

AS MÍDIAS SOCIAIS E A ARTE CONTEMPORÂNEA

SOCIAL MEDIA AND THE CONTEMPORARY ART

Rebello, Teresa Cristina Santos; mestranda em Design; Universidade Anhembi Morumbi – São Paulo – SP; tete.rebello@gmail.com

Resumo

O artigo em questão aborda a necessidade de repensar a arte no contexto da era digital quando, a partir dos anos 1990, muitos artistas começam a explorar a internet, em especial as mídias sociais, como meio de expressão artística e como um vetor de divulgação e difusão de ideias. Como exemplo, o trabalho do coletivo artístico *avaf* é ilustrativo.

Palavras Chave: mídias sociais, arte, coletivo artístico.

Abstract

The article in question addresses the need to rethink the art in the context of the digital age when, from the 1990s, many artists began to explore the Internet, especially social media, as a means of artistic expression and as a vector of promotion and dissemination of ideas. As an example, the work of the artistic collective *avaf* is illustrative.

Keywords: social media, art, artistic collective.

INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, percebeu-se um crescimento do acesso a internet no mundo todo, e, a participação de grande parte de seus usuários nas chamadas redes sociais, como *Orkut, Facebook, Myspace, Twitter, Youtube, LinkedIn*, dentre outras. Segundo Sibilía (2008, p. 11) em menos de uma década, os computadores interconectados através das redes digitais de abrangência global se converteram em inesperados meios de comunicação. Para a autora,

Nas últimas décadas, a sociedade ocidental tem atravessado um turbulento processo de transformações, que atinge todos os âmbitos e leva até a insinuar uma verdadeira ruptura em direção a um novo horizonte. Não se trata apenas da internet e seus universos virtuais para a interação multimídia. São inúmeros os indícios de que estamos vivenciando uma época limítrofe, um corte na história; uma passagem de certo “regime de poder” para outro projeto político, sociocultural e econômico (ibid, p. 15).

As redes sociais proporcionam a seus usuários o compartilhamento de ideias e experiências e a criação de vínculos em torno de interesses comuns, traduzidos em relacionamentos pessoais e informais. Para muitos deles, são uma nova fonte de prazer, funcionando como um novo espaço de conversação, de recreação e um facilitador de relacionamentos. Através dessas redes nos comunicamos em tempo real independente das distâncias, acessamos informações de todo tipo, a qualquer hora do dia, realizamos diferentes atividades simultaneamente, criamos personagens e interagimos virtualmente com pessoas e marcas.

Jenkins (2008, p. 43) acredita que nossas vidas, relacionamentos, memórias, fantasias e desejos também fluem pelos canais de mídia, o que nos leva a crer que os meios de comunicação, além de transmissores de informação, moldam o pensamento e a sensibilidades dos indivíduos, corroborando assim, com o surgimento de novos ambientes socioculturais.

Já Lévy (1999, p.105) afirma que as realidades virtuais compartilhadas, que podem fazer comunicar milhares ou mesmo milhões de pessoas, devem ser consideradas como dispositivos de comunicação “todos-todos”, típicos da cibercultura, que ele define como sendo o conjunto de técnicas [materiais e intelectuais], de práticas, de atitudes, de modos de pensamentos e de valores que

se desenvolvem juntamente com o ciberespaço, que para o autor é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores, que ele chama de “rede” (ibid, p. 17).

Hoje o indivíduo contemporâneo, globalizado em sua essência, tem que se situar neste ciberespaço, entendido aqui sob a ótica de Pierre Lévy, como espaço eletrônico, composto por outros espaços e tempos, que não passam somente pelo estar aqui e agora. Nesse sentido, podemos considerar com o autor, que o aqui pode representar muitos lugares, e o agora não mais representa esse exato momento.

Para Villaça e Góes (1998, p.73), a velocidade das transformações contemporâneas faz com que cada vez mais o espaço não seja visto como algo de exterior ao sujeito, seu cenário, “coisa” extensa, passando a elemento constitutivo de sua estruturação. Já Sevckenko (2001) comenta que

O surto vertiginoso das transformações tecnológicas não apenas abole a percepção do tempo: ele também escurece as referências do espaço. Foi esse o efeito que levou os técnicos a formular o conceito de globalização, implicando que, pela densa conectividade de toda a rede de comunicações e informações envolvendo o conjunto do planeta, tudo se tornou uma coisa só. Algo assim como um único e gigantesco palco onde os mesmos atores desempenham os mesmos papéis na única peça em que se resume todo o show (ibid, p.20-21).

Em um era marcada pela revolução da informação e dos meios de comunicação, a tecnologia se faz cada vez mais presente no cotidiano dos indivíduos e impõe a necessidade de repensar a arte no contexto digital. Isso acontece basicamente no final dos anos 1980 e início dos anos 1990, e vem-se desdobrando até os dias atuais.

Arantes (2005, p.18-19) comenta que a arte em mídias digitais é hoje incluída em festivais de arte, bienais e exposições, fazendo parte de textos de pensadores nacionais e do exterior e adquirindo as mais diversificadas nomeações, tais como ciberarte, tecnoarte, arte eletrônica, arte informática, arte numérica, arte em novas mídias, parecendo ter realmente encontrado um lugar de destaque no cenário artístico contemporâneo.

Vale destacar no Brasil o Festival online HTTPvideo¹, que desde 2008, no canal de vídeos compartilhados *YouTube*, promove debates e premia projetos de videoarte que usam como suporte a internet. Ainda segundo Arantes (ibid, p.24), empregar a expressão “arte em mídias digitais” sugere, nesse sentido, uma produção artística que atua não somente na interface com a informática, mas também na confluência com os meios de comunicação mediados por computador.

A ARTE NA ERA DIGITAL

É na pós-modernidade, período iniciado na segunda metade do século XX, que se começa a questionar o valor da vida, do humano e da ciência. Com ele surgem novos mecanismos, técnicas, materiais, sujeitos e suas respectivas subjetividades. Para Featherstone (1995) apud Villaça e Góes (1998, p.150), “na pós-modernidade crescem as tendências para indeterminações, o reconhecimento de maior abertura, o pluralismo, a casualidade, o ecletismo, a incoerência, o paralogismo, a intertextualidade, a primazia do múltiplo sobre o uno e a difusão de signos que desrealizam a história e as outras metanarrativas”.

A arte na pós-modernidade vai carregar consigo essas e outras considerações, em um momento onde todo o processo criativo e artístico sofre uma transformação, por quase tudo já ter sido feito e visto, vislumbrando-se como única saída, a combinação, a mescla e a re-apropriação das coisas, não necessariamente dos objetos. Sobre isso, Liesen (2005) comenta:

Com o cinema, o rádio, o jornal e a televisão, a cultura de massas encontrou os sustentáculos ideais para sua estabilização. Ao mesmo tempo, o surgimento de novas tecnologias (como por exemplo, o desenvolvimento do chip por Robert Noyce, Jean Hoerni, Jack Kilby e Kurt Lehovec em 1958-59) e grandes descobertas no campo da ciência (como a do DNA, por James Watson e Francis Crickem, 1953) abriu novas possibilidades para o imaginário artístico, que já mergulhava na total aceitação do efêmero, do fragmentário, do descontínuo e do caótico, ignorando toda estruturação racional iluminista do pensamento acerca da realidade. (LIESEN, 2005, p.78)

¹ HTTPvideo é um projeto do Instituto Sergio Motta, um centro de projetos e debates voltados ao uso criativo da tecnologia e inovação. Fonte: <http://httpvideo.ism.org.br/?p=451>

Considerando que a arte também incorpora os valores da sociedade que a produz e que o artista se apropria das técnicas e tecnologias de seu tempo, não seria equivocado afirmar que a arte em mídias digitais surge para potencializar esses apontamentos, gerando outras possibilidades de montagens, colagens, mixagens, bricolagens, simulações e interações.

Nesse sentido, estamos diante de uma nova forma de manifestação artística, agora virtualizada, digitalizada e desmaterializada, que não tem mais como suporte o papel ou a tela, mas sim, o próprio ambiente, entendido neste texto como ciberespaço, podendo ser difundida e compartilhada através dele.

Santaella (2003) apud Liesen (2005, p.73) acredita que

[...] todas as mídias podem ser traduzidas, manipuladas, armazenadas, reproduzidas e distribuídas digitalmente produzindo o fenômeno que vem sendo chamado de convergência das mídias. Fenômeno ainda mais impressionante surge da explosão do processo de distribuição e difusão da informação impulsionada pela ligação da informática com as telecomunicações que redundou nas redes de transmissão, acesso e troca de informações que hoje conectam todo o globo na constituição de novas formas de socialização e de cultura que vem sendo chamada de cultura digital ou cibercultura.

Jenkins (2008, p.27-28) também discorre sobre essa cultura de convergência, não a convergência que une diversas funções dentro de um único aparelho, mas aquela que representa uma transformação cultural, à medida que os indivíduos são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos midiáticos dispersos. Para o autor, as velhas e novas mídias colidem, a mídia corporativa e a mídia alternativa se cruzam, o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis. Dessa forma, uma obra pode ser reproduzida em infinitas possibilidades e compartilhada com milhares de pessoas, questionando pressupostos antes atrelados a ela como autenticidade, aura, seu valor de culto e de exposição, dentre outros, conforme discutido no ensaio intitulado “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica” de Walter Benjamin, publicado em 1955, quando ainda se discutia os desdobramentos da arte moderna.

Para Lévy (1996, p.28) no mundo digital, a distinção do original e da cópia há muito perdeu qualquer pertinência. Isso pode significar que o ciberespaço está misturando as noções de unidade, de identidade e de localização.

Já Arantes (2005, p. 25) acredita que a arte em mídias digitais retoma essas questões debatidas no campo da arte contemporânea, no que diz respeito à crise dos suportes tradicionais, bem como ao rompimento com a dicotomia obra/público, ao aspecto processual e temporal das práticas artísticas, à aproximação da arte com a vida e à ruptura com os espaços expositivos tradicionais como museus e galerias de arte.

A arte em mídias digitais traz como propostas, algumas ideias da arte-comunicação dos anos 1980 como: 1) a interatividade, ou a participação do espectador na obra, incrementada agora pelo surgimento de sofisticados programas e equipamentos de informática, facilitando a interação entre homem e máquina; 2) a simultaneidade, ou a execução e apreciação de uma obra em tempo real ou a troca de informações simultaneamente; 3) a simulação, ou o estar presente em espaços remotos, vivenciar personagens e experiências quaisquer que sejam; 4) o compartilhamento de informações, preferências, ideias, pensamentos; 5) a possibilidade de estar em vários lugares ao mesmo tempo; 6) a transitoriedade ou uma obra de arte móvel, como por exemplo, a veiculada em um celular; 7) a desmaterialização da obra; 8) a coletividade ou a realização de obras em parceria com outros artistas e profissionais de áreas diversas, como com engenheiros, biólogos, etc.; e, 9) da interconexão entre mídias, informações e imagens diversas.

Cabe ressaltar que todas essas ideias devem adotar uma certa plasticidade, já que podem sofrer modificações de acordo com as interações do meio e de seus usuários. Com isso, a obra se torna multidimensional e multissensorial, já que assim privilegia não só a visão, mas o tato, o olfato, o paladar e a inserção corporal, propiciando ao espectador novas experiências, inclusive a de co-autoria, além de novas formas de contemplação. Para Arantes (2005, p.37) a arte se mistura com a vida, e o público é chamado a “viver” a obra. Sobre isso, a autora ainda comenta que

No lugar do mutismo contemplativo há uma produção que reclama a participação do espectador. Ao mesmo tempo, a participação ativa do espectador na produção da obra de arte sugere a idéia de processo, chamando a atenção para a maneira como a obra se manifesta entre o público (ibid, p.37).

Percebe-se então, que na contemporaneidade, as diferentes modalidades e linguagem das artes se misturam, se hibridizam, se sincronizam, ganham interdisciplinaridade e provocam uma sobreposição de suportes, por vezes exigindo do espectador uma participação integral, uma vontade de conhecimento e apreensão, conforme exemplificaremos a seguir, a partir do conhecimento do trabalho do coletivo *avaf* (*assume vivid astro focus*)².

MUITO PRAZER, AVAF

Arantes (2005, p.49) atenta para o fato de que há cada vez menos pertinência em encarar os produtos ou processos estéticos contemporâneos como criações individuais, fazendo cair por terra a ideia de que obra de arte é fruto de um gênio criativo individual. Corroborando com este pensamento, nota-se cada vez mais a existência de coletivos no cenário da arte contemporânea, como é o caso do *avaf*, coletivo artístico escolhido para exemplificar algumas das ideias articuladas neste artigo, criado no início dos anos 2000, e formado por uma dupla de artistas: o brasileiro Eli Subrack [carioca, radicado em Nova Iorque] e o francês Christophe Hamaide-Pierson, que sempre convidam outros artistas para os trabalhos.

Segundo Capó (2006), suas apresentações são multimídia, coloridas e multissensoriais, mesclam música, desenhos, instalações, performances, projeção de vídeos, desfiles de moda, dentre outras formas de manifestações artísticas. Ainda segundo a autora, todo o repertório visual do grupo, que é interdisciplinar, deriva de uma estética lúdica, psicodélica e muitas vezes sexual, incitando o prazer e a celebração, convidando o espectador a tomar parte no espetáculo.

² Nome criado por Eli Sudbrack, artista plástico e curador principal do coletivo, originário da junção do nome de uma banda dos anos 1980, a *Ultra Vivid Scene*, com *Assume Power Focus*, título de um disco do *Throbbing Gristle*, com o pseudônimo que ele usava até então, *Superastrolab*. Fonte: CAPÓ, Suzi. Muito Prazer, avaf. **Revista Key**. São Paulo, n.2, p. 68-72, maio 2006.



Foto 01: Instalação intitulada *Space for your Future*, Museu de Arte Contemporânea de Tóquio, 2007.
Fonte: <http://www.cheapcream.com>.

O *avaf* obteve reconhecimento do público e da crítica especializada em arte, com trabalhos que remetem a elementos das culturas de massa e de movimentos libertários. Nos últimos anos vêm realizando exposições individuais e coletivas em museus e galerias de arte do mundo todo, em cidades como Nova Iorque, Los Angeles, Milão, Tóquio, Londres, Viena, Berlim, Atenas, São Paulo, dentre outras.

Capó (2006) ainda comenta que o trabalho deste coletivo se caracteriza pelas cores vibrantes e chapadas, pela sobreposição vertiginosa de imagens, pela mistura irreverente de referências à cultura pop com elementos da arte erudita e pelo somatório “mágico” de suportes, que ganham formas em instalações, papéis de parede, vídeos, decalques, postais, camisetas, bolsas, lenços, capas de revista, tatuagens e, até mesmo, em um ringue de patinação.

Em entrevista³ concedida a Yuko Hasegawa, curadora do Museu de Arte Contemporânea de Tóquio, o *avaf* destaca que todo o processo de pesquisa do grupo se baseia na busca de referências em elementos locais, transformados em elementos universais à medida que eles combinam diferentes estratégias em cada um dos projetos em que estão envolvidos. O coletivo não acredita em um raciocínio linear ou em uma estratégia única, o que significa dizer que a intenção é que a obra seja percebida e compreendida de diversas maneiras, características também marcantes da arte contemporânea.

³ Fonte: 28ª Bienal de São Paulo: **guia**. Curadores Ivo Mesquita e Ana Paula Cohen. Vários autores. 26 de outubro a 6 de dezembro de 2008. São Paulo: Fundação Bienal de São Paulo, 2008. Edição bilíngüe: português/inglês. ISBN 978-85-85298-31-9

Uma das estratégias mais utilizadas pelo coletivo é a videoarte, que utiliza como suporte o próprio site do coletivo, sites de museus e galerias de arte diversas, blogs e, em especial, as redes sociais como *Facebook* e *YouTube*, dentre outras.



Video 01: *Relevee*, 2006

Fonte: <http://www.peresprojects.com/artist-video/assume-vivid-astro-focus>

Santaella (2003, p.159) comenta que a videoarte ganha espaço em meados dos anos 1960, com a invenção do equipamento portátil de vídeo, quando surgem novas maneiras de explorar novas formas de linguagem. A partir de então, percebeu-se o desenvolvimento de vídeos independentes, videoinstalações e instalações multimídias, ampliadas nos dias de hoje para instalações interativas e webinstalações, também chamadas de netinstalações ou ciberinstalações, capazes de instaurar novas ordens de sensibilidade através da imagem, sua modelação em 3D, animação e musicalidade, e atingindo um novo espaço social, compreendidos neste texto como ciberespaço. Sobre isso Santaella (2003) ainda comenta que

As instalações baseadas nas redes (*net based installations*) ampliam sobremaneira as definições estreitas de *net art*, pois potencializam-se com o uso de vídeos conectados à internet em sites abertos para a interação do internauta, com o uso de *webcams* que permitem transições fluidas entre ambientes físicos remotos e ambientes virtuais ou que disparam através de sensores. Enfim, as ciberinstalações hoje se constituem elas mesmas em redes encarnadas de sensores, câmeras e computadores, estes interconectados às redes do ciberespaço. (SANTAELLA, 2003, p.178)

Neste sentido, podemos considerar que a videoarte promove a junção de arte, ciência e tecnologia, se constituindo como um meio de expressão contemporâneo de resultados inovadores, capaz de gerar novos sentidos e articular novos significados para a arte. Com isso, ganha notoriedade, promovendo ações que unem as tecnologias de telecomunicação com o setor cultural e social, ajudando no desenvolvimento da sociedade em consonância com as exigências do nosso tempo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo trouxe à tona uma breve apresentação do contexto contemporâneo, período no qual as manifestações artísticas se misturam, se hibridizam, se sincronizam, ganham interdisciplinaridade e provocam uma sobreposição de suportes e linguagens. Como exemplo, o trabalho do coletivo artístico *avaf* é ilustrativo.

A junção entre arte, ciência e tecnologia se constitui como um meio de expressão contemporâneo de resultados inovadores, capaz de gerar outros sentidos e articular outros significados para a arte contemporânea, já que agora a interpretamos, percebemos e a experimentamos de muitas maneiras e de modos diferentes uns dos outros. Segundo alguns autores pesquisados, é só a partir desta interação que uma obra faz sentido e se concretiza.

A arte expandida no ciberespaço ganha então o reino da imprevisibilidade, do inesperado, das oportunidades, da não passividade e da notoriedade, promovendo ações que unem as tecnologias de telecomunicações com o setor cultural e social, fazendo com que a sociedade se desenvolva em consonância com as exigências do nosso tempo.

Nesse sentido, a arte contemporânea deve-se fazer perceber, ser ativada ou experimentada, exposta e comprada, considerando que pode ser virtualizada, digitalizada e desmaterializada, ideias que podem ser exploradas com maior profundidade em estudos futuros.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

28ª Bienal de São Paulo: **guia**. Curadores Ivo Mesquita e Ana Paula Cohen. Vários autores. 26 de outubro a 6 de dezembro de 2008. São Paulo: Fundação Bienal de São Paulo, 2008. Edição bilíngüe: português/inglês. ISBN 978-85-85298-31-9

ARANTES, Priscila. **@rte e mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo: Ed. SENAC São Paulo, 2005.

CAPÓ, Suzi. Muito Prazer, avaf. **Revista Key**. São Paulo, n.2, p. 68-72, maio 2006.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Ed. Aleph, 2008.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

_____. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

LIESEN, Mauricio. **Navegando na ciberarte: notas sobre arte e imaginário na contemporaneidade**. Em CAOS, revista eletrônica de Ciências Sociais, n. 8, p. 71 – 94, março 2005. Disponível em: www.cchla.ufpb.br/caos/mauricioliesen.pdf

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

SEVCENKO, Nicolau. **Corrida Para o Século XXI - No Loop da Montanha-russa**. São Paulo: Ed. Companhia das Letras, 2001.

SIBILIA, Paula. **O Show do Eu – a intimidade como espetáculo**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

VILLAÇA, Nizia; GÓES, Fred. **Em nome do corpo**. Rio de Janeiro: Rocco, 1998.