da pesquisa, em que se compara o meio que Lechowski encontrou para tentar alcançar o seu ideal, com os novos meios utilizados pelos artistas nos dias de hoje.

Lechowski precisou se transportar materialmente, o seu corpo e o seu equipamento de pintura. Os artistas de hoje não precisam mais sair do lugar para transpor fronteiras e apresentar suas obras ao mundo. Os *pixels* e a digitalização fazem os milagres da cores e reproduzem cópias idênticas aos originais em pouco tempo e as enviam para onde o usuário deseja.

Apoiado nos benefícios da Internet, o artista plástico moderno busca o mesmo ideal de Lechowski, dentro de um outro mundo, agora, não mais com tendas construídas artesanalmente, mas com códigos, como [@.com.org.gov](http://www.html), enfim, seja qual for, todos os signos possíveis que utiliza a *web*, para que, em poucos segundos, a interação, público/arte, se concretize.

Tempos diferentes e comportamentos diferentes. “Somos feitos e refeitos por nossas invenções”, escreve Derrik de Kerckhov (1997), em *A pele da Cultura*, quando tece considerações sobre a importância atual do computador para a cultura da mídia eletrônica, por ser o ponto de aproximação e intensificação das e nas relações entre todos os meios eletrônicos.

A escrita de Kerckhov remete ao pensamento do antropólogo francês Lévi-Strauss, em relação ao jogo de cartas. Tanto Bruno Lechowski foi jogador, quanto os artistas do mundo contemporâneo são jogadores. Ele teve, e os novos têm nas mãos cartas que não inventaram, pois o jogo de cartas é um dado da história e da civilização.

De qualquer forma, o tipo de jogo era e é o mesmo: a busca pela liberdade sem fronteiras da arte. No caso de Lechowski, a história nos mostra que o fator

tempo e lugar interferiu nos seus objetivos. Na contemporaneidade, o tempo e o espaço são infinitos.

E a “Rede do Tamanho do Mundo” foi tecida numa dimensão além da matéria e, ao mesmo tempo, é transformada em matéria: equipamentos, texto, imagem, som e dados. Uma rede que não é visível ao olho nu, embora sua força e poder de transformação sejam utilizadas e percebidas sensorialmente.

Sem se dar conta, a sociedade moderna se deparou com este magnífico gigante desmaterializado ainda sem leis e critérios estabelecidos pelo homem. Um ambiente livre e neutro nas mãos do poder de consumo do capitalismo, que usufrui comercialmente de seus benefícios, mas, não controla seus caminhos. É o feitiço virando contra o feiticeiro.

Não é a tecnologia que é ruim. É o homem que não sabe usá-la. Acostumado sempre a viver sob regras impostas e freios religiosos se perde em meio a tanta liberdade, sobretudo porque no virtual ele não é matéria, é mente, é ação, consciência ou incoseqüência/inconsistência. Neste caos da comunicação o artista se interpõe como decodificador do momento, na leitura do que é belo no mundo.

A pesquisa realizada na primeira parte deste trabalho revela que um *site* voltado especificamente para divulgação de eventos como é o Curitiba Interativa recebe, em média, 3.486 acessos por dia nos dias úteis, o que significa 145 pessoas por hora, de qualquer parte do planeta. Num *site* que cumpre agenda é bem mais fácil de conseguir a divulgação do que num jornal impresso.

No caso de um jornal impresso, como Folha de Londrina e O Estado do Paraná, as vendas diárias giram em torno de 30 a 40 mil exemplares que circulam exatamente num só território, o Paraná, e em especial Curitiba. Seus segmentos *online* geram, no caso do Estado do Paraná, 28 mil acessos diários. Isso significa que mais de mil pessoas entram na página por hora, também, de diferentes territórios.

O Museu Oscar Niemeyer, um dos maiores da América Latina, recebe uma média de quatro mil visitantes por dia, para visita de diversos tipos de mostra. Contudo, é um espaço cultural de destaque na capital e têm critérios para sua seleção, inclusive, políticos.

É importante chamar atenção para o detalhe de que estes locais estão inseridos num espaço territorial e abrange um público específico.

Se de fato considerarem estes dados somente para divulgação das exposições em jornais e *sites* especializados é possível conferir que dentro do universo físico a questão não está relacionada só com os números. O local por mais que tenha um número grande de visitantes não pode ser comparado ao internauta - porque perde “em anos luz”, pela velocidade. O usuário da Internet interage e pode estar vivendo do outro lado do mundo e acessar o *site* em Curitiba, falar com a pessoa e em questão de dias e receber sua resposta.

A pesquisa constatou que no ambiente Paraná, a Internet ainda não foi totalmente descoberta no seu segmento arte e aproveitada em todo o seu potencial. Cerca de 200 nomes pesquisados pela autora, pouco mais de 10% tem portfolio virtual.

O portfolio virtual de Douglas Mayer registrava, desde ano 2000, exatos 22.482, quando a autora do trabalho clicou o *site*, o que significa 11 acessos por dia desde que foi criado. Se o leitor for clicar de novo este número com certeza será maior. Eis a grande mágica e a dinâmica que fascinou os que inventaram a rede.

Nada é estático neste universo diferente do mundo físico. As vantagens da ferramenta *on-line* como meio de divulgação e comercialização da obra de arte já se tornam evidentes somente com estes poucos dados numéricos, considerando que o portfolio é exposto ao mundo e pode permanecer por toda a vida do artista, num tempo ilimitado.

O ambiente *on-line* proporciona acesso a um público de diferentes nacionalidades e não fica somente restrito à população do local, onde se realiza o evento ou vive o artista. Pela Internet o artista pode divulgar abertamente suas idéias e promover seus trabalhos, interagindo com o público de qualquer idade, nacionalidade, do leigo ao conhecedor de arte.

Ao final, já é possível vislumbrar que a “Rede do Tamanho do Mundo” poderá ser, sim, um meio de democratização da arte, poderá, porém com a ressalva de que a tecnologia exige uma sociedade mais evoluída culturalmente, ambientalmente e socialmente.

Ainda com uma outra ressalva, a *Web* tem menos de 50 anos, jovem demais para se cometer a imprudência de fazer conclusões antecipadas ou expor um pré-conceito definitivo sobre o assunto. Essa atitude será repetir, numa outra escala de valores, o que Charles Baudelaire comentou, em pleno século XIX, sobre a

fotografia: “Mas se lhe for permitido invadir o domínio do impalpável e do imaginário, tudo o que só é válido porque o homem lhe acrescenta a alma, que desgraça para nós!”⁸²

A fotografia provocou alguma desgraça nas artes visuais?

A possível dedução é que a Internet e a *web* estão dentro do que se chama Física Quântica, em que nenhuma das propriedades de qualquer parte dessa rede é fundamental; todas decorrem das propriedades de outras partes, e a consistência global de suas inter-relações determina a estrutura da rede toda. Talvez no século XXII nossos descendentes saberão responder se homem soube usar como deveria e se foi válida para nós simples mortais.

⁸² Felipe Dubois cita em “O ato fotográfico”, um comentário fornecido a esse respeito por Jean François Chévrier (em sua entrevista com Gilles Delavaud, publicada em **Education** 2000, n. 17, “L’expérience photographique”, 1980. p. 18-19)

REFERÊNCIAS

1. MUSEU OSCAR NIEMEYER. **Exposição Bruno Lechowski**. Curitiba, 2005. Folder.
2. SOLIÑO, Maria Amelia López. **A mis 95 años / 95 years old blogger**. Disponível em: <<http://amis95.blogspot.com/>>. Acesso em: 13 mar. 2007, p. 1.
3. ESCOBAR, Arturo. Welcome to cyberia: notes on the anthropology of cyberculture. **Current Anthropology**, n. 35, p. 214, 1994.
4. FEENBERG, Andrew. 1990. Post-industrial discourses, *Theory and Society*, v. 19, n. 6, p. 709-737, 1990, ESCOBAR, Arturo. Welcome to cyberia: notes on the anthropology of cyberculture. **Current Anthropology**, n. 35, p. 214, 1994, LAQUEY, Tracy; RYER, Jeanne C. **O manual da Internet**: um guia introdutório para acesso às redes globais. Rio de Janeiro: Campus, 1994.
5. MARCHAND organiza concurso de arte mundial pela Internet. Disponível em: <<http://tecnologia.terra.com.br/interna/0,,OI1447906-EI4802,00.html>>. Acesso em: 04 mar. 2007.
6. CAPRA, Fritjof. **Sabedoria incomum**. São Paulo: Cultrix, 2005, p. 42.
7. WIKIPÉDIA. **Marshall Macluhan**. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/wolo/Marshall_Macluhan>. Acesso em: 27 mar. 2006.
8. SOUZA, Wilson de Oliveira. Internet e cultura: um novo olhar, veloz e voraz. **Revista Latina de Comunicación Social**, n. 14, febrero de 1999. La Laguna (Tenerife). Disponível em: <www.lazarillo.com/latina/a1999c/134internet.htm>. Acesso em: 26 set. 2006. s.p.
9. A HISTÓRIA DA INTERNET. **O começo**. Disponível em: <<http://www.abranet.org.br/historiadainternet/ocomeco.htm>>. Acesso em: 24 mar. 2006. p. 1.
10. FNC. **Resolution**: definition of Internet. 1995. Disponível em: <http://www.nitrd.gov/fnc/Internet_res.html>. Acesso em: 06 mar. 2007. p. 1.

11. BERNERS-LEE, Tim. **Weaving the web**. (Tecendo a teia). Disponível em: <<http://historiadainternet.blogspot.com/2004/06/histria-da-internet-actualizada-em-31.html>>. Acesso em: 04 ago. 2006. s.p.
12. OLIVERO, Dario. Quella chiocciola antica inventata dagli italiani. **La Repubblica.it**. Disponível em: <http://www.repubblica.it/online/tecnologie_internet/>. Acesso em: 26 set. 2006.
13. WIKIPÉDIA. **Ray Tomlinson**. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Ray_Tomlinson>. Acesso em: 27 mar. 2006, p. 1.
14. REVISTA ÉPOCA, n. 460, 12 mar. 2007. p. 94.
15. CASTRO, Maria Alice Soares de. **História da internet**. Disponível em: <<http://www.icmc.usp.br/ensino/material/html/internet.html>>. Acesso em: 21 mar. 2006, p. 1.
16. CGI.Br. **O acesso tem a seguinte direção eletrônica**: Disponível em: <<http://www.cg.org.br/sobre-cg/historia.htm>>. Acesso em: 17 ago. 2006, p. 1.
17. EM dez anos a internet cresceu em diversas áreas. Disponível em: <<http://www.tecnologia.terra.com.br/internet10anos/interna/0,,OI546299-EI5026,00.html>>. Acesso em: 14 mar. 2007.
18. BRASIL é 11.º país em número de internautas. Disponível em: <<http://www.estadao.com.br/tecnologia/internet/noticias/2007/mar/06/76.htm>>. Acesso em: 14 mar. 2007.
19. O SONHO da modernidade administrativa do Paraná. **Revista Batebyte**. Circulação dirigida da Companhia de Processamento do Paraná (Celepar). Disponível em: <<http://www.pr.gov.br/batebyte/edicoes/1999/bb84/celepar.htm>>. Acesso em: 08 jul. 2006. s.p.
20. PEREIRA, André Luiz. **Fale Conosco - BRAVO! Online**. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por: <mari.weigert@yahoo.com.br> em: 09 nov. 2006, p. 1.
21. REVISTA MUSEU. Disponível em: <<http://www.revistamuseu.com.br/emfoco/emfoco.asp>>. Acesso em: 15 mar. 2007.

22. REVISTA AGULHA. Disponível em: <<http://www.revista.agulha.nom.br/>>. Acesso em: 15 mar. 2007.
23. CANAL CONTEMPORÂNEO. Disponível em: <http://www.canalcontemporaneo.art.br/_v3/site/index.php?idioma=brCanalContemporaneo>. Acesso em: 15 mar. 2007.
24. NUNES, Fábio de Oliveira. **Web arte no Brasil**. Disponível em: <http://www.fabiofon.com/webartenobrasil/texto_interartistas.html>. Acesso: em 15 mar. 2007, s.p.
25. NETLUNG. Breathe and blow with us. Disponível em: <<http://www.arte.unb.br/netlung/netlung.htm>>. Acesso em: 15 mar. 2007.
26. MONACHESI, Juliana. **Práticas artísticas e a(r)tivistas na rede**. Disponível em: <http://iberecamargo.uol.com.br/content/revista_nova/artigo_integra.asp?id=43>. Acesso em: 15 mar. 2007, s.p.
27. BEIGUELMAN, GISELLE. **Desvirtual**. Disponível em: <<http://www.desvirtual.com/info.htm>>. Acesso em: 15 mar. 2007.
28. BATE PAPO UOL. **Bate-papo com Diana Domingues**. Disponível em: <<http://tc.batepapo.uol.com.br/convidados/arquivo/frames.jhtm?url=http://tc.batepapo.uol.com.br/convidados/arquivo/arte/ult1739u93.jhtm>>. Acesso em: 15 mar. 2007.
29. NOEMA. **Galeria de arte digital**. Disponível em: <<http://www.noema.art.br/br/quem-somos.htm>>. Acesso em: 15 mar. 2007, s.p.
30. PORTFOLIO. In: HOUAISS, Antonio. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. São Paulo: Objetiva, 2001.
31. WIKIPÉDIA. **Portfolio**. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Portf%C3%B3lio>>. Acesso em: 19 mar. 2007, p. 1.
32. ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Artes Visuais. **Portfolio**. Disponível em: <http://www.itaucultural.org.br/index.cfm?cd_pagina=1997>. Acesso em: 15 mar. 2007, s.p.

33. ARAÚJO, Adalice Maria. **Dicionário das artes plásticas no Paraná**. Edição do Autor, 2006. v. 1.
34. NORONHA, Maria Cecília de Araújo. **José Antonio e suas catedrais espaciais**. Crítica pública. Disponível em: <<http://www.joseantoniodelima.com.br/criticas.htm>>. Acesso em: 08 jul. 2006, s.p.
35. LIMA, José Antonio de. **Trabalho de pós**. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por: <mari.weigert@yahoo.com.br> em: 17 nov. 2006, p. 1.
36. PIZZATTO, Solange. **Esculturas, pinturas, desenhos...** Disponível em: <<http://br.geocities.com/solangepizzatto/index2.html>>. Acesso em: 19 mar. 2007.
37. LARA, CLAUDIA DE. Disponível em: <<http://www.geocities.com/SoHo/Square/9407/index.html>>. Acesso em: 19 mar. 2007.
38. MAYER, Douglas. **Pesquisa sobre história da arte**. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por: <mari.weigert@yahoo.com.br> em: 22 nov. 2006, p. 1.
39. ROMAN, Denise. Disponível em: <<http://www.mariadracula.com>>. Acesso em: 19 mar. 2007.
40. THE ART GALLERY. **Notícias**. Disponível em: <<http://www.theartgallery.com.br/index.htm>>. Acesso em: 10 jul. 2006, s.p.
41. LISBOA, Tom. **Portfolios visuais - Sintomnizado**. Disponível em: <<http://www.sintomnizado.com.br/index.htm>>. Acesso em: 14 ago. 2006, s.p.
42. VELO, Katia. **Respostas para minha monografia**. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por: <mari.weigert@yahoo.com.br> em: 08 nov. 2006, p. 1.
43. PUGNALONI, Leila. **Pesquisa sobre internet**. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por: <mari.weigert@yahoo.com.br> em: 22 nov. 2006, p. 1.
44. ARTIGAS, Sérgio. **Informações sobre internet**. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por: <mari.weigert@yahoo.com.br> em: 27 nov. 2006, p. 1.

45. ARAÚJO, Lúcio. Disponível em: <<http://organismo.art.br/blog/index.php?cat=2>>. Acesso em: 19 mar. 2007.
46. MUSEU VIRTUAL DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ. **Marlon de Azambuja**. Acesso em: 19 mar. 2007.
47. WEIDLE, Carina. Disponível em: <<http://carinaweidle.blogspot.com/>>. Acesso em 19 mar. 2007.
48. SOUZA, Wladimir Alves de. **Artes Plásticas**. São Paulo: MEC-FENAME - BLOCH. Biblioteca Educação è Cultura, p. 4.
49. SANTOS, João Carlos Lopes dos. **Marchand - uma definição simples e objetiva**. Disponível em: <<http://www.investarte.com/consultarte/scripts/artigos/32.asp>>. Acesso em: 19 mar. 2007, p. 1.
50. SOLAR DO ROSÁRIO. **Solar do Rosário: arte e cultura**. Disponível em: <<http://www.solardorosario.com.br/index2.asp>>. Acesso em: 19 mar. 2007, p. 1.
51. CASA DA IMAGEM. **Casa da imagem**. Disponível em: <<http://www.casadaimagem.com.br/studio/index.html>>. Acesso em: 19 mar. 2007, p. 1.
52. PARANÁ DA GENTE. **Galerias de arte e salas de exposição**. Disponível em: <<http://www.prdagente.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=464>>. Acesso em: 19 mar. 2007, p. 1.
53. UNIVERSO ARTE. *Site especializado em divulgar artistas plásticos e promover comercialização e pode ser visitado pelo seguinte endereço eletrônico*. Disponível em: <http://www.universoarte.com.br/a_index.php>. Acesso em: 19 mar. 2007.
54. BARONTINI, Nini. **Contato no portal de artes**. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por: <mari.weigert@yahoo.com.br> em: 13 nov. 2006, p. 1.
55. BATAISPTA, Neridina. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por: <mari.weigert@yahoo.com.br> em: 10 nov. 2006, p. 1.

56. BRAGA, Mário. Informação fornecida telefone, em Curitiba, em 13 de novembro de 2006.
57. LEMOS TORRES. **Casa dos leilões**. Disponível em: <<http://www.lemosstorresleiloes.lcl.br/>>. Acesso em: 19 mar. 2007, p. 1.
58. JORNAIS DO PARANÁ. Disponível em: <<http://www.guiademidia.com.br/jornaisdoparana.htm>>. Acesso em: 19 mar. 2007.
59. CONTE, Fernando Cesar. **Tiragem do jornal**. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por: <mari.weigert@yahoo.com.br> em: 14 nov. 2006.
60. GRAZIELA. **Curitiba interativa fale conosco**. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por: <mari.weigert@yahoo.com.br> em: 13 nov. 2006.
61. FUNDAÇÃO CULTURAL DE CURITIBA. Disponível em: <<http://www.fundacaoculturaldecuitiba.com.br/>>. Acesso em 19 mar. 2007.
62. GOVERNO DO ESTADO DO PARANÁ. Disponível em: <<http://www.agenciadenoticias.pr.gov.br/>>. Acesso em: 19 mar. 2007.
63. MUSEU VIRTUAL DE ARTES PLÁSTICAS (MUVI). **Sobre o MUVI**. Disponível em: <<http://www.artenauniversidade.ufpr.br/muvi/muvi/artistas.htm>>. Acesso em: 08 jul. 2006, p. 1.
64. DUBOIS, Philippe. **O ato fotográfico**. 2. ed. São Paulo: Papirus, 1998.

DOCUMENTOS CONSULTADOS

BOURDIEU, Pierre. **A economia das trocas simbólicas**. São Paulo: Perspectiva, 1998.

CANCLINI, Nestor Garcia. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. 3. ed. São Paulo: Edusp, 2000.

CHRISTOPH, Heinrich. **Claude Monet**. Taschen.

CIVITA, Vitor. **Gênios da pintura abril cultural**. São Paulo, 1973.

COSTA, Mario. **O sublime tecnológico**. São Paulo: Experimento, 1995.

FABRIS, Annateresa. (Org.). **Fotografia usos e funções no século XIX**. São Paulo: Edusp, 1998.

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**. Traduzido por Marina Appenzeller. Campinas: Papyrus, 1996, p. 32-38.

PARENTE, André. **Imagem máquina**. Rio de Janeiro: 34, 1999.

SEVCENTO, Nicolau. **A corrida para o século XXI**. São Paulo: Companhia da Letras, 2001.

GLOSSÁRIO

@ - Em informática significa "at" e é o símbolo de endereço. O @ é um dos caracteres especiais do conjunto ASCII que se tornou padrão nos teclados dos computadores, programas e em transmissão de mensagens pessoais.

Blogs - Um **weblog** ou **blog** é uma página da Web cujas atualizações (chamadas *posts*) são organizadas cronologicamente (como um histórico ou diário). Estes *posts* podem ou não pertencer ao mesmo gênero de escrita, se referir ao mesmo assunto ou à mesma pessoa. A maioria dos blogs são miscelâneas onde os blogueiros escrevem com total liberdade. O *weblog* conta com algumas ferramentas para classificar informações técnicas a seu respeito, todas elas são disponibilizadas na internet por servidores e/ou usuários comuns. As ferramentas abrangem: registro de informações relativas a um site ou domínio da Internet quanto ao número de acessos, páginas visitadas, tempo gasto, de qual site ou página o visitante veio, para onde vai do site ou página atual e uma série de outras informações.

Browser - Um **navegador** (também conhecido como **web browser** ou simplesmente **browser**) é um programa que habilita seus usuários a interagirem com documentos HTML hospedados em um servidor Web.

.com - Companhias ou **empresas ponto com**, também chamadas **dot-com** (**dotcom** ou redundantemente **dot.com**) são empresas de comercialização eletrônica que exploram a comercialização, serviços ou produtos na Internet.

Modem - de **modulador demodulador**, é um dispositivo eletrônico que modula um sinal digital em uma onda analógica, pronta a ser transmitida pela linha telefônica, e que demodula o sinal analógico e o reconverte para o formato digital original. Utilizado para conexão à Internet, ou a outro computador.

Cyberarte - Acesso à arte pela internet. Um objeto de *cyberarte* pode ter um mecanismo interno que o permite mudar ou ser modificado por um fator externo, tal qual entrada de dados pelo usuário.

E-mail - **-mail**, **correio-e**, ou **correio eletrônico**, ou ainda **email** é um método que permite compor, enviar e receber mensagens através de sistemas eletrônicos de comunicação. O termo e-mail é aplicado tanto aos sistemas que utilizam a Internet, como aqueles sistemas conhecidos como *intranets*, que permitem a troca de mensagens dentro de uma empresa ou organização e são, normalmente, baseados em protocolos proprietários.

Ethernet - é uma tecnologia de interconexão para redes locais - Local Area Networks (LAN) - baseada no envio de pacotes. Ela define cabeamento e sinais elétricos para a camada física, e formato de pacotes e protocolos para a camada de **controle de acesso ao meio**.

Flog - Um **Flog** (também **Fotolog** ou **Fotoblog**) é um registo publicado na Internet com fotos colocadas em ordem cronológica, ou apenas inseridas pelo autor sem ordem, de forma parecida com um Blog. Ainda pode-se colocar legendas retratando momentos bons de lazer. É parecido com um blog mas a diferença é predominância de fotos ao invés de texto. A palavra é uma abreviação de *fotolog*, que por sua vez surge da justaposição de "foto" e "log" (do inglês, *diário*).

Freelancer - É o termo inglês para denominar o profissional autônomo, que se auto-emprega em diferentes empresas ou, ainda, guia seus trabalhos por projetos, captando e atendendo seus clientes de forma independente. É uma tendência muito em voga no mercado de **Jornalismo, Design, Propaganda, Web, Tecnologia da Informação, Música** e muitos outros.

Google - (**Google Inc**) - É o nome da empresa que criou e mantém o maior site de busca da internet, o Google Search. O serviço foi criado a partir de um projeto de doutorado dos então estudantes Larry Page e Sergey Brin da Universidade de Stanford em 1996. Este projecto, chamado de **Backrub**, surgiu devido à frustração dos seus criadores com os sites de busca da época e teve por objetivo construir um site de busca mais avançado, rápido e com maior qualidade de *links*. Brin e Page

conseguiram seu objectivo e, além disso, apresentaram um sistema com grande relevância às respostas e um ambiente extremamente simples.

Home page - **Home-page** ou **homepage** é a página inicial de um *site* (também chamado sítio). Compreende uma apresentação do site e de todo seu conteúdo.

Html - Expressão inglesa - *HyperText Markup Language*, que significa *Linguagem de Formatação de Hipertexto*) é uma linguagem de marcação utilizada para produzir páginas na Web. Documentos HTML podem ser interpretados por navegadores.

Http - significa *HyperText Transfer Protocol* (Protocolo de Transferência de Hipertexto), utilizado para transferência de dados na World Wide Web. Esse é o protocolo da World Wide Web (www). O mesmo transfere dados de hiper-mídia(imagens,sons e textos).

Internet - é um conglomerado de redes em escala mundial de milhões de computadores interligados que permite o acesso a informações e todo tipo de transferência de dados. A Internet é a principal das novas tecnologias de informação e comunicação (NTICs). Ao contrário do que normalmente se pensa, Internet não é sinônimo de World Wide Web. Esta é parte daquela, sendo a World Wide Web, que utiliza hiper-mídia na formação básica, um dos muitos serviços oferecidos na Internet. A Web é um sistema de informação mais recente que emprega a Internet como meio de transmissão.

Internet Explorer - também conhecido pelas abreviações **IE** ou **MSIE**, é um navegador de licença proprietária produzido inicialmente pela Microsoft em 23 de agosto de 1995. É de longe o navegador mais usado atualmente uma vez que é distribuído em cada versão do sistema operacional Windows, porém desde 2004 vem perdendo espaço para outros navegadores, principalmente para o Firefox. Em outubro de 2006, a porcentagem de usuários do IE é de cerca de 82%. O Internet Explorer é um componente integrado das versões mais recentes do Microsoft Windows. Está disponível como um produto grátis e separado para as versões mais antigas do sistema operacional. Acompanha o Windows desde a versão 95 OSR2.

No entanto, a última grande atualização do navegador só foi oferecida aos usuários do Windows XP junto do Service Pack 2.

Link - A palavra inglesa **link** entrou na língua portuguesa por via de redes de computadores (em especial a Internet), servindo de forma curta para designar as **hiperligações** do hipertexto. O seu significado é "atalho", "caminho" ou "ligação". Através dos *links* é possível produzir arquivos não lineares ou simplesmente inserir ilustrações em um arquivo de texto.

Mozilla - É uma suíte de aplicativos para Internet, livre, multi-plataforma, cujos componentes incluem um navegador, um cliente de correio eletrônico, um editor HTML e um cliente de chat IRC. O projeto foi iniciado pela Netscape Communications Corporation, passou a ser desenvolvido pela Fundação Mozilla (*Mozilla Foundation*), sendo descontinuado, apresentando apenas atualizações de segurança.

Netscape - Netscape Network é a empresa que produz o Netscape Navigator, navegador *web* muito conhecido no mundo da informática.

On-line - Gíria dos internautas que se popularizou devido à generalização da Internet. Na verdade, é equivalente a dizer *em linha*, isto é, conectado, ou ligado, sendo que muitas linguagens (e também a língua portuguesa) tentam generalizar a expressão portuguesa em detrimento da inglesa. *Estar online* significa estar ligado/conectado a uma rede maior (a *linha*). No contexto da Internet, significa estar disponível para acesso; num contexto de um outro sistema de informação, significa operacional nas funções que desempenha nesse sistema.

Opera - É um navegador criado em 1994 pela empresa estatal de telecomunicações da Noruega (Telenor) e foi a primeira alternativa leve para os usuários. Atualmente ocupando em média 10 Mb do disco rígido, enquanto outros ocupam cerca de 15 Mb a 25 Mb (suas primeiras versões podiam ser distribuídas em um único disquete). É conhecido também por apresentar constantemente novos recursos, sem influenciar

no desempenho e com estes transformando-se em uma verdadeira suite voltada para o mundo online.

Page views - É um parametro utilizado pelos servidores *web* (WEB SERVERS), para medir a visibilidade de um site ou grupo de arquivos ou parte de um portal na internet. Quando uma página *Web* é acessada, conta-se um *page-view*. O número de *page-views* de um *site* é a quantidade de páginas exibidas em um determinado período de tempo.

Sites - Um **site** ou **sítio**, mais conhecido pelo nome inglês *site*, de **website** ou **Web site**, é um conjunto de páginas *Web*, isto é, de hipertextos acessíveis geralmente pelo protocolo http na Internet. O conjunto de todos os *sites* públicos existentes compõem a *World Wide Web*. As páginas num *site* são organizadas a partir de um URL básico, onde fica a página principal, e geralmente residem no mesmo diretório de um servidor. As páginas são organizadas dentro do *site* numa hierarquia observável no URL, embora as hiperligações entre elas controlem o modo como o leitor se apercebe da estrutura global, modo esse que pode ter pouco a ver com a estrutura hierárquica dos arquivos do *site*.

Web - A **World Wide Web** -- "a Web" ou "www" para encurtar - ("rede do tamanho do mundo", traduzindo literalmente) é uma rede de computadores na Internet que fornece informação em forma de hipermídia, como vídeos, sons, hipertextos e figuras. Para ver a informação, pode-se usar um software chamado navegador (browser) para descarregar informações (chamadas "documentos" ou "páginas") de servidores de internet (ou "sites") e mostrá-los na tela do usuário. O usuário pode então seguir os *links* na página para outros documentos ou mesmo enviar informações de volta para o servidor para interagir com ele. O ato de seguir *links* é comumente chamado de "navegar" ou "surf" na Web. A Web (substantivo próprio) é diferente de web (substantivo comum), já que a Web engloba toda a Internet. Outras webs existem em redes privadas (restritas) que podem ou não fazer parte da Internet.

Web design - É o profissional competente para a elaboração do projeto estético e funcional de um *web site*. Para o desenvolvimento de *websites* esse profissional deve ter a compreensão da aplicação em mídia eletrônica de disciplinas como: Teoria das cores, Tipografia, Arquitetura de informação, Semiótica, Usabilidade, e Conhecimento de Linguagens de Estruturação e Formatação de Documentos hipertextuais como XHTML (*Extensible Hypertext Markup Language*) e CSS (*Cascade Style Sheet*). Para a aplicação desse conhecimento, de forma geral, o web designer recorre a *softwares* de tratamento e edição de imagens, desenho e codificadores.

Wireless - **Rede sem fio** (também chamada rede **wireless** ou rede **Wi-Fi**) refere-se a uma rede interligada sem fios, isto é, por canais de comunicação alternativos (como rádio-frequência, infravermelho ou laser). O termo começou a ser usado no Reino Unido, logo depois que uma rádio começou a transmitir através dessa estratégia. Este tipo de redes, quando locais, também se designa por Wlan, *wireless* LAN. O termo WiFi vem da abreviação de Wireless Fidelity (uma noção no nível abstrato que implica uma conexão confiável a uma fonte), é um conjunto de padrões de compatibilidade para wireless local area networks (WLAN).

ANEXOS

ANEXO A - MENSAGENS TROCADAS POR E-MAIL QUE COMPÕEM AS
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS