

ARTE DIGITAL E REDE SOCIAL: Como artistas utilizam informações de rede social para construção de obras de arte digital.

André Damásio Ferreira Delfino¹

Resumo: O presente trabalho discute as redes sociais no contexto da experimentação em arte digital, portanto, trata das conexões que esses dois temas têm entre si bem como suas aproximações e relações estéticas. Para tanto, propõe uma análise crítica e descritiva de dois trabalhos artísticos, um intitulado *I Want You To Want Me* do Jonathan Harris e outro intitulado *Subindo a Torre Eiffel* da Denise Agassi. Assim sendo, discute-se a teoria estética com base em alguns pensadores que a debatem, o aparecimento da tecnologia na arte e suas implicações e o papel da interface e da interação na arte digital. Além disso, o trabalho faz uma introdução explanatória sobre as redes comparando seus aspectos sociais e suas características tecnológicas aos sistemas de comportamento biológico. O exame mais amplo das redes intenta mostrar a importância de se discutir esse tema já que ele está presente em diversos campos do conhecimento e da sociedade. Em especial, se atenta em mostrar como a sua presença na arte, mais especificamente na arte digital, faz com que a prática artística sofra modificações e proponha uma nova estética conhecida como endoestética e interestética. Desse modo, os atores dessa nova estética das artes digitais tem papel igualmente importante ao do artista e, por isso, é ponto chave no debate acerca do uso das informações das redes sociais nos trabalhos dessa natureza. Enfim, ao atravessar toda a discussão mais abrangente sobre redes sociais como algo orgânico que está voltado para a natureza, social que está focado nas pessoas que constituem a rede e virtual que está relacionado com as potencialidades do trabalho em rede, a análise artística aqui proposta objetiva propor um diálogo entre arte digital e rede social. Ao final desse trabalho, retoma-se brevemente tudo que foi discutido e conclusões sobre a importância da interação, da interface e da rede são feitas.

Palavras-Chave: Arte Digital, Rede Social, Informação, Interface, Estética, Internet

Introdução

O contato que se tem, na sociedade atual, com dispositivos de comunicação em particular os móveis e os *wireless*, bem como o uso e a influência deles no dia-a-dia tem sido enorme. Segundo a Anatel, o Brasil terminou outubro de 2016 com 230,4 milhões de celulares². Esses dados apresentados pela Anatel tem como consequência o fato de a sociedade já ter assimilado, por meio desses dispositivos, as relações de comunicação à distância. Isso gera muitas possibilidades de uso desses dispositivos tanto para os artistas quanto para as pessoas em geral. Algumas delas são: experiência de presença e ação à distância exemplificadas pela escrita deste presente trabalho que é feito com a ajuda da orientadora, que não está presente no mesmo lugar, por meio de uma ferramenta de escrita colaborativa e a sensação de

¹ Graduando da Universidade Federal de Minas Gerais no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, andre.damasio.delfino@gmail.com +55 31 998799167

² Fonte: http://www.teleco.com.br/3q_esp.asp

ubiquidade e de simultaneidade exemplificadas pelos vídeos ao vivo veiculados nas redes sociais.

Por causa da forte presença dos dispositivos de comunicação e dos ambientes multiusuários, é possível que a convivência com grande quantidade de dados e interfaces se faça inevitável. Eric Emerson Schmidt (2010) afirma em sua conferência que a cada dois dias são produzidos a mesma quantidade de dados criados desde o começo das civilizações. Entretanto, devido às influências culturais, cada pessoa interpreta de forma diferente os dados e as interfaces. Com tudo isso, as transformações das nossas relações, da organização social, política e econômica são aceleradas. Um outro ponto a ser considerado é a difusão de conteúdo que era de poucos para muitos e passa a ser de muitos para muitos. Assim, um indivíduo com poucos recursos pode virar um elo importante, ou seja, um criador de conteúdo influente.

Isso possibilita e potencializa a produção artística que, agora, tem disponíveis muitos dados para serem articulados. Mas para acessar esses dados, eles devem ser categorizados ou seja transformados em metadados. Todo dado que está na *web* possui metadados atribuídos à ele, esses metadados podem ser inseridos tanto pelo autor do conteúdo, quanto pelo próprio sistema computacional que permite a inclusão desse conteúdo.

O artista digital tem a possibilidade, então, de conectar os dados publicados na *web* em diferentes interfaces, ressignificando, ampliando, reafirmando ou questionando-os. Os trabalhos produzidos, no que lhes dizem respeito, fazem emergir o potencial dessa hiper-abundância de dados e da rede que pode ser definida por conexões entre pessoas por meio de ambientes multiusuários a partir de dispositivos de comunicação. O presente trabalho, por sua vez, visa discutir a rede social e a arte digital e como elas se conectam além da forma como os artistas utilizam as informações produzidas nas redes sociais para produção de trabalhos.

Três conceitos são importantes para este trabalho. Primeiramente, o conceito de rede social (RECUERO, 2009). Sempre que ele for usado será para abranger os sites nos quais as pessoas que os utilizam podem interagir uns com os outros, estabelecendo relações e comunicando entre si. Em segundo lugar, o conceito de artistas digitais (PRADO, 2003). Eles são os artistas que utilizam de tecnologia digital para propor, com os objetos artísticos por eles criados, experiências estéticas. Por último, o conceito de *interface* (PRADO, 2003). Ela é o dispositivo que media a comunicação entre dois sistemas podendo ser dois computadores ou um computador e um usuário.

A Rede

O presente trabalho se baseia em alguns conceitos centrais para o desenvolvimento do mesmo. São eles: a rede, no que diz respeito aos mais variados tipos, priorizando as redes sociais, tanto as analógicas, quanto as digitais, partindo do pressuposto de que o conceito surgiu primeiro nas ciências da natureza; a análise de rede social como método de estudo de fenômenos sociais via formalização gráfica; quantitativa; noções de interface como sendo o

mediador entre a máquina e o ser humano e a arte digital, que utiliza os dados das redes sociais digitais. Por fim, a análise de trabalhos de arte digital que utilizam dados de redes sociais e que permite compreender a potencialidade das interfaces, dos ambientes digitais de rede e das informações presentes neles.

Segundo Duarte e outros (2003), o conceito de rede começou a ser usado pelos ecologistas desde a década de 1920. Isso se deve ao fato de terem encontrado uma relação com os ecossistemas. Eles entendiam ecossistemas como uma comunidade de organismos que estava interligada em rede por meio de relações de alimentação. Essa rede, por sua vez, se dá de duas formas, uma que pode ser caracterizada como interna e outra como externa ao ser. A primeira forma, a externa, são as comunidades ecológicas, na qual o rejeito de um ser é o alimento do outro. A segunda forma, a interna, é a rede de reações químicas que forma a base para toda a vida. Portanto, rede é uma característica comum para todo tipo de vida. Entretanto, não é algo material ou palpável, é, pois, um padrão não-material de conexões.

A principal característica dessas redes vivas é a autogeração. Isso quer dizer que, mesmo sofrendo mudanças e relacionando entre si de forma contínua, elas tendem a se manter da mesma forma no que diz respeito ao padrão de organização. Essa característica, por sua vez, suscita uma outra que é a do limite físico. Todo ser tem um limite físico mas não de forma a separá-lo do meio externo. Ele serve, então, para garantir a autogeração, ou seja, para fazer com que, mesmo trocando substâncias com o meio externo e eliminando substâncias do meio interno, a identidade do ser permaneça intacta. Assim sendo, as características do organismo são preservadas.

A partir das premissas da rede no âmbito da biologia, deve-se discutir a rede no campo social. Isso se deve ao fato de que usar e ampliar as questões propostas pelos ecologistas é fundamental já que faz com que o entendimento de organização e o conceito sistêmico de vida seja utilizado nas relações sociais, ou melhor dizendo, nas redes sociais (aqui cabe tanto as redes sociais analógicas quanto as digitais). Entretanto, nem todo conhecimento acerca de redes biológicas é passível de ser replicado para as redes sociais. Quando o ser humano passa a fazer parte da equação, os fatores da mesma mudam. Eles são agora, a cultura, linguagem, símbolos e regras implícitas, ou seja, os fatores passam a não ser mais só os biológicos. Quando envolve o virtual³, os limites e as possibilidades dos ambientes multiusuários, bem como conceitos de ubiquidade⁴, deslocamento e simultaneidade passam a ser considerados parte da rede, fazendo com que o produto não-material resultante da rede social, as informações e ideias, seja produzido em enorme quantidade.

As redes sociais e suas relações com a arte

Primeiramente, é preciso definir como este trabalho considera o conceito de rede social, uma vez que serão analisados trabalhos de arte digital que usam informações de redes sociais

³ algo que envolve o intermédio de um computador

⁴ Fato de estar ou existir concomitantemente em todos os lugares, pessoas, coisas

Posteriormente o trabalho deve compreender também os limites que definem um trabalho como trabalho de arte digital. Essas definições ajudarão a selecionar trabalhos que utilizam de forma crítica o ambiente tecnológico de rede em que residem.

As redes sociais podem ser divididas em, analógicas e digitais. Neste trabalho a discussão das redes digitais será aprofundada. Entretanto, é importante fazer uma breve explicação sobre as analógicas. Isso se deve ao fato, de as primeiras serem uma consequência das posteriores e pelo fato de haver conceitos que se aplicam aos dois tipos de redes sociais.

As redes sociais, segundo Recuero (2009), têm dois elementos. Primeiramente, os atores. Eles podem ser pessoas, organizações, instituições ou grupos. Em segundo lugar, têm-se as conexões. Elas são os laços ou interações sociais entre os atores. Assim, as redes são os padrões de relação entre os grupos sociais. Dito isso, é importante ressaltar que essa abordagem de rede trabalha com a estrutura social e se torna impossível falar dela sem mencionar os atores e as conexões.

Duarte e outros (2003), por sua vez, propõe uma ampliação do conceito de rede social. Isso se deve ao fato dos autores compartilharem do conceito de rede na biologia e expandirem o mesmo para o âmbito social. Mas, eles ressaltam que não se deve esperar transpor todo o conceito biológico para o social. Isso porque as redes sociais envolvem pessoas e, conseqüentemente, cultura, valores e acordos morais. Entretanto, como o homem é um ser dual, dotado de características da natureza e da cultura, não sendo apenas cultural, as redes sociais possuem características em comum com as redes biológicas. Essas características são a autogeração e os limites físicos. Porém, elas sofrem algumas adaptações. Assim, pode-se dizer que as redes sociais ainda mudam seus padrões, mantendo a organização da mesma. Contudo, criam, negociam e alteram seus próprios limites previamente e, agora, não são mais físicos e sim morais e comportamentais. Portanto, pode-se definir rede social como estruturas dinâmicas e complexas formadas por pessoas com valores ou objetivos em comum, interligados de forma horizontal e predominantemente descentralizada.

Com o surgimento da internet as redes sociais se transformaram. Agora, há a possibilidade de comunicação mediada por computadores. Assim, os atores, ao interagir, deixam rastros. Isso, por sua vez, é importante. Uma vez que existem essas pegadas digitais⁵, é possível distinguir os padrões que criam e, também, reconhecer a própria rede social criada.

As redes sociais que têm as interações mediadas pelo computador, por sua vez, ainda possuem os dois elementos principais de uma rede social, o ator e as conexões. Claro, se não os possuísse, não poderiam ser classificadas como tal. Entretanto, como acontecem algumas transformações no comportamento desses componentes e na relação que eles estabelecem uns com os outros, o entendimento deles passa a ser diferente.

⁵ Dados produzidos pelos usuários a cada interação realizada e que funcionam como um vestígio da passagem de alguém por um determinado lugar na web (RECUERO, 2009).

Segundo Recuero (2009), os atores têm sua concepção alterada devido à principal característica de uma comunicação mediada por computador. Essa nova forma de comunicação tem como essência o distanciamento físico dos atores. Assim, eles são apenas uma imagem dos atores sociais. Na prática isso quer dizer, um perfil no *Facebook*⁶ que é gerenciado por um grupo de pessoas representa um ator e um perfil de uma única pessoa. Portanto, nesse tipo de rede social, os atores são apenas representação, ou seja, não dá para realmente saber com quem se está falando, consequência da distância física e do intermédio de uma interface que é passível de manipulação.

As conexões em uma rede social são fundamentais. Isso se deve ao fato de ser a variação delas que dá forma à esses grupos. As interações em uma rede social digital aparecem devido aos rastros que os atores deixam. Essas interações, por sua vez, tem particularidades. Primeiramente, não existe a presença da linguagem não verbal. Como é tudo mediado pelo computador, os atores não se conhecem imediatamente ou, até mesmo, podem nunca vir a se conhecerem pessoalmente. Assim, não há vestígio do contexto da interação. Em segundo lugar, está a interferência das ferramentas que os atores usam. Essas ferramentas possibilitam a existência da interação mesmo sem a presença de uma das pontas. Com isso, passam a existir dois tipos de comunicação. Um dos tipos é a comunicação em tempo real, ou seja, uma mensagem é transmitida e tem uma resposta logo em seguida. A outra forma é a comunicação na qual a resposta para a mensagem não acontece imediatamente. Além disso, as conexões têm uma outra característica. Segundo Alex Primo (apud Recuero, 2009), elas podem ser consideradas interações mútuas ou interações reativas. A primeira são conexões as quais os atores participam ativamente da construção da mesma bem como das relações provenientes delas. Um exemplo disso é a conversa em um chat na internet. A segunda são conexões as quais são apenas respostas a um estímulo. Um exemplo disso é quando um ator aceita a amizade de outro no *Facebook*.

Tendo abordado os conceitos pertinentes à discussão sobre rede social, pode-se dizer que a definição de rede social que será considerada para o trabalho é a de ambiente virtual existente só por meio da internet que possibilita relações (conexões) entre pessoas (atores) mediadas pelo computador.

Agora é preciso definir o conceito de arte digital. Para isso, deve-se discutir a influência da tecnologia na sociedade. Essa discussão, por sua vez, já foi iniciada anteriormente. Aqui, será apenas uma ampliação desse debate.

A mediação do computador reconfigura as relações que se estabelece com as pessoas. A sociedade, por sua vez, já assimilou essas mudanças, principalmente, a comunicação à distância⁷. Além disso, novas possibilidades surgem com essa conexão entre

⁶Rede social criada por Mark Zuckerberg em fevereiro de 2004 na qual as pessoas interagem, por meio de um site, compartilhando textos, imagens e vídeos em seus perfis. Fonte: <https://www.significados.com.br/facebook/>

⁷ Comunicação feita por duas ou mais pessoas que não estão fisicamente no mesmo local e, por isso, estão impossibilitadas de se comunicar verbalmente sem o intermédio de um aparelho técnico (RECUERO, 2009).

usuário/dispositivo no ambiente de rede. Elas são a comunicação em um espaço interativo, o que amplia o campo das experiências para outros patamares. Novas sensações são potencializadas e, pode-se dizer, até criadas. Elas são a sensação de ubiquidade, deslocamento e simultaneidade, além da experiência de ação à distância. Isso tudo faz com que a convivência com uma grande quantidade de dados e interfaces seja potencializado, acelerando, assim, as transformações das relações, da organização social, política e econômica. Agora, devido à difusão da *internet*, o conteúdo passa a ser veiculado de muitos para muitos e, não mais de um detentor da tecnologia para uma massa receptora. Assim, um indivíduo com poucos recursos pode virar um ator importante na rede. Isso faz com que os artistas, que na prática são pessoas que trabalham criando experiências estéticas que alteram a percepção das pessoas sobre o mundo, tenham um novo campo de possibilidades para atuarem e criarem seus trabalhos.

Portanto, o conceito de arte digital que será usado neste trabalho para escolher os trabalhos a serem analisados é o de prática artística que tem na sua constituição e no seu funcionamento a mediação de tecnologias digitais como papel chave na criação do objeto artístico bem como da experiência estética. Além disso, a escolha dos trabalhos terá um filtro. Serão analisados apenas trabalhos de arte digital que, além de contemplar esse conceito, utilizam de informações de redes sociais digitais conforme o conceito delimitado anteriormente no texto.

Estudo das obras

Neste artigo serão analisados dois trabalhos de arte digital, um do Jonathan Harris, *I Want You To Want Me* e um da Denise Agassi, *Subindo a Torre Eiffel*. Antes de falar dos trabalhos, é preciso contextualizar esses dois artistas bem como sua produção.

Jonathan Harris (Figura 1) é um artista visual que trabalha com dados e suas visualizações com o poder narrativo deles. Nascido em Vermont nos Estados Unidos, ele é um artista que estudou vários campos ligados à arte e alguns ligados às ciências exatas. Ele estudou pintura, fotografia, ciência da computação e design de interação. Essa amplitude de formações fizeram com que o trabalho dele se voltasse para a visualização de dados e para o *storytelling*. Segundo o próprio artista, ele é, antes de mais nada, um contador de histórias. Seu trabalho, então, dialoga com as tecnologias e como elas se relacionam com o homem. Misturando elementos da cartografia, fotografia, ciência da computação e antropologia, Jonathan Harris já teve trabalhos premiados com o *Webby Awards*⁸, trabalhos reconhecidos pela AIGA (associação profissional de Design localizada em Nova York) e Ars Electronica e trabalhos expostos no Museu de Arte Moderna de Nova York, no The Victoria & Albert Museum em Londres e no Garage Museum for Contemporary Art em Moscou.

⁸ *Webby Awards*: é o principal prêmio que honra quem trabalha com internet. Foi criado em 1996, durante o início da internet e tem como realizador a Academia internacional de Arte Digital e Ciência. Saiba mais em: <http://webbyawards.com/about/>



Figura 1 - Jonathan Harris

Denise Agassi (Figura 2) é uma artista brasileira nascida em São Paulo. Ela é uma artista visual e pesquisadora na área de manipulação de dados e no poder deles na construção coletiva da memória a partir das relações em rede. Mestre em artes visuais pela Faculdade Santa Marcelina (FASM/SP) e bacharel em artes plásticas pela Fundação Armando Álvares Penteado (FAAP/SP), ela participou do grupo de pesquisa Arte&meios⁹ tecnológicos e do grupo de remapeamento urbano e criação coletiva Lat-23¹⁰. Além disso, teve trabalhos premiados com o Prêmio Mídias Locativas no Festival Vivo Arte.mov¹¹ e exibições no Sesc Pompéia¹², no Museu da Imagem e Som (MIS/SP)¹³ e no Festival Internacional de Linguagem Eletrônica (FILE/SP)¹⁴. Seu trabalho, portanto, é voltado para a memória, para os dados e para como eles se relacionam.

⁹ arte&meio: é o grupo de pesquisa em processos artísticos tendo em vista suas relações com a tecnologia. Saiba mais em:

<https://artemeiostecnologicos.wordpress.com/v-encontro-experiencia-neoconcreta/>

¹⁰ Lat-23: é um coletivo formado pelo Cláudio Bueno, pela Denise Agassi, pelo Marcus Bastos e pelo Nacho Durán. O intuito do coletivo é trabalhar a cidade de forma artística. Saiba mais em: <http://www.itaucultural.org.br/explore/rumos/artista/?ed=470&artista=573>

¹¹ Prêmio Mídias Locativas no Festival Vivo Arte.mov: é um festival de arte em mídias locativas que acontece em Belo Horizonte. A última edição ocorreu em 2012 e a Denise Agassi ganhou o prêmio Mídias Locativas com o trabalho Vista On vista Off.

¹² Sesc Pompéia: espaço cultural e de lazer localizado em São Paulo capital.

¹³ MIS/SP: museu da imagem e do som localizado em São Paulo. Inaugurado em 1970, conta com um acervo de mais de 200 mil itens além de sediar várias exposições e mostras de cinema.

¹⁴ FILE/SP: festival destinado para obras de arte eletrônica. Saiba mais em: <http://file.org.br/>



Figura 2 - Denise Agassi

I Want You To Want Me

O trabalho *I Want You To Want Me*, a qual foi encomendada pelo Museu de Arte Moderna de Nova York para a exposição *Design and the Elastic Mind*, trabalha com conteúdos retirados de sites de relacionamentos, que são uma rede social, plataformas que permitem uma interação entre os seus usuários a fim de promover uma conexão informal entre eles. Em seu trabalho o artista explora a busca por amor e por si mesmo no mundo do encontro virtual. O sistema desenvolvido em seu trabalho busca por certas frases em sites de namoro virtual no período de algumas horas. Logo em seguida, o sistema coleta essas informações e as armazena em um banco de dados. Então essas frases são exibidas em uma tela touch de alta resolução de 56 polegadas de tamanho pendurada verticalmente.

A interface gráfica do trabalho ocorre na web e é composta por balões de duas cores, rosa e azul. Os balões rosas correspondem à informações publicadas por uma mulher e os balões azuis correspondem às informações publicadas por um homem. Já os balões mais escuros correspondem às informações de pessoas mais velhas e os balões mais claros correspondem às informações de pessoas mais jovens. Esses balões são dispostos em um céu cujo clima (chuvoso, ensolarado, nublado, nevoso, entre outros) é controlado pelo usuário. Além disso, o usuário pode filtrar os dados por três parâmetros: idade, o que está procurando (se o perfil está em busca de homem, de mulher ou de ambos) e gênero (se o perfil é de uma mulher, de homem ou se aparecerá perfil de ambos). Cada um desses balões representa um único perfil e tem, dentro deles, silhuetas de pessoas solitárias fazendo algumas das 500 atividades (yoga, polichinelos, air guitar, varrendo, entre outras) e o usuário pode tocá-los. Ao tocar uma vez, o balão se destaca, repelindo os balões vizinhos e a frase relacionada a ele aparece em um balão de pensamento. Ao tocar uma segunda vez, o balão estoura.

O trabalho tem cinco movimentos, ou seja, cinco estados que modificam a interface para uma certa configuração que explora algum aspecto dos sites de relacionamento. Eles são chamados

respectivamente de *Who I Am*, *What I Want*, *Snippets*, *Matchmaker* e *Breakdowns*. No primeiro estado (Figura 3), os balões, ao serem tocados, mostram sentenças que começam com *I am* ou *I'm*. O intuito dele é mostrar o que as pessoas falam de si mesmo. Assim, é apresentado um resumo de como são as pessoas nos sites de namoro. Algumas frases que foram coletadas do trabalho no estado *Who I am* são: *I am ready for my prince*, *I'm a single dad trying to make it in this crazy world*, *I'm not lonely or horny, but I am incomplete e I'm depressed but I'm thinking how it would be nice to be in a relationship again*. Essas frases e as que virão a seguir demonstram que as pessoas só querem amar e ser amadas. Assim, querem achar alguém que as complete e que possam ser felizes juntos. Dessa forma, utilizam dos sites de relacionamento para encontrar essas pessoas.



Figura 3 - Who I am

No segundo movimento, o *What I Want* (Figura 4), os balões mostram o que as pessoas procuram, ou seja, exibem frases que indicam as preferências das pessoas. Essas frases começam a sentença com *I'm looking for* ou *I am looking for* ou apenas *Looking* e são apresentadas na forma de um coração gigante. O intuito desse estado do trabalho é mostrar quais são os interesses das pessoas. Assim sendo, é indicar qual o tipo de pessoa que o perfil

(balão) em questão está querendo. Portanto, esse movimento expressa, na sua essência, o propósito dos sites de namoro que é encontrar alguém. Exemplos de frases desse movimento: *Looking for a long-term INTERRACIAL relationship, I'm looking for someone who can make my heart beat fast (not to be confused with giving me a heart attack)* e *Looking for a woman that can use up my unwanted sexual desires that my wife doesn't use.*



Figura 4 - What I Want

O movimento, *Snippets* (Figura 5) tem três estados dentro dele. No *Openers*, os balões se agrupam na forma de flores e exibem as frases iniciais de um determinado perfil. Exemplos de frases desse estado: *Your average guy next door who happens to enjoy the nudist lifestyle, I know what you're thinking -- 23, no way, but let me tell you, I have a very old soul* e *Anyone interested in dating a fun sexy single dad?*. Já no *Closers*, os balões se agrupam em linhas e colunas e mostram as frases de fechamento de um perfil de namoro. Exemplos de frases desse estado: *Mutual attraction would probably help but please don't be a bitch, Hope you find who you are looking for* e *Respectfully, your future husband.* O *Taglines* se configura em formato de DNA e os balões revelam as frases de assunto dos perfis. Exemplos de frases desse estado:

My way never worked. I'll try this, Photographer wants Kodak moment e Lonely guy looking for love.



Figura 5 - Snippets (Openers, Closers e Taglines)

O estado *Matchmaker* (Figura 6) busca, usando algoritmos, por perfis que combinam e os agrupa em pares na tela. A junção é feita tendo como base o que esses usuários querem e quem eles são. Cada par aparece isolado na tela, um de cada vez. Eles surgem do horizonte e vão em direção ao primeiro plano da interface. Eles pausam por alguns segundos com suas respectivas frases em balões de pensamento e logo depois vão embora flutuando juntos .

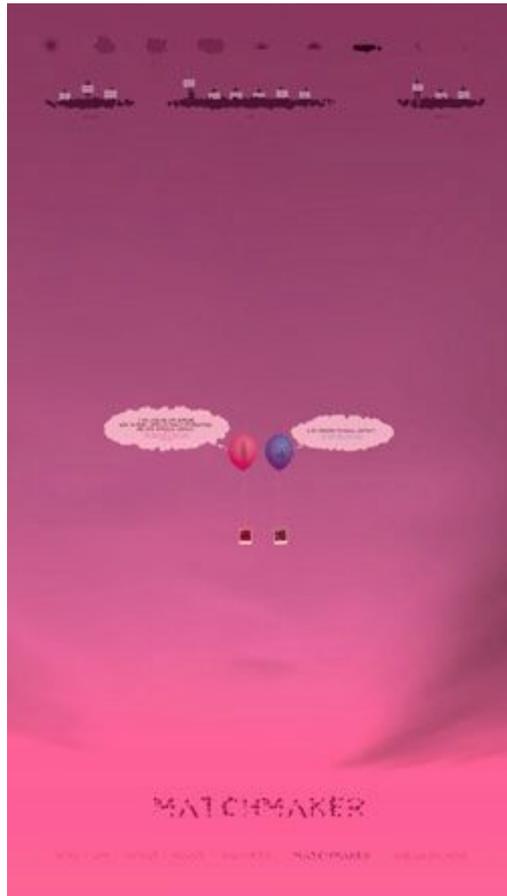


Figura 6 - Matchmaker

Por último, o estado *Breakdown* (Figura 7) mostra alguns dados sobre os namoros tendo como base as informações retiradas dos sites de relacionamento. Esses dados são o que mais excita as pessoas (*turn ons*), os primeiros encontros mais populares (*first dates*), as descrições pessoais mais usadas (*self-descriptions*), os desejos mais populares das pessoas (*desires*) e os interesses mais populares (*interests*). Eles são agrupados em grupos de tamanhos definidos pela sua popularidade e dispostos em uma linha que vai passando de grupo em grupo como uma esteira.



Figura 7 - Breakdowns (first dates e self-descriptions)

Subindo a Torre Eiffel

O trabalho *Subindo a Torre Eiffel* da Denise Agassi trabalha com dados retirados da rede social de vídeos, o YouTube. Como o próprio nome do trabalho diz, ela utiliza dele em vários idiomas para pesquisar vídeos indexados por ele. Assim, todos os vídeos que tem a expressão 'Subindo a Torre Eiffel' relacionados a eles são capturados pelo trabalho e mostrados na tela, um a um. A busca por esses vídeos é feita em tempo real, logo cada pessoa que acessar o site do trabalho (goo.gl/4rRCQV), ou, no caso da figura 8, ir em alguma exposição na qual o mesmo foi exibido, terá uma experiência diferente e com um resultado visual único.



Figura 8 - Frame do vídeo da documentação da Net art *Subindo a Torre Eiffel*, de Denise Agassi, apresentada na exposição *Demasiada Presença*, com curadoria de Christine Mello, na Escola São Paulo em maio de 2009.

Aparentemente, o trabalho mostra uma série de vídeos de turistas com seu celulares realmente subindo a Torre Eiffel. Mas, não tem nada que especifique que os vídeos tem que ser da Torre Eiffel e muito menos de alguém subindo. O que está determinado é apenas uma condição, que os vídeos tenham a expressão 'Subindo a Torre Eiffel' relacionada à eles. Logo, qualquer vídeo que satisfaça essa condição vai ser buscado pelo algoritmo do trabalho e vai ser mostrado. Assim, vídeos como de hotéis próximos serão exibidos e até vídeos mais inesperados como de alguém no Hopi-Hari ou de filmes franceses. Como a artista não especificou exatamente qual tipo de vídeo que deverá aparecer, pode aparecer qualquer vídeo, até alguns que ela nem esperava. Mas, a improbabilidade da rede é algo que o trabalho tem como possibilidade estética.

Análise das obras

Tendo como base o capítulo Em Busca de Uma Nova Estética presente no livro *@rte e Mídia - Perspectiva da Estética Digital* da Priscila Arantes, pode-se dizer que a estética não é só o estudo do belo. Ela é uma experiência adquirida pela sensibilidade e não pelo conhecimento. Vários pensadores e teóricos a discutem.

Para Platão (ARANTES, 2012), a estética está subordinada à ética e ao conhecimento. Ele diz que a arte é ilusão. Assim é uma cópia imperfeita de algo. Santaella (ARANTES, 2012), por sua vez, lembra que inicialmente as teorias estéticas priorizavam o objeto artístico, deixando de lado a pessoa que experiencia a obra. Entretanto, após a idade moderna, o foco passa a ser o sujeito e não a obra. A partir disso, Kant (ARANTES, 2012) diz que o objeto estético é definido mais pelo que ele causa no sujeito que por suas características próprias.

A discussão voltada para o uso de tecnologia na arte não é recente. Desde o início da fotografia já tinha um grande debate. Mesmo os que eram contra e mesmo os que eram a favor, todos eles concordavam que a fotografia era a imitação mais perfeita da realidade. Era isso que promovia toda a crítica à fotografia na medida em que sua natureza maquínica era considerada responsável pelo empobrecimento da arte. Lewis Mumford (ARANTES, 2012) diz em *Arte e Técnica* que a tecnologia minaria a criatividade do artista. Já Adorno e Horkheimer (ARANTES, 2012) escrevem *A Indústria Cultural: O Iluminismo como Mistificação das massas* e dizem que a arte, tendo incorporado a lógica capitalista, perde seus princípios estéticos. Walter Benjamin (ARANTES, 2012), por sua vez, diz no ensaio *A Obra de Arte na Era da Reprodutibilidade Técnica* que a perda da aura não é a perda da estética e sim uma nova forma de produção artística. Assim, a forma como o sujeito que entra em contato com a obra se relaciona com a mesma se faz diferente. Para Benjamin, a aura da obra de arte é a autenticidade e a unicidade da mesma. Com a perda dessas características, o valor de exposição ganha importância. Portanto, o trabalho passa a ser mais acessível a todos e a se aproximar do observador já que sai dos seus lugares e vai para o espaço do espectador.

Em *Pequena História da Fotografia*, Benjamin escreve sobre o conceito criado por ele, o *Inconsciente Ótico*. Com esse conceito, ele descreve como a percepção humana se altera com a convivência com os dispositivos tecnológicos. Isso se deve ao fato de esses aparelhos técnicos, como a máquina fotográfica, revelarem instantes que o olhar humano não vê, seja porque são breves, pequenos ou não são relevantes para receberem tanta atenção. Assim, o homem passa a ter acesso à uma nova realidade invisível a olho nu. Portanto, a forma como o mundo é percebido se modifica.

Já Marshall McLuhan (ARANTES, 2012) em *Understanding Media* aponta dois modos de percepção no campo da estética. Um deles é homogêneo, linear e ligado ao cinema, à fotografia, à imprensa e à escrita. O outro modo requeriria a participação do espectador e era ligado ao computador e à televisão. Paul Virilio (ARANTES, 2012), compactuando do entusiasmo do McLuhan, fala de uma estética do desaparecimento. Para ele, os novos meios de comunicação e a conectividade exagerada nos faz perder a noção da narrativa das coisas e da memória imediata. Entretanto, Jean Braullard (ARANTES, 2012), contrariando McLuhan que via as novas tecnologias como uma forma de criar uma nova sociedade conectada e informatizada a qual chamada de aldeia global, vê as conexões promovidas e o ciberespaço como um espaço de simulações e não de extensão da realidade.

Toda essa discussão influencia os discursos centrados nas novidades que as mídias digitais trouxeram para a arte. Já na década de 60 podem ser identificadas as primeiras tentativas de uma estética relacionada ao digital. Partindo da Cibernética e da Teoria da informação, os teóricos começavam a definir novas propostas de estéticas. Com essa nova estética, mesmo propondo outros paradigmas voltados para as novas formas de artes, o foco voltou a ser o objeto e não o sujeito. Max Bense e Abraham Moles (ARANTES, 2012), nesse sentido, dizem que a arte não deve ser definida em termos de beleza, mas a partir de dados estéticos mensuráveis matematicamente.

Entretanto, Mario Costa (ARANTES, 2012) desenvolve uma estética da comunicação e passa a discutir o uso das tecnologias de telecomunicação na arte e a criticar a estética da forma. Assim, ele retoma a noção de sublime como Kant mostra. O sublime seria o uso do sensível para descobrir as coisas que não se pode mostrar por meio da forma. Com base nesse conceito e no crescente uso, por parte dos artistas, de suporte imateriais de comunicação, Mario Costa ressalta que a estética das mídias não se preocupa tanto com o que produz, mas com o processo de produção que passa a ser em rede. Dessa forma, desenvolve um conceito de sublime tecnológico o que, segundo ela, se apresenta de três formas. A primeira forma teria relação com as criações compartilhadas e coletivas. Elas, por sua vez, criam um sujeito denominado hipersujeito que estaria além dos sujeitos individuais dos criadores do objeto artístico ou da experiência artística. A segunda forma, Mario Costa chama de "domesticação tecnológica do absolutamente grande da natureza". Ela seria relativa aos trabalhos que utilizam tecnologias de comunicação para propor uma percepção diferenciada dos espaços nos quais os espectadores estão inseridos. A terceira forma, por sua vez, diz respeito a um subjugamento do homem pela tecnologia. Entretanto, isso não soa como algo negativo visto que é tido como uma possibilidade de transformar essa dominação em um provocação intelectual que se reflete nos trabalhos dos artistas. Assim, é usar de toda a conectividade e de toda a potência que as novas mídias trazem para o mundo e trabalhar com elas a seu favor. Dessa forma, experiências estéticas que discutam a abundância da presença tecnológica que, de certa maneira pode vir a ser uma overdose, são debatidas pelos artistas.

Peter Weibel (ARANTES, 2012), vai por um lado diferente e pauta seus estudos em práticas artísticas que focam na não separação entre objeto e sujeito. Segundo ele, a arte em mídias digitais é algo inacabado e que constrói relações por meio das interações. Cláudia Giannetti (ARANTES, 2012) segue o mesmo pensamento para criar o conceito de endoestética. Esse conceito se refere a uma estética que tem como foco o aspecto contextual e sistêmico da prática artística. Para ela, assim como para Weibel, o sujeito sempre faz parte do que observa. Dessa forma, mesmo que a obra de arte em mídias digitais exista sem a presença do sujeito que interage com ela, sua potencialidade só estará completa com a interação com o interator. Cláudia, porém, fica muito focada na discussão sobre o sujeito. É certo que o sujeito interator é importante na arte em mídias digitais. Entretanto, ela não fala sobre a "segunda interatividade" do Couchet. Portanto, ela deixa de fora da sua discussão a interação que o próprio sistema tem consigo mesmo por meio dos algoritmos, os quais modificam o próprio objeto artístico.

Na sua tese de doutorado Arte e Mídia no Brasil: por uma estética em tempo digital, Priscila Arantes desenvolve o conceito de interestética. Com esse conceito, ela rompe com a barreira existente entre sujeito e objeto. Para tal separação, ela discute a ideia de interface. É sabido que muitos artistas têm explorado as interfaces para além do mouse e do teclado. Assim, cria-se uma estética da interface que problematiza a internet e a própria experiência artística. Dessa forma, permite-se a criação de objetos estéticos mais sensoriais e não somente visuais. A interface, então, passa a ser um meio de condução da mensagem e do conteúdo do trabalho.

Portanto, é preciso pensar de forma mais abrangente sobre a interface já que, assim, a relação entre sujeito e objeto é repensada e ampliada. A obra agora tem a interface como elemento constitutivo da mesma e passa a ser menos objeto e mais potência. Assim, ela não está terminada, se manifesta a partir das interações com o sujeito e com o próprio sistema.

Ao interagir com o sujeito, a obra cria uma relação de troca já que necessita de *inputs* dele para, assim, se manifestar enquanto objeto artístico. Dessa forma, essas obras *interfaceadas* só existem de fato quando há a interação. Logo, são artes do momento, do aqui e agora e ressaltam a constante não finalização da obra bem como o processo de modificação da obra à medida que a interação acontece.

Há uma relação disso com o conceito de *poiéses* em Aristóteles. *Poiéses* em grego significa “criação, fabricação, produção”, ou seja, é uma criação que tem como resultado a inauguração de uma nova realidade. Para Aristóteles (ARANTES, 2012), a *poiéses* está presente na natureza e nos seres vivos por serem originários do caos e, devido a um processo de criação, viram existência de fato. A arte, então, imita esse processo de criação, ou seja, o ato *poiético*. Isso se deve ao fato de que o objeto artístico sempre é potência e só se concretiza no momento da criação.

A partir desse pensamento de Aristóteles, pode-se discutir sobre o papel da interface na obra. Assim, é somente com a interação entre a obra e o usuário que a potência do objeto artístico se transforma em realidade. Dessa forma, é criado um conceito de *interpoiésis*, a criação interativa, ou seja, a obra não é criada em sua totalidade pelo artista, a interação com o usuário é peça chave da constituição da obra. Portanto, esse conceito se relaciona com o fato de a criação de arte em mídias digitais estar intimamente ligada às trocas de informação mediadas pela interface.

O objeto artístico, então, não pretende ser uma representação fiel da realidade. Ele é, por sua vez, algo que tem a potência de trocar mensagens entre dois atores *interfaceados*, ou seja, por meio da interface. Entretanto essa troca pode ser, também, feita do objeto com o próprio objeto, não necessitando de um sujeito. Isso se deve ao fato de as obras serem feitas usando algoritmos que podem ser programados para se autorregular e para responder aos estímulos do próprio sistema, ou seja, o sistema pode interagir consigo mesmo. Dessa forma, é preciso ampliar a compreensão que se tem de interface para questionar alguns conceitos como perto/longe, dentro/fora, natural/artificial que já são discutidos pelos artistas digitais com seus processos de criação artística. Assim, tanto a interestética quanto a *interpoiésis* permitem um melhor entendimento das “fronteiras compartilhadas”. Esses dois conceitos, então, não têm limites bem definidos. Assim, eles dialogam de forma bem mais fluida com outras áreas do saber. Para os artistas, as questões da física, da biologia e da linguagem são igualmente importantes. Dessa forma, a criação artística se faz colaborativamente com outros profissionais como cientistas, engenheiros, entre outros.

Portanto, segundo Mario Perniola (ARANTES, 2012), a busca por uma estética contemporânea esbarra em discussões sobre ética e mídia. Isso se deve ao fato de a estética não ser mais um

assunto que diz respeito somente a Filosofia e as Artes, ela está presente em toda a sociedade. Nesse sentido, Walter Benjamin diz, em seu ensaio *A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica*, que a perda da aura faria com que o papel da arte se modificasse. Ela sairia de algo sagrado para ir para o cotidiano das pessoas. Herbert Marcuse (ARANTES, 2012), por sua vez, diz, em seu ensaio *A arte na sociedade unidimensional*, sobre o papel de tencionar o que se tem como certo na sociedade. Dessa forma, a teoria estética se voltará para o papel crítico da arte já que, sem ele, ela vira mercadoria.

Os trabalhos descritos neste artigo têm relação direta com o que foi dito neste capítulo. Isso se deve ao fato de serem trabalhos de arte em mídias digitais. Dessa forma, carregam consigo toda a discussão de interface, de estética, da relação sujeito-objeto, entre outras, além das questões que a mensagem da obra quer transmitir. Ambos os trabalhos são constituídos de informações retiradas de redes sociais. Assim, têm, na interação com o usuário, um elemento muito importante para a consolidação da obra. Então, o foco deles está mais no sujeito interator que no objeto artístico. O trabalho *I Want You To Want Me*, entretanto, se preocupa um pouco mais com o objeto do que o trabalho *Subindo a Torre Eiffel* já que ele tem uma visualidade mais sofisticada, o que inclui uma interface com mais possibilidades de interação. É preciso ressaltar que nesses dois trabalhos existem dois momentos de interação do sujeito com a obra e, ambos são imprescindíveis para a concretização do objeto artístico, bem como da experiência estética proposta pelo artista.

O primeiro momento está ligado ao compartilhamento das informações nas redes sociais. Como as informações das redes são intrínsecas aos trabalhos, o ato de criar um perfil em sites de relacionamentos e preencher seus dados, no caso do trabalho do Jonathan Harris, e o ato de fazer o *upload* de um vídeo no *YouTube* e vincular a tag *Subindo a Torre Eiffel* à ele, no caso do trabalho da Denise Agassi, são momentos sem os quais os objetos artísticos em questão não poderiam existir. Esses momentos, porém, acontecem sem a clara consciência do sujeito, visto que ele não os faz com intenção artística ou com entendimento de que suas informações serão usadas para criação de um objeto artístico. Entretanto, não é só esse momento do compartilhamento de informações nas redes sociais que constitui a existência dos trabalhos. O segundo momento é o da exibição dos trabalhos. Isso se deve ao fato de não adiantar os dados estarem nas redes se não existir um outro sujeito que irá fazer com que o sistema desenvolvido para o trabalho leia e exiba esses dados na tela, respondendo à interação feita. Assim, o sujeito que interage com os trabalhos é igualmente importante ao que insere os dados na rede. No caso de *Subindo a Torre Eiffel*, a interação desse segundo sujeito é mais passiva, ou seja, ele não tem um papel tão significativo a ponto de modificar a visualidade da obra. Seu papel é, então, o de assistir. Mas, esse trabalho só efetivamente existe quando alguém entra no site e o visualiza, sem isso ele seria apenas uma ideia. Já no caso de *I Want You To Want Me*, o sujeito tem mais liberdade de interação. Assim, ele escolhe qual das possibilidades que o trabalho oferece que ele irá seguir. Dessa forma, ele terá uma experiência estética específica, uma compreensão diferente do trabalho e de si mesmo e uma visualidade que se adapta às suas escolhas.

Outro aspecto desses trabalhos é a relação que tem com o conceito de Inconsciente Ótico criado por Walter Benjamin. Segundo ele, os aparatos tecnológicos fazem com que o sujeito tenha a possibilidade de ver uma realidade que está presente mas não se consegue ver a olho nu. No caso desses trabalhos, os sistemas desenvolvidos para eles, permitem ver uma realidade dos dados que existe mas não é possível de ser vista já que o volume deles é muito grande. Assim, o que não se consegue fazer é ver a relação que os dados estabelecem entre si e organizá-los segundo algum critério. Agora, então, é possível acessar o inconsciente dos dados.

Pode-se, também, analisar esses dois trabalhos segundo o conceito de sublime tecnológico, discutido por Mario Costa. De acordo com ele, o objeto estético perde importância em detrimento do processo de criação que é, agora, feito em rede. Ambos os trabalhos são criados em rede e, sem essa característica, não teriam suas potencialidades completamente contempladas. Para o Mario Costa, existem três tipos de sublimes tecnológicos e podem ser encontrados, em maior ou em menor grau, em *I Want You To Want Me* e em *Subindo a Torre Eiffel*. O primeiro sublime, o do hipersujeito, está presente nos dois trabalhos já que eles são criações coletivas. Como são feitos com informações provenientes das redes sociais, o autor, nesses casos, apenas cria o conceito e desenvolve o sistema que abrange as regras estipuladas. O resultado final, por sua vez, não é totalmente controlado, uma vez que não se sabe ao certo quais serão as informações que virão das redes. Já o segundo sublime, o que se refere a uma nova forma de ver o espaço em que o sujeito se encontra, pode ser encontrado nesses dois trabalhos discutindo um novo espaço que as mídias digitais criaram, a Internet. Assim, é discutida a rede como um novo ambiente de trocas e relações. O terceiro sublime, que é o que diz respeito das transformações da abundância do uso das novas tecnologias em uma provocação estética e artística, é visto nos dois trabalhos na medida em que eles discutem como as pessoas se colocam diante da rede para usos pessoais. Isso é mais aparente no trabalho do Jonathan Harris já que nele são mostradas informações de perfis em sites relacionamento, ou seja, informações pessoais. Assim, é mostrada forma clara do uso da *internet* para fins pessoais.

Considerações Finais

O objetivo deste trabalho foi realizar um estudo sobre a rede nas suas mais diversas formas e aplicações. Ela, portanto, foi trabalhada de diversas maneiras no presente trabalho. Dessa forma, discutiu-se a rede no seu aspecto biológico, ressaltando suas características fundamentais que, inclusive, servem de base para todas as outras aplicações da mesma; no seu papel artístico, aproximando-a da teoria estética; e no que tange as suas facetas social e tecnológica para assim, mostrar a influência do elemento humano e do elemento digital na constituição da mesma e nas possibilidades que trazem para o campo da artes. Em especial, foi priorizada a rede em suas questões artística e tecnológicas.

O primeiro passo do trabalho foi estabelecer as principais características da rede no campo biológico. Foi nele que ela teve seus primeiros estudos e, por isso, tem sido trabalhada desde muito tempo. Nessa faceta, o foco está nas relações que os seres vivos estabelecem entre si

com o intuito de sobrevivência. Ademais, discutiu-se o ciclo vivo de produção, alimentação e excreção mais conhecido como cadeia alimentar. Logo em seguida, foram analisadas as relações sociais (redes sociais) partindo de pressupostos das redes biológicas. Entretanto, quando se insere o elemento humano as redes ganham algumas especificidades. Essas novas características da rede deram lugar à uma análise voltada para estrutura social. Dessa forma, a rede passa a ser imaterial e indissociável de seus atores e suas conexões. Foi feito, então, um estudo sobre as novidades que as tecnologias digitais inauguram nas redes sociais. Assim sendo, os artistas passam a ter mais possibilidades para propor experiências estéticas modificando, assim, a própria prática artística. Dessa forma, foi feita uma análise descritiva de dois trabalhos, *I Want You To Want Me* e *Subindo a Torre Eiffel*. Após isso, foi realizado um debate crítico sobre eles, estudando as relações que eles possuem com toda a discussão sobre estética mais voltada para os trabalho artísticos em mídias digitais que tem a interface, o usuário e a rede, como componentes importantes.

Portanto, o que se pode concluir com esse trabalho é que os objetos artísticos em mídias digitais não tem mais uma materialidade totalmente concebida pelo autor. Como eles são criações compartilhadas com os espectadores (que passam a ser denominados de interatores ou de usuários), eles são apenas potência. E, essa potência, só se concretiza quando há a interação por meio da interface. A rede social, por sua vez, oferece mais possibilidades para a criação de experiências estéticas, adicionando mais dados para serem utilizados. Assim, mais um ator é incluído no processo da criação artística. Dessa forma, o objeto artístico tem mais possibilidade de ficar visualmente mais interessante e conceitualmente mais encorpado.

Referências

AGASSI, D. **Textos**. Disponível em: <<http://midiamagia.net/textos/portugues/>> Acesso em: 19 jan. 2017.

AGASSI, D. **Subindo a Torre Eiffel**. Disponível em: <<http://midiamagia.net/projetos/subindo-a-torre-eiffel/>> Acesso em: 19 jan. 2017.

ARANTES, Priscila. **Arte e Mídia - Perspectivas da Estética Digital** - 2ª Ed. São Paulo: Senac, 2012.

BRAGA, P. **Rede de Artista: arte na era da virtualidade das relações sociais**. 2010. Tese (pós-doutorado) - Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas com apoio da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo, Campinas.

DUARTE, F.; QUANDT, C.; SOUZA, Q. (org.) **O tempo das redes**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

PRADO, Gilberto. **Arte Telemática – dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário**, São Paulo: Itaú Cultural, 2003. Disponível em: <https://poeticasdigitais.files.wordpress.com/2009/09/2003-arte_telematica_dos_intercambios_pontuais_aos.pdf>. Acesso em: 19 jan. 2017.

HARRIS, J. **Words**. Disponível em: <<http://number27.org/words>> . Acesso em: 19 jan. 2017.

HARRIS, J. **Works**. Disponível em: <<http://number27.org/works>>. Acesso em: 19 jan. 2017.

RECUERO, Raquel. **Comunidades Virtuais em Redes Sociais na Internet: Uma proposta de estudo**. Ecompos, Internet, v. 4, n. Dez 2005, 2005. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/limc/PDFs/com_virtuais.pdf>. Acesso em: 19 jan. 2017.

RECUERO, Raquel. **Rede Sociais na Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009. (Coleção Cibercultura). Disponível em: <http://www.ichca.ufal.br/graduacao/biblioteconomia/v1/wp-content/uploads/redessociaisna_internetrecuero.pdf>. Acesso em: 19 jan. 2017.