

**MARIA AMELIA  
BULHÕES**

é professora e orientadora do Programa de Pós-graduação em Artes Visuais da UFRGS, pesquisadora do CNPq e autora de *Web Arte* e *Poéticas do Território* (Zouk).



**PRÁTICAS  
ARTÍSTICAS  
EM REDES  
SOCIAIS  
VIRTUAIS**

*Maria Amelia Bulhões*

#### **RESUMO**

Este artigo analisa propostas artísticas desenvolvidas a partir das redes sociais virtuais, buscando perceber suas especificidades e suas conexões com as possibilidades dessas redes em termos tecnológicos e de lógicas de funcionamento.

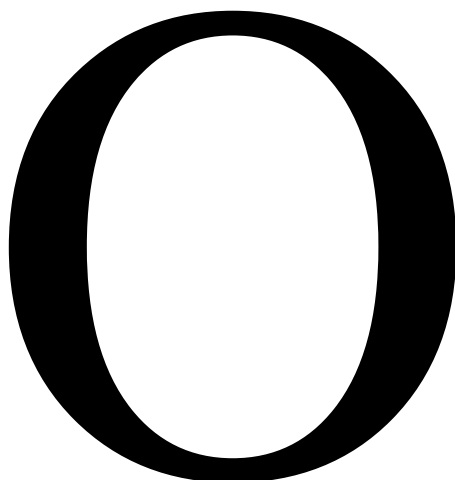
**Palavras-chave:** redes sociais virtuais, arte contemporânea, *web arte*.

#### **ABSTRACT**

*This article analyses artistic proposals developed from virtual social networks, and seeks to reveal their peculiar features, and how they are connected to the possibilities of those networks in terms of technology and of rationale.*

**Keywords:** *virtual social networks, contemporary art, web art.*

## ARTE INTERATIVA E REDES SOCIAIS VIRTUAIS



desenvolvimento internacional da rede Internet, com sua utilização generalizada a partir da segunda metade dos anos 90, oferece aos usuários formas individualizadas de percorrer inúmeras vias de informação à sua disposição, buscando encontrar os objetos de seu interesse e conectar-se com seu grupo ou tribo. Os artistas perceberam, desde o início, as possibilidades desse novo meio; as primeiras propostas de produção artística *on-line* datam de 1994<sup>1</sup>. Esses experimentos, que se caracterizam por serem criados com os recursos tecnológicos da rede, por existirem totalmente *on-line* e por

serem realizados a partir de programas específicos de composição de páginas na rede *world wide web* (www), reunindo diferentes recursos multimídia, como sons, textos, gráficos, imagens fixas e em movimentos e outros, são denominados *web arte*<sup>2</sup>.

Os artistas que produzem essas obras participam, em geral, de equipes interdisciplinares que mantêm seus próprios *sites* para alocar seus projetos, ou, então, participam de eventos especializados na sua difusão. Eles entram num campo denominado por muitos de arte da comunicação, que, segundo Fred Forest, se caracteriza por simulação, interatividade e tempo real. Essa produção artística problematiza o campo das artes visuais pelas inúmeras questões que coloca, tais como: interatividade, funcionamento em tempo real, imaterialidade e transitoriedade. Algumas dessas obras também questionam o próprio campo das mídias eletrônicas, liberando *softwares*, realizando operações de “hacktivismo” e outros experimentos que abalam o controle de informações tecnológicas, vistas por esses artistas como fonte de poder econômico e político a ser desestabilizado.

A interatividade no campo das artes visuais tem sua origem nos ideais utópicos das vanguardas dos anos 60 e 70, em termos de partilha dos processos criativos, manifestando aspirações de maior comunicação com o público. As propostas de interação do espectador com as obras se evidenciaram no Brasil, nessa época, com a série Bichos, de Lygia Clark, bem como com as experiências de arte em rede, com o uso de telefone e de fax. O que se alterou com a *web arte* é que, nesse caso, o próprio meio, com seus recursos tecnológicos, propicia e estimula a interatividade. Julio Plaza (2000), em um texto clássico, observa a existência de três graus de interatividade nas artes visuais. O primeiro diz respeito à polissemia, à ambiguidade e à multiplicidade de leituras da “obra aberta”, caracterizando uma participação passiva. O segundo caracteriza-se pela interação física, pela qual o público pode movimentar e modificar a obra de alguma maneira, uma participação ativa. O terceiro tem a ver com a adoção de interfaces computacionais, em que a máquina é agente de uma instauração estética, com imagens geradas numericamente, estabelecendo uma interação perceptiva.

No âmbito da arte em rede, tem-se uma participação perceptiva, com a possibilidade de desenvolvimento de diferentes níveis de interatividade, desde o mais básico, em que o usuário tem possibilidade de contatar o artista através de *e-mail*, ficando a interação em termos privados, sem afetar decisivamente a obra, passando por uma participação do usuário bastante controlada ou pautada pelo artista, até o nível mais complexo, quando o internauta pode converter-se em coautor, modificando e ampliando os dados recebidos do artista e dos *softwares*. Embora a interatividade tenha sido impulsionada pelos recursos disponibilizados pela Internet, níveis

1 Trabalhos de Alexei Shulgin, de 1994, de Jodi (org.), de 1995, e de Olia Lialina, de 1996.

2 Sobre essa nomenclatura, ver: Leão, s.d.

mais altos de participação parecem distantes da realidade de produção dessas obras. Vários críticos<sup>3</sup> denunciam a permanência da autoria, com destaque para o nome dos artistas, e a participação dos usuários restrita às instruções de uso propostas como limites dessa interação mediada por computador, tão divulgada ou desejada. De qualquer forma, essa ainda é uma questão em aberto, uma vez que a Internet em si estimula e favorece a partilha da criação e o abandono do regime de autoria individual do artista. Talvez o que permaneça, ainda, seja uma herança do pensamento estético tradicional que marca o meio da arte, do qual a maioria dos artistas atuantes na Internet são oriundos.

Uma importante inovação no âmbito da Internet ocorreu nos últimos anos com o desenvolvimento do que se chama, hoje, Web 2.0, conceito utilizado para descrever a tendência tecnológica de reforçar os processos de troca de informações e colaboração dos internautas com *sites* e serviços virtuais. O termo foi criado em 2004 pela empresa norte-americana O'Reilly Media para designar um conjunto de serviços com base no conceito de atuação em plataforma, envolvendo aplicativos baseados em possibilidades de uso participativo sob forma de comunidades, sem a necessidade de maior conhecimento das tecnologias da informação. O objetivo desses serviços é que o ambiente *on-line* se torne mais dinâmico e que os usuários colaborem para a construção e a organização dos conteúdos. A Web 2.0 possibilita a criação de grupos ou espaços específicos que permitem partilhar dados de caráter geral ou específico sob as mais diversas formas (textos, arquivos, imagens fotos, vídeos, etc.). A Internet, desde suas origens, apresentou possibilidades interativas. O que se observa hoje é um reforço dessa característica com grande número de *sites* e serviços denominados redes sociais virtuais, os quais exploram essa nova tendência, crescendo vertiginosamente e ganhando cada vez mais adeptos.

Nessas redes sociais virtuais, a partir da identidade de interesses, o indivíduo compartilha experiências e informações, por isso instituições e artistas buscam ampliar a abran-

gência de seu trabalho fazendo uso delas para difusão de suas práticas e produtos. Assim, objetivam acessar o espectador dentro de seu espaço privado, pela tela de seu computador, estendendo relações para além de seu território físico-geográfico. No entanto, o ciberespaço é um campo de diferentes interesses e conflitos, no qual, ao instalar-se, mesmo criando seus lugares particulares e com suas próprias relações de pertencimento, a arte interage continuamente. Desse modo, as propostas artísticas em redes sociais, muitas vezes, exploram esses conflitos e contradições.

A partir das possibilidades tecnológicas, desenvolvem-se grupos por afinidades, criando espaços de discussões e de apresentação de temas variados em fóruns, *sites* de relacionamento e comunidades dos mais variados tipos. As redes sociais virtuais constituem locais onde se fala, discute, opina e debate de tudo. Não há mais fronteiras separando locais, nem outros limites que o mundo geográfico impõe. As redes sociais virtuais são, hoje, as ferramentas de Internet mais populares, sendo utilizadas em quase todo o mundo. A arte não ficou fora desse novo movimento, uma vez que muitos artistas passaram a utilizá-la como ferramenta de agregação da informação e de contato com um público, explorando um grande tráfego de usuários, nunca antes imaginado. Ao permitir fácil acesso a todos os interessados, gera uma espécie de vitrine virtual que responde ao desejo dos artistas de estabelecerem relações mais diretas, imediatas e de largo espectro com seus receptores. Ao definirem regras de funcionamento, em que as informações devem ser apresentadas de forma mais concisa, clara e objetiva, essas redes colocam desafios aos artistas. Como subverter, criar ambiguidades e explorar os interstícios dessa comunicação direta com os usuários, alcançando um novo público para seus trabalhos?

As novas formas comunicacionais que se desenvolvem nas redes sociais virtuais, mais abertas, flexíveis e democráticas, também estimulam os artistas a diluírem as hierarquias tradicionais em um mar de conteúdos que não se classificam, não se ordenam e

3 Uma das mais duras críticas aos limites da net arte tem sido feita por Laura Baigorri, importante especialista do tema.

não se controlam tão facilmente. As inúmeras ofertas de caminhos disponíveis para a escolha do usuário estabelecem níveis de participação mais ou menos articulados e interativos com diferentes grupos de interesse. As diferentes conexões e os olhares compartilhados ampliam o potencial de diálogo e de experiências ativas que os internautas podem estabelecer com os territórios da arte. As autoridades, as autorias e as propriedades diluem-se nesse espaço, onde copiar e colar são procedimentos-padrão e as formas de apropriação e hibridação se generalizam.

Para alguns autores, na linha de Pierre Lévy, um novo horizonte delinca-se, realizando os pressupostos ideais de democracia e participação solidária. No entanto, a realidade de seu funcionamento abre uma grande gama de restrições e contradições, exigindo, para sua análise, instrumentos conceituais mais específicos e questionadores. Vale a pena aventurar-se criticamente nesses redemoinhos que dão origem a novos fluxos na comunicação e na criatividade humana. Afinal, a era da reprodutibilidade técnica, com toda sua complexidade e ambiguidades, estava somente começando quando Walter Benjamin a explorou com seu olhar arguto e sensível. Seguindo seu pensamento, novas ferramentas críticas e analíticas fazem-se necessárias hoje.

A experiência tecnoestética estabelece condições de aparição de uma nova imagem – e-imagem –, que, segundo os teóricos Edmond Couchot e José Luis Brea, apresenta uma fluidez e um hibridismo que fogem aos parâmetros analíticos tradicionais. A prática artística, com essa imagem e com suas possibilidades criativas em escala planetária, abre um campo que muitos estão a explorar. É bastante evidente que cresce e diversifica-se continuamente a presença das redes sociais virtuais na Internet, multiplicando-se seus integrantes em progressão geométrica e deixando perceber que uma nova dinâmica se instala. Como pensar, então, a participação de artistas nesse novo fenômeno?

Esta análise propõe um mergulho no panorama geral das ações artísticas nas redes sociais virtuais, explorando algumas propos-

tas para perceber e problematizar suas organizações e interconexões e para explorar as estratégias que viabilizam alternativas e superam desafios para se estabelecerem novas possibilidades criativas. Como se difundem propostas criativas articulando-se em comunidades de usuários? Como os artistas se estruturam para produzir nesse espaço interativo ao mesmo tempo local e global? Que interesses eles conectam para ampliar suas discussões e consolidar suas ações? Que tipo de dispositivos são propostos para que a arte ganhe significado para seus usuários?

## PROPOSTAS ARTÍSTICAS COMO CRIAÇÃO DE MICRORREDES SOCIAIS VIRTUAIS

As redes sociais, em sua essência, são formas de compartilhamento de informações, gostos e ideias entre usuários com os mesmos interesses e estilos. Assim, alguns artistas usam seus trabalhos como meio de criar microrredes sociais. Em diferentes espaços, como *sites* ou *blogs*, eles buscam aglutinar seguidores a partir de propostas sedutoras, que mexem com elementos da psique dos usuários. Esse tipo de proposta estabelece funções pedagógicas, culturais e criativas, com obras interativas em um espaço suscetível de prolongamentos.

Um desses projetos é o Made-up Memories Corp<sup>4</sup>, de Ruth Souza, criado em 2009, que se configura nos moldes de uma empresa que tem como objetivo produzir fotografias do que poderia ter acontecido ou, ainda, do impossível de ter acontecido. A fabricação de lembranças inventadas é gratuita, e a imagem produzida é enviada para a casa da pessoa que a solicitou, assim como um relato do processo e um certificado de autenticidade. Para fazer o pedido, basta o internauta enviar uma descrição para [madeupmemories.art@gmail.com](mailto:madeupmemories.art@gmail.com). Se o seu pedido for selecionado, ele receberá em casa, gratuitamente, o produto oferecido. A artista fricciona a concepção prática e objetiva dos *sites* de serviço para disponibilizar um espaço para o lúdico e a

4 Disponível em: <http://www.flickr.com/photos/12031754@N08/sets/72157620966486276>.

imaginação. Ela, ao se apresentar formalmente como uma prestadora de serviço, na verdade está subvertendo a lógica de veracidade na sociedade de consumo, criando uma rede de seguidores em sua aventura imaginativa.

Outro tipo de proposta que funciona como rede é Learning to Love You More<sup>5</sup>, de Miranda July e Harrell Fletcher, criado em 2002, tendo Yuri Ono como responsável pelo *design* e pela manutenção do *site*. Era, ao mesmo tempo, um *site* e uma série de apresentações *off-line* que compreendiam os trabalhos feitos pelo público em geral em resposta às propostas dos artistas. Cada participante podia aceitar a “missão”, completando-a seguindo as instruções simples, mas bem específicas, colocadas no *site*. Se aceito, o internauta devia enviar o relatório exigido (fotografia, texto, vídeo, etc.), e seu trabalho seria publicado no *site*. Algumas propostas bem simples eram disponibilizadas, tais como uma receita, uma prática de meditação, uma música familiar. A natureza prescritiva dessas atribuições destinava-se a orientar as pessoas para a sua própria experiência. Entre 2002 e seu encerramento em 2009, mais de 8.000 pessoas participaram do projeto. A rede social utilizada foi criada por um *blog* independente, destinado a dar continuidade ao projeto, que é conhecido internacionalmente. No caso dessa artista, há uma intenção de compartilhamento de experiências afetivas e sensitivas, estabelecendo uma relação direta do meio virtual com o espaço cotidiano dos usuários.

No projeto Things I've Learned in My Life so Far<sup>6</sup>, a ideia do trabalho surgiu originalmente de uma lista que o *designer* Stefan Sagmeister mantinha em seu diário sob o título “Coisas Que Eu Aprendi na Vida Até Agora”. Nesse *site*, ele estende a pergunta a todos: “O que você aprendeu na sua vida até agora? Do que você é sinceramente certo a respeito? O que está em suas crenças atualmente? Por favor, escreva isso de forma bela. Desenhe digitalmente, fotografe, desenhe, escancie e suba no *site*”. O internauta pode usar o meio que funciona melhor para sua expressão pessoal: pintura, escultura, película, texto e, caso

não trabalhe no computador, pode ainda escrever em um cartão-postal e enviar. O *site* propõe perguntas como: dá para fazer uma coisa nova todos os dias? Dá para se fazer todo dia uma coisa que nunca se fez? Durante um ano, sem intervalos para feriados, desculpas, gripes ou preguiças, Elisa Mendes e Steffania Paola compartilharam *on-line* suas experiências. Nos últimos cinco anos, como desenvolvimento do projeto, essas frases vêm sendo publicadas no mundo, em espaços normalmente ocupados por publicidade e promoções, como *outdoors*, projeções, *light-boxes*, revistas, capas de anuários, publicações de moda e, recentemente, em macacos infláveis gigantes. Em escala planetária, o projeto faz deslizar as convenções do pensamento estabelecido para inserir questionamentos, dúvidas e ambiguidades no cotidiano.

No projeto Drawhappy<sup>7</sup>, de Catherine Young, criado em 2011, a artista convida as pessoas a submeterem ao seu *blog* um desenho que as faz felizes. Já contando com participantes de quarenta países, a proposta abre espaço para a autoexpressão e o compartilhamento de imagens. Devem acompanhar o desenho foto do internauta e algum pequeno texto. Pode-se consultar por datas todos os desenhos já enviados, tendo-se criado uma espécie de arquivos pessoais interconectados. Bastante simples em sua estrutura, o trabalho explora mais a participação e a ideia de que todos podem criar formas gráficas de se expressar, que o desenho é uma linguagem universal e que as pessoas querem se comunicar. Essas são as premissas de construção de quase todas as redes sociais.

Esses são alguns dos trabalhos que estabelecem redes de compartilhamento, muitos mais poderiam ser comentados. O importante é destacar que eles utilizam ou criam redes de interesses, articulando usuários de diferentes pontos do mundo. Utilizando recursos tecnológicos mais ou menos sofisticados, eles disponibilizam vídeos e fotos separadamente, ou de forma conjunta, explorando as novas funcionalidades oferecidas pela Web 2.0. Os artistas abrem a participação criativa dos usuários e administram os conteúdos

5 Ver: <http://www.learningtoloveyoumore.com>.

6 Ver: <http://thingsihavelearnedinmylife.com>.

7 Ver: <http://drawhappy.wordpress.com>.

enviados em forma de textos, fotos, vídeos e sons, articulando-as através das novas funções disponíveis *on-line*, passíveis de serem manipuladas para a personalização das redes pessoais. Com esses novos recursos, os artistas, trabalhando em grupo ou individualmente, podem criar a sua própria rede social, abrindo-a à adesão de usuários que partilhem os mesmos interesses.

## EXPERIMENTOS ESTÉTICOS NAS REDES SOCIAIS VIRTUAIS EXISTENTES

Mesmo que alguns artistas criem suas próprias redes sociais, muitos deles estão também experimentando atuações nas redes sociais virtuais já estabelecidas e mais conhecidas, utilizando suas ferramentas e recursos e, principalmente, o largo espectro de seus usuários que eles pretendem cooptar. Ao se integrarem nessas redes, os artistas estabelecem propostas que se realizam entre usuários mais diversificados, deixando de ter um trabalho mais personalizado e isolado em seu espaço específico, para desenvolverem uma arte interativa de grande fluxo entre os internautas. Muitos dos recursos das redes sociais *on-line* são comuns para os mais de trezentos *sites* de rede social existentes atualmente. A maioria deles permite postar fotos, vídeos e *blogs* pessoais na sua página de perfil. Mas o objetivo mais importante dessas redes é encontrar e fazer amigos. Na página do perfil, esses amigos aparecem como *links*, assim os visitantes podem navegar facilmente, cruzando suas redes de amigos. Cada rede social *on-line* possui regras e métodos diferentes de busca e contato com parceiros potenciais, estabelecendo formas de compartilhamento de informações, gostos e ideias que os artistas exploram. Para uma análise inicial, destacam-se projetos artísticos dentro das redes sociais mais acessadas do mundo: Twitter, Facebook e Second Life.

Inicia-se pela abordagem dos projetos que utilizam a rede social virtual Twitter, que é um servidor que permite aos usuários enviar e receber atualizações pessoais de

outros contatos (em textos de até 140 caracteres, conhecidos como *tweets*), por meio do *website* do serviço, por SMS e por *softwares* específicos de gerenciamento. Nessa rede, as atualizações são exibidas no perfil de um usuário em tempo real e também enviadas a outros seguidores que tenham assinado para recebê-las. O serviço é gratuito pela Internet. Desde sua criação em 2006, por Jack Dorsey, o Twitter ganhou extensa notabilidade e popularidade por todo o mundo. Essa rede também permite ao usuário criar listas compartilháveis, o que dinamiza a leitura, já que torna possível ler o conteúdo postado por diferentes grupos de seguidores.

O trabalho de Gustavo Romano, da Argentina, *Mi Deseo Es Tu Deseo*<sup>8</sup>, utilizou o Twitter, funcionando como uma manipulação da realidade através da criação de duas páginas com fotos geradas em computador, de um homem e uma mulher que não existem. Essas páginas foram divulgadas em fóruns de relacionamento com os respectivos *e-mails*. No *site* do projeto, estão disponíveis algumas das mensagens recebidas. O trabalho põe em evidência o frágil limite entre ficção e realidade, verdade e mentira, informação e engano, vivenciado nessas redes virtuais de compartilhamento. Inserido nelas, ele as questiona em um jogo de espelhos entre as possibilidades tecnológicas e os desejos humanos.

O trabalho de On Kawara, Japão, *I Am Still*<sup>9</sup>, também põe em xeque a veracidade e a objetividade das informações *on-line* e do famoso “tempo real”. Em seu projeto, o artista publica diariamente a frase “*I am still alive*”; é um processo automatizado que ele nem mesmo controla. Se ele morrer, continuará a anunciar “Eu ainda estou vivo”, todo dia, no Twitter. Assim, ele acaba negando descaradamente a ideia por trás das suas mensagens, considerando que essas realmente não podem confirmar que ele ainda esteja vivo. Então, ele faz duas coisas: falsamente confirmando que ele está vivo, ele põe em dúvida a questão, mas também mantém a noção dele ativamente, anunciando que está vivo. Aqui, o artista usa a rede social para informar ao mundo a persistência de sua existência, explorando

8 Ver: <http://www.findelmundo.com.ar/romano/mdtd/>, <http://www.findelmundo.com.ar/romano/mdtd/correoxy.htm>.

9 Ver: [https://twitter.com/#!/on\\_kawara](https://twitter.com/#!/on_kawara).



mecanismos da própria rede que permitem que isso seja feito de forma mecânica e, portanto, sem necessitar de sua ação pessoal. Em uma espécie de jogo, ele subverte a função de estabelecer relações interpessoais que essa rede social propõe.

O trabalho de Zach Gage, EUA, *Best Day Ever*<sup>10</sup>, de 2009, oferece aos internautas a possibilidade de receber doses diárias de alto astral. O artista apresenta uma conta no Twitter que, todos os dias, às 16h30, procura automaticamente por uma postagem contendo “*my best day ever*” e publica como seu. Essas postagens são escolhidas aleatoriamente, sendo uma procura automática, e nenhuma referência é feita ao autor da postagem original. O usuário encontra a cada dia uma dessas mensagens selecionada a partir da busca pela expressão “*best day ever*”, mas sem essa informação. O aplicativo publica os *posts* como se fossem do próprio artista, e o resultado, segundo a definição de Gage, é uma compilação de estímulos para nossa felicidade. Embora a geração dos textos seja automática, o interessante é que o artista exacerba o caráter de autoajuda presente nesse tipo de rede de relacionamento.

Também trabalhando com textos obtidos por buscas, mas, nesse caso, não aleatórias, Rosana Hermann, do Brasil, em *Twistorias*<sup>11</sup>, de 2007, cria pequenos relatos construídos a partir de *tweets* postados por diferentes usuários da rede. O formato foi criado pela jornalista, que é “tuiteira” e, ao ler as mensagens, teve a ideia de usar os textos para compor algo a mais, organizando-os por temas ou títulos. Dez postagens do Twitter são escolhidas a partir de um tema a ser decidido pela autora. Ela, então, as organiza de forma que contenham uma linearidade, a fim de contar uma história. As postagens são capturadas, e as imagens resultantes são colocadas em um vídeo com a narração da autora, para formarem as histórias contadas por ela. O projeto funciona como se cada *post* fosse uma peça de lego formando um brinquedo, um átomo que poderia formar uma molécula, uma frase que fizesse parte de uma história. Os resultados obtidos são, em geral, narrações do cotidiano, comentá-

rios divertidos ou ridículos que ela publica no YouTube no canal *Twistorias*. Nessa proposta, não há um compartilhamento criativo, uma vez que os *posts* utilizados não são enviados a ela pelos seus autores, mas há um certo “voyeurismo”, na medida em que ela “espia” as postagens em busca de pedaços para suas histórias. A rede funciona como depositária de pensamentos coletivos que ela explora criativamente, devolvendo o resultado aos internautas interessados.

Diferentemente, o projeto *TwitterPicture*<sup>12</sup>, do Reino Unido, é composto por uma série de ilustrações interativas, criado por Johanna Basford usando *crowdsourcing* através da rede social Twitter. A artista convidou seus seguidores a “tuitarem” sugestões sobre o que eles gostariam que ela desenhasse e incorporou esses pedidos em uma ilustração de grandes dimensões, feita à mão, por ela. A criação desses desenhos foi filmada e transmitida por um período de 24 horas, sendo transmitida ao vivo para os usuários conectados ao *Twitcam* – programa que relaciona os *tweets* escritos com vídeos *on-line*. Assim, os participantes – via Twitter – mandavam suas sugestões para a artista que, via *Twitcam*, repassava o vídeo com a criação dos desenhos ao vivo. Posteriormente, as imagens ficaram gravadas no *site* do projeto. O que interessou à artista foi essa possibilidade de simultaneidade que o meio proporciona, uma espécie de interação temporal em que o acesso se dá no mesmo momento em que sua ação de desenhar se efetiva.

Artistas consagrados pelo circuito oficial, como Jenny Holzer<sup>13</sup>, dos EUA, também realizam experimentos em redes sociais virtuais, ampliando o alcance de suas propostas. Ela mantém uma conta no Twitter onde publica as frases que caracterizam seu trabalho, sempre em letra maiúscula, nas cores preto e vermelho, desconsiderando as regras de etiqueta da Internet, que consideram esse tipo de uso como um grito, bastante deselegante. Considerando o sentido de seu trabalho, possivelmente o que a artista quer mesmo é ser lida como um alarde, contando já com mais de 30 mil seguidores. Dando continuação ao seu trabalho nas artes visuais, Jenny Holzer usa

10 Ver: <http://twitter.com/#!/mybestdayever>. Site do grupo: <http://www.afeverishdream.com/>.

11 Ver: <http://www.youtube.com/user/twistorias>.

12 Ver: <http://www.johannabasford.com/twitterpicture>.

13 Ver: <https://twitter.com/#!/jennyholzer>.



**Sítio de Jenny Holzer, artista norte-americana que realiza experimentos em redes sociais**

o Twitter como mais um meio para expô-lo. Suas frases marcantes, às vezes criações dela, outras, apropriações de artistas da literatura, entram no universo das redes sociais adaptadas ao limite de 140 caracteres permitidos pelo Twitter. Seu trabalho, eminentemente textual e comunicacional, é particularmente adequado para ser divulgado nessa rede, pela dimensão de seus textos, verdadeiros *tweets*.

Uma outra importante rede social virtual utilizada pelos artistas é o Facebook, criado, em 2004, por Mark Zuckerberg, Dustin Moskovitz, Eduardo Saverin e Chris Hughes, ex-estudantes da Universidade de Harvard. Inicialmente, a adesão ao Facebook era restrita apenas aos estudantes da universidade. Ela foi expandida ao Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT), à Universidade de Boston, ao Boston College e a todas as escolas Ivy League em dois meses. Muitas universidades foram adicionadas no ano seguinte. Desde 2006, qualquer usuário pode ingressar juntando-se em uma ou mais redes, como amigos de escola ou de trabalho interessados em um tema, moradores de uma região geográfica, etc. O *website* é gratuito para os usuários e gera receita proveniente de publicidade, incluindo *banners* e grupos

patrocinados. Os usuários criam seus perfis, que contêm fotos e listas de interesses pessoais, trocando mensagens privadas e públicas entre si e com outros participantes de grupos de amigos. A visualização de dados detalhados é restrita para membros de uma mesma rede ou amigos confirmados, dando certo controle ao acesso dos conteúdos postados.

Utilizando o Facebook, Raquel Alberti desenvolve uma proposta semelhante à de Johanna Basford, que denomina Desejos de Natal<sup>14</sup>. A artista perguntou a sua rede de contatos no Facebook o que gostariam de ganhar no Natal. As respostas recebidas vieram cheias de “instruções”, quase como descrições verbais que deveriam ser transcritas para o desenho. O objetivo inicial era atender aos desejos da forma mais realista possível, para que o desempenho substituísse o objeto desejado. A partir desses desejos, a autora pesquisa e faz arte. Percebe-se uma interconexão entre a tradição do desenho que a artista desenvolve e o uso tecnológico das formas comunicacionais.

Também relacionando o desenho manual com os meios tecnológicos, Guim Tió, da Espanha, criou o Facebook Project<sup>15</sup>, em que ele faz retratos a partir dos avatares das pessoas no Facebook. Ele convida os internautas a

14 Ver: <http://www.facebook.com/pages/desejos-de-natal/221323281230032?sk=wall15>

15 Ver: <http://www.facebook.com/pages/Guim-Ti%F3/183485261672456>; <http://www.guimtio.blogspot.com>; [guimtio@gmail.com](mailto:guimtio@gmail.com).



**Trabalho do espanhol Guim Tió, criador do Facebook Project**

se candidatarem ao projeto via *blog* e página no Facebook. O artista pinta uma série de retratos cujos modelos são seus amigos e outros usuários que, pelo Facebook, enviam suas fotos para participar. Parte do rosto é descoberta pela tinta, enquanto todo o resto é coberto pela pintura estilizada do artista, o que dá aos retratos uma estranha aparência real x ilustrativo. O trabalho comemora com um vídeo os 2.000 seguidores até agora participantes. Essa adesão indica o interesse que o desenho ainda desperta nas pessoas, principalmente o retrato como categoria artística que envolve tantos aspectos psíquicos conflitantes. A rede virtual funciona como uma ponte, proporcionando a realização dos desejos individuais dos internautas e sua execução pelo artista, que tem assim seu público enormemente ampliado, condzendo com as aspirações contemporâneas.

Seguindo a mesma tendência, Fernando Limberger desenvolveu a proposta de postar uma foto de seu trabalho diariamente no Facebook, criando séries temáticas, que podem durar de semanas a meses. A interação com o público é sutil, mas o meio oferece uma resposta mais imediata e direta das pessoas. O artista afirma que seus álbuns no Facebook não equivalem às fotografias que ele coloca-

ria em uma exposição de museu ou galeria, sendo antes “como rascunhos e referências para a realização de outros trabalhos”. O que funciona com a rede é a possibilidade de receber respostas imediatas, criando, via computador, uma inter-relação processual. Além disso, as conexões se expandem além dos espaços especializados, abrangendo um público muito mais diversificado.

Outra rede social virtual de repercussão é o Second Life, que simula em alguns aspectos a vida real dos seres humanos, em um ambiente virtual e tridimensional que foi criado, desenvolvido e é mantido pela empresa Linden Lab, desde 2003. Dependendo do tipo de uso, pode ser encarado como um jogo, um mero simulador, um comércio virtual ou uma rede social. Pensamos aqui o Second Life como uma rede social virtual que teve registrado um significativo número de usuários, denominados também de residentes, e que cresceu enormemente até 2007. Com um aplicativo em 3D que simula perfeitamente um ambiente tridimensional, utilizando também animação em 3D e com avatares, que podem sentir, ver ou experimentar uma interação real, ele cria um metaverso para essas comunidades virtuais.

O artista Fred Forest, declarando-se desiludido com as condições do mundo da arte, instalou-se como artista no mundo artificial do Second Life, onde desenvolve diversos trabalhos no seu “Território Experimental”. Um deles é a Bienal 3000<sup>16</sup>, democrática, sem curador, na qual a participação é livre e as redes sociais respondem às aspirações, à orientação e às tendências mais atuais. Uma bienal sem o peso político-administrativo das grandes máquinas institucionais e econômicas, sem orçamento definido, autogerida pelos próprios artistas. Uma bienal como requer a ética de uma nova sociedade na qual a arte tenha um papel de regulação crítica em relação ao arbitrário dos poderes de todos os tipos. Uma bienal que, segundo seu autor, pratica a transparência, em contraponto aos compromissos e especulações do mercado. Essa rede social tem entrado em desuso, o que diminui a repercussão do trabalho de Fred Forest.

Ao analisar essas diferentes propostas artísticas em redes sociais virtuais, percebe-se que elas envolvem sempre desejos, contatos afetivos, ideais utópicos de realizações de sonhos e criação de ilusões. Colocadas *on-line*, elas proliferam, pois, respondendo a aspirações humanas universais, colocando um pouco de poesia e deslumbramento emocional no mundo tecnológico, esses trabalhos são impor-

tantes para dar mais consistência e tessitura às atividades cotidianas dos usuários da Internet.

Percebe-se, ainda, que inúmeras possibilidades *on-line* para o desenvolvimento de redes sociais virtuais estão sendo criadas constantemente. Elas respondem a demandas da sociedade contemporânea, que busca formas de compartilhamento em um mundo muito estereotipado e segmentado, no qual os grandes relatos faliram. Sedentos por formas de interações via computador, buscam compartilhar interesses e construir novas utopias de proximidade. Os artistas não podem deixar de participar desse processo de estabelecimento de redes de interesse e intercomunicação, que responde a tradicionais aspirações de todos aqueles que se envolvem na ampliação e na partilha do sensível.

A arte, nas redes sociais virtuais, inscreve-se no espaço coletivo, global com suportes confundidos. Ela cria situações de experimentação para o receptor e condições inéditas de recepção que respondem à crise do autor com o fomento da inteligência distribuída. Essas ações em rede permitem e solicitam parceiros, estabelecem alterações de sentido e trabalham a ciberclonagem. Por tudo isso, é uma arte participativa, excêntrica, pouco segura, que escapa ao controle social e à autoridade do sistema da arte.



## BIBLIOGRAFIA



- BREA, Jose Luis. *Cutura RAM*. Madri, Gedisa, 2007
- COUCHOT, Edmond. *A Tecnologia na Arte*. Porto Alegre, EDUFRGS, 2003.
- FOREST, Fred. *Art ET Internet*. Paris, Editions Cercle de l'Art, 2008.
- KURZEWEIL, Ray. “Ser Humano Versão 2.0”, in Caderno Mais, *Folha de S. Paulo*. São Paulo, 23 de março de 2003.
- LEÃO, Lucia. “Uma Cartografia das Poéticas do Ciberespaço”. Disponível em: [http://www.ucs.br/ucs/tplConexao6/editora/periodicos\\_cientificos/conexao/conexao6/conteudo/sumario/resumo\\_06](http://www.ucs.br/ucs/tplConexao6/editora/periodicos_cientificos/conexao/conexao6/conteudo/sumario/resumo_06).
- NUNES, Fábio Oliveira. *Ctrl+Alt+Del: Distúrbios em Arte e Tecnologia*. São Paulo, Perspectiva, 2010.
- PLAZA, Júlio. “Arte e Interatividade: Autor-obra-recepção”, 2000. Disponível em <http://www.plural.com.br/jplaza/texto01.html>.
- PRIMO, Alex. *Interação Mediada por Computador*. Porto Alegre, Sulina 2011.