

UNIVERSIDADE FEDERAL DE RONDÔNIA (UFRO)  
CENTRO DE HERMENÊUTICA DO PRESENTE

## PRIMEIRA VERSÃO

ANO II, Nº106 - JULHO - PORTO VELHO, 2003  
VOLUME VII

ISSN 1517-5421

EDITOR  
**NILSON SANTOS**

### CONSELHO EDITORIAL

**ALBERTO LINS CALDAS** - História  
**ARNEIDE CEMIN** - Antropologia  
**ARTUR MORETTI** - Física  
**CELSO FERRAREZI** - Letras  
**FABÍOLA LINS CALDAS** - História  
**JOSÉ JANUÁRIO DO AMARAL** - Geografia  
**MARIA CELESTE SAID MARQUES** - Educação  
**MARIO COZZUOL** - Biologia  
**MIGUEL NENEVÉ** - Letras  
**VALDEMIR MIOTELLO** - Filosofia

Os textos de até 5 laudas, tamanho de folha A4, fonte Times  
New Roman 11, espaço 1.5, formatados em "Word for Windows"  
deverão ser encaminhados para e-mail:

nilson@unir.br

CAIXA POSTAL 775  
CEP: 78.900-970  
PORTO VELHO-RO

TIRAGEM 200 EXEMPLARES

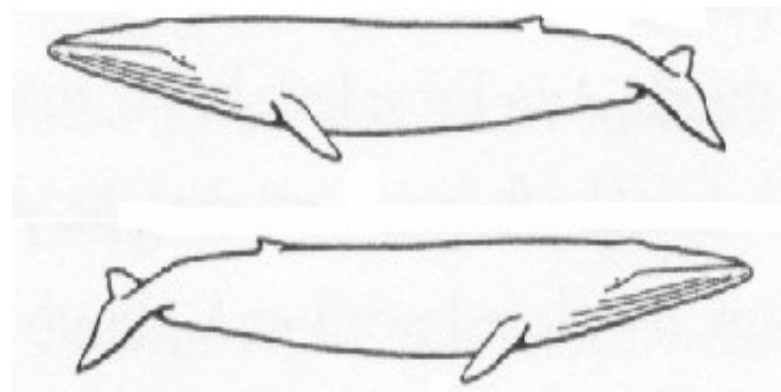
EDITORA UNIVERSIDADE FEDERAL DE RONDÔNIA

# PRIMEIRA VERSÃO

ISSN 1517-5421

*lathé biosa*

**106**



**A MAIOR OBRA DE ARTE DO MUNDO  
É MADEIRISTA?**

Heidi Gheerardijn & Onica Van Fleteren



**Heidi Gheerardijn & Onica Van Fleteren**

[http://millennium.arts.kuleuven.ac.be/studentcs/portal/cyberessays/papers\\_final/gheerardijn\\_vanfleiteren.htm](http://millennium.arts.kuleuven.ac.be/studentcs/portal/cyberessays/papers_final/gheerardijn_vanfleiteren.htm)

Lovania University – Belgium – Mar/2002.

**A Maior Obra de Arte do Mundo é Madeirista?**

*"visitei hoje, uma coisa que não pude nem dizer que é arte, mas com certeza é a maior dimensão feita pela menor porção de cérebro do mundo"*

*([naogostei@hotmail.com](mailto:naogostei@hotmail.com)) e-mail enviado ao autor.*

O conceito parece simples. A primeira coisa você vê quando entra em <http://www.enter-net.com.br/LineAlvarez/index00.htm> é o título do trabalho, três opções de idioma (português, espanhol e inglês) e os links para museus digitais e outras galerias de arte em locais relacionados, tudo contra um fundo preto. Mas quando nós "entramos" (outro exemplo de espaço virtual /ilusão de espaço) no site, uma pergunta chave sobre a arte é trazida a atenção. Imediatamente vemos o começo de uma linha. Mas que tipo de linha? Esta linha parece perguntar "o que é arte?" e "o que é infinidade?". O site propõe algumas possíveis respostas por meio de citações de alguns artistas famosos, ou menos famosos, ao longo da História.

É provável que a Linha Alvarez seja a maior obra de arte existente até hoje. É bem grande: 568,188km. Certas dimensões na Linha Alvarez estão marcadas com obras de arte que se equivalem dimensionalmente ao longo da História da Arte, organizadas por altura ou comprimento.

A obra de Alvarez conclui com uma pergunta a 568,188km: isto é o "Fim?". A linha dele já foi precedida por outra tentativa para criar um artefato muito longo, por Laue em Colonia/Alemanha/1999 (563,62km) autor da maior homepage do mundo. Aparentemente sem qualquer dificuldade Alvarez conseguiu somar 4,568km a este registro. Quando perguntado sobre o que o motivou a criar uma arte digital assim, Alvarez mencionou que "quis questionar o software e suas possibilidades físicas. O código de HTML é limitado, mas nos permite percorrer uma distância de 568,188km em só um segundo. Se você segurar o mouse sobre a seta de rolagem, leva quase duas semanas inteiras antes de você alcançar o fim da Linha."

É significativa essa arte enquanto questionamento. Esta obra de arte de particularmente questiona os limites de arte e, especificamente a web-art.

A arte nunca surge do nada. Toda novidade artística é constituída através de uma tradição precedente na história da arte. O mesmo aspecto de intertextualidade ocorre na arte digital. Seus métodos poderiam ter mudado drasticamente mas seus conteúdos permanecem baseados na arte tradicional (Yip & Ptasznik, 2001). Joesér Alvarez estudou história e, mais especificamente, história da arte. Fez cursos de escultura, gravura, música e computação gráfica. Na arte, ele diz, há determinados pontos de ruptura, e um destes pontos de ruptura que o inspirou a fazer a "**Maior Obra de Arte do Mundo**" foi Piero Manzoni, o autor da primeira linha.

Piero Manzoni nasceu em 1933 na Itália e morreu em 1962. Em sua educação, teve formação em arte clássica e estava inspirado principalmente pelo expressionismo. Desde pequeno até os 15 anos, começou fazendo impressões de objetos como chaves e tesouras e depois passou à pintura. Em 1959, Manzoni produziu as primeiras Linhas dele: rastros de tinta em rolos de papel de dimensões variáveis lacrados em tubos de papelão. As Linhas eram os meios mais efetivos que Manzoni achou para expressar seu conceito do infinito. Em 1960, numa viagem de Manzoni para Hering, Dinamarca ele produziu a Linha mais longa de sua carreira em um rolo de papel de impressão com 7200 metros, lacrando-a em um recipiente de chumbo (e, é a esta Linha a que Alvarez se refere na "**Maior Obra de Arte do Mundo**"). Manzoni quis que a Linha de Hering fosse a primeira de uma série de linhas extremamente longas. Ele escreveu em Projetos Imediatos (1962): "eu deixarei um exemplar em cada uma das cidades principais do mundo até que a soma de todos os tamanhos iguale a circunferência da terra". (citado em Van der Marck, 1973). De uma linha traçada ao redor do globo (não na prática), nós vamos agora ao conceito de uma coleção de linhas que somariam a dimensão desejada. Um total de 5555 cidades teriam de ser encontradas se todas as linhas fossem da dimensão da Linha de Hering, e haveria uma soma grande de pessoas envolvidas, despendendo energia e capital na conclusão deste projeto (Van der Marck, 1973).

José Alvarez é parte de um movimento com influências dadaístas, chamado "Madeirista" (de artistas que vivem ao redor do rio "Madeira", na Amazônia brasileira). Em seu Manifesto, os "Madeiristas" falam como sentem tudo limitado. Para os Madeiristas, nada basta, deveríamos tentar e penetrar todos os limites, desfrutar todos os sonhos. Deveríamos fazer arte sem sentido para dar-lhe significado novamente. Em sua tentativa para alcançar esta infinidade, Alvarez usa a arte digital. Como Manzoni quis cercar nosso mundo com uma linha, Alvarez quer ir além, e parece que, a tecnologia de computador lhe permitirá fazer isto. O computador e seu software podem ter suas limitações, as possibilidades criativas que provêm nos permite criar "objetos", "lugares", "espaços" que não seriam possíveis no mundo real. O Manifesto "Madeirista" termina com esta pergunta: "*Onde está tua voz?*". Numa "linha" com esta possibilidade, Alvarez se admira de que outras pessoas na Net não se preocupem com projetos semelhantes à sua "**Maior Obra de Arte do Mundo**". As possibilidades estão disponíveis, por que não utilizá-las?

Inspirado por Manzoni, mas também por Christo & Jean-Claude, artistas que trabalham com dimensões enormes, Alvarez olha para a enormidade do infinito. Uma pista para este fato pode também se achar na informação de fundo que Alvarez dá aos trabalhos linkados à sua Linha. Toda imagem na Linha é clicável e remete a um outro link ...

No começo deste artigo, discutimos como o chegar a novas informações e como as tecnologias de comunicação influenciaram as mudanças de nosso conceito de identidade. Nós falamos aproximadamente como esses que moram no ciberespaço podem "jogar" com suas identidades, como podem inventar, reinventar e apresentar suas idéias por meio de um computador. Nós falamos como as possibilidades criativas da tecnologia digital nos permitem ir além de nossas limitações conhecidas. O que era pesado no mundo real fica leve em ciberespaço, o que era pequeno, enorme, em um só segundo nós podemos viajar 568,188km... Através da desconstrução de nossos limites familiares de espaço e tempo, nós criamos uma nova incerteza, uma linha tênue entre a fantasia e realidade. Alvarez fez desta, uma linha bastante literal. Existe, fisicamente, em um computador, existe também sem uma conexão de internet, mas não pode existir fora de um

computador. Este seria o aspecto da fantasia, então. Nós não podemos puxar um pedaço de papel com uma linha de 568,188 km e pôr todas as artes e monumentos neste, como Alvarez fez. Para ele, como declarou antes, "*arte é questionamento*". A web-art deveria nos fazer pensar em nossas possibilidades e limitações. "**A Maior Obra de Arte do Mundo**" é sua tentativa para alcançar o infinito. Uma tentativa que indubitavelmente será seguida por uma quantia *ilimitada* de outras tentativas...

## BIBLIOGRAFIA

- Aarseth, E.J. 1997 Textonomy: a Typology of Textual Communication. In: Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. John Hopkins University Press Baltimore. p58-75
- Baj, Enrico 1990 Piero Manzoni. Scatological White. <http://home.sprynet.com/~mindweb/page13.htm>
- Barker, Ch. & Willis, P. 2000 Issues of Subjectivity and Identity. In: Cultural studies: theory and practice, Sage publications. P165-171
- Chandler, D. 1998 Personal Home Pages and the Construction of Identities on the Web. <http://users.aber.ac.uk/dgc/webident.html>
- Chazal, G. e.a. 2000 Le monde en petit. In : Cahiers de la Médiologie, p125-188, n°9, Gallimard, 2000. Also : [http://www.mediologie.com/publications/strategies\\_%20moins/strategies\\_moins.html](http://www.mediologie.com/publications/strategies_%20moins/strategies_moins.html)
- Culler, Jonathan 1997 Identity, Identification, and the Subject. In: Literary Theory. A very short Introduction. Oxford University Press. p110-141 de Mul, Jos met Frissen, Valerie 2000 Under Construction: Persoonlijke en Culturele Identiteit in het Multimediatijdperk. [http://www.infodrome.nl/publicaties/domeinen/05\\_frismul.html](http://www.infodrome.nl/publicaties/domeinen/05_frismul.html)
- Dunn, Robert G. 1998 Introduction. In: Identity Crises. A Social Critique of Postmodernity. University of Minnesota Press. P1-16
- Gibson, William 1984 Neuromancer. New York: Ace Books.
- Giddens, Anthony 1991 Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age. Cambridge: Polity Press.
- Hall, Stuart 1996 en Paul du Gay, red. Questions of Cultural Identity. London : Sage Publications.
- Pearsall, J., ed. 1998 The New Oxford Dictionary of English. Clarendon Oxford.
- Rheingold, Howard 1991 The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier. MA: Addison-Wesley Pub. Co. Also on: <http://www.rheingold.com/vc/book/index.html>
- Turkle, Sherry 1995a Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet. New York: Touchstone. 1995b Construction and Reconstruction of Self in Virtual Reality: Playing in the MUDs. <http://web.mit.edu/sturkle/www/constructions.html> 1996 Who Am We? [http://www.wired.com/wired/archive//4.01/turkle\\_pr.html](http://www.wired.com/wired/archive//4.01/turkle_pr.html) van den Boomen, Marianne 2000 Leven op het Net: de Sociale Betekenis van Virtuele Gemeenschappen. Amsterdam: Instituut voor Publiek en Politiek.
- Van der Marck, Jan 1973 Piero Manzoni: An exemplary Life. <http://www.speronewestwater.com/cgi-bin/iowa/articles/record.html?record=94>
- Vos, Eric 2000 The Art of Navigation. Aesthetics, Multimedia, an 'Cutting Edges' Webdesign. In: KODIKAS/CODE Ars Semeiotica. Volume 23 - No 1-2. Günter Narr Verlag Tübingen. p17-34.
- Westwater, Sperone 2001 Piero Manzoni. Biography excerpted from 'Italian Art in the 20th Century'. <http://www.speronewestwater.com/cgi-bin/iowa/articles/record.html?record=95>
- Yip, L. & Ptaszik 2001 Digital Art 21. <http://198.70.60.48/Ea/Ea4/2S22-digitalpt1.html>

## VITRINE

**DIVULGUE:**

PRIMEIRA VERSÃO  
NA INTERNET

<http://www.unir.br/~primeira/index.html>

Consulte o site e leia os artigos publicados

*antes de cair no bueiro  
enxergo uma estrela  
ou será um letreiro?*

CARLOS MOREIRA