

CIACT/SAD 09

(GTX - VIDA)

Vidas duplas: Arte e redes sociais

Doutoranda Helena Hernández Acuaviva (Universidade de Sevilla/ UNESP)
Dra. Rosangella Leote (UNESP)

Resumo

A vida que as pessoas mostram nas redes sociais geralmente é uma seleção cuidadosa de experiências concretas, que assumem a forma de fotografias, vídeos e/ou pequenos textos adocicados. É uma espécie de narrativa de vida idealizada, onde o usuário destaca os aspectos mais atraentes de sua história de vida. Entretanto, os perfis on-line carecem de contexto e o que é mostrado nem sempre corresponde à realidade das pessoas por trás deles. Nosso objetivo é refletir, a partir de uma perspectiva criativa, sobre as vidas possíveis -reais e fictícias- daqueles que habitam a internet. Para isso, discutiremos a partir de propostas artísticas que as destacam e que utilizam as redes como meio de criação. Entre diversas obras, escolhemos quatro onde identificamos diferentes aspectos: *Excellences & Perfections* - Amalia Ulman (narrativa ficcional), *Intimidad Romero* - Intimidad Romero (desidentificação), *Born Nowhere* - Laís Pontes (identidades múltiplas) e *Luther Blissett* - César Escudero Andaluz (anonimato múltiplo). Palavras-chave: Arte em rede; Persona On-Line; Persona Off-Line; Redes Sociais; Vidas On-Line.

Abstract

*The life that people show on social media is usually a careful selection of concrete experiences, which take the form of photographs, videos and/or sweet little texts. It's a sort of idealized life narrative, where the user highlights the most attractive aspects of their life story. However, online profiles lack context and what is shown does not always correspond to the reality of the people behind them. Our aim is to reflect, from a creative perspective, on the possible lives - real and fictional - of those who inhabit the internet. For this, we will discuss artistic proposals that highlight them and that use networks as a means of creation. We have chosen four artworks from which we have identified different aspects: *Excellences & Perfections* - Amalia Ulman (fictional narrative), *Intimidad Romero* - Intimidad Romero (disidentification), *Born Nowhere* - Laís Pontes (multiple identities), *Luther Blissett* - César Escudero Andaluz (multiple anonymity).*

Keywords: Online Lives; On-Line Personae; Off-Line Personae; Social Networks; Web Art.

INTRODUÇÃO

Vivemos na **sociedade de transparência** (HAN, 2020), onde as imagens se tornam imediatas, nuas, hiperexpostas e vazias no espaço virtual. Uma transparência que é, nas palavras de Byun-Chul Han, “... a total promiscuidade do olhar com o que é visto” (HAN, 2020, p. 32).

CIACT/SAD 09

Uma **sociedade condenada ao mesmo**, a viver uma vida acelerada, sem demora na percepção e na contemplação estética, recriada em uma cena teatral em que cada indivíduo desempenha um papel dentro de sua própria bolha, retroalimentada por aquilo que está próximo e com dificuldade de sair das margens estabelecidas. Uma sociedade controlada, com falta de privacidade e uma certa superexposição de sua intimidade. Desde o surgimento do Facebook em 2004 até os dias de hoje, as redes sociais cresceram exponencialmente em nossas vidas e, como todos sabemos, isso se deve à facilidade com que podemos nos comunicar com outras pessoas. Estar conectado a diferentes canais ao mesmo tempo faz parte do nosso dia a dia: podemos estar enviando um e-mail para nosso chefe enquanto conversamos no WhatsApp com nosso vizinho, respondendo a uma história no Instagram de alguém que mora em outro continente, reagindo a uma receita de um influenciador no TikTok e comentando um vídeo no YouTube. Acrescentaríamos que, desde a pandemia global da COVID-19 em 2020, o uso de nossos dispositivos digitais marcou um ponto de virada na forma e na velocidade com que nos comunicamos virtualmente uns com os outros. Desde então, embora os aplicativos móveis já existam há anos, normalizamos as chamadas para nos encontrarmos com outras pessoas por meio do WhatsApp, Teams, Discord, Skype ou Zoom. Da mesma forma, **a arte**, sempre aberta a novas transformações e sem ficar atrás das mudanças sociais, se beneficiou da **internet e das redes sociais on-line para uma experimentação notável**. Com isso, graças às tecnologias digitais e seu potencial comunicacional e interativo, a criação artística testemunhou uma grande mudança discursiva e representacional.

Ao longo das próximas páginas, apresentamos exemplos de **projetos artísticos que mergulharam nas redes**, usando-as como seu próprio meio de criação, que invertem seu sentido padrão e criticam os comportamentos automatizados que assimilamos. Refletimos sobre as formas de habitar esses espaços virtuais e analisamos as características dos diferentes trabalhos, bem como as suas possibilidades. Também destacamos a projeção da identidade na *persona on-line* a partir de diferentes pontos de vista artísticos e a problematização contemporânea da construção da identidade na era das redes sociais.

Por meio de diferentes formas de expressão, trazemos questões relacionadas à fluidez da

CIACT/SAD 09

identidade na sociedade contemporânea e às redes sociais como uma extensão do eu. Localizamos que essa projeção pode ser dar de forma diametralmente oposta no sentido da representação do indivíduo que desenvolve a obra artística, assumindo gradações diversas da aparição do *eu*, que qualificamos de quatro tipos diferentes: narrativa ficcional, desidentificação, identidades múltiplas e anonimato múltiplo.

VIDAS POSSÍVEIS NAS REDES SOCIAIS

Na era das redes sociais on-line, os usuários têm a necessidade de mostrar seu lado mais íntimo e particular: compartilhar fotos de suas viagens em família ou reuniões de amigos no Instagram Stories, expressar sua opinião no X, fazer um Twitch ao vivo do que estão fazendo em um momento específico ou mostrar suas preferências pessoais em vídeos curtos do TikTok. Um *voyeurismo* permitido pelos próprios usuários, que se exibem com a pretensão de serem observados por outros. Como diria o professor e ensaísta espanhol Juan Martín Prada, neste momento a prioridade do usuário é “mostre a si mesmo” (MARTÍN PRADA, 2015, p. 157). Ou seja, dentro desses ambientes conectados, o interesse em ter um avatar que se esconde atrás de uma máscara e age por trás de uma representação fictícia não atrai os usuários. Quanto mais fiéis as imagens forem ao que uma câmera poderia capturar, mais interesse causam entre os usuários. Tudo se concentra no reconhecimento de alguém por meio de sua exposição constante em centenas de dados reais, que enfatizam a identidade de cada indivíduo.

Especificamente no mundo da arte, essas plataformas on-line “gratuitas” foram interpretadas por muitos criadores como novos suportes para experimentos e pesquisas criativas. A atração de explorar a Web 2.0 desde seu início foi considerável e imediatamente atraiu interesse imediato, tanto de artistas quanto do resto da sociedade. Neste artigo, vamos nos concentrar em uma seleção de quatro projetos, dentre os vários exemplos existentes que nos parecem ser os mais adequados para descrever as possíveis vidas nas redes sociais: *Excellences & Perfections* de Amalia Ulman (narrativa ficcional), *Intimidad Romero* de Intimidad Romero (desidentificação), *Born Nowhere* de Laís Pontes (identidades múltiplas) e *Luther Blissett* de

CIACT/SAD 09

César Escudero Andaluz (anonimato múltiplo). Por meio das práticas artísticas atuais, fica claro que, como comenta Martín Prada, corremos o risco de sermos prisioneiros da nossa própria imagem, alimentando uma fascinação narcisista, refletida nas representações em mídias sociais (MARTÍN PRADA, 2023, p. 102).¹

Tais trabalhos se encontram num espectro de desvio do eu biográfico para um eu descentralizado e em diferentes pontos de um vetor de representação que caminha de um alto grau de idealização e exibicionismo para um de apagamento e anonimato da pessoa que desenvolve a obra. Observamos que entre esses dois limites opostos, representados na imagem a seguir (Fig. 1), o restante das criações artísticas referentes à identidade coexistem nas redes sociais.



Figura 1 - Vetores de utilização de personas on-line na web art.

Fonte: Das autoras, 2024.

Desenvolvemos estes vetores considerando ideias que partem da Psicologia social (TURKLE, 1995; GERGEN, 2006). Em 1991, o psicólogo e professor Kenneth J. Gergen trouxe o conceito do “eu saturado” no livro *The Saturated Self: Dilemmas Of Identity In Contemporary Life* ², onde revela as modificações necessárias sobre o reconhecimento da identidade do

¹ E, assim como parece ser evidente nessas relutâncias em se submeter ao registro fotográfico e suas codificações objetivantes, em muitas das práticas artísticas atuais é claro que, como novos narcisistas na era digital, estamos em perigo com nossa própria imagem. Estamos aprisionados nas codificações de representação que são fortes na mídia social. A paixão narcisista é o que nos leva ao circo imaginário do eu que a mídia social promove (MARTÍN PRADA, 2023, p. 102).

² O livro foi publicado em 1991, nos EUA, mas utilizamos a versão de 2006, traduzida para espanhol *El yo saturado: Dilemas de identidad en el mundo contemporáneo* na editora Paidós em Barcelona.

CIACT/SAD 09

indivíduo (GERGEN, 2006, p.70). Esta não poderia mais ser tomada como indivisível, mas sim, multifacetada e sujeita a negociações constantes com o meio, perpassado e recondicionado pelas tecnologias. Naquele momento, as comunidades virtuais ainda não tinham tanto impacto no cotidiano como tem apresentado atualmente, mas suas observações foram precisas. Já em 1995, a psicóloga e socióloga Sherry Turkle, no livro *Life on the Screen* (TURKLE, 1995), texto pioneiro sobre a interpretação do sujeito em comunidades virtuais, analisou experimentos que demandavam a possibilidade de uso de avatares ou de personagens fictícios para interação, demonstrando que a personalidade fictícia não poderia ser separada da identidade do indivíduo que agia na comunidade. Ela aplicou o conceito de *persona*, advindo do teatro, para tratar do indivíduo que interatuava em grupo virtual, explicando a diferença de operação *on-line* e *off-line* das pessoas. A *persona* pode ser definida como uma máscara social para interações humanas.

A partir de suas ideias fica claro que qualquer perfil que alguém cria na internet se trata de uma extensão da própria identidade. Como se fossem camadas do *self*.

Essa condição é eficiente para abrimos, sem pretensão de fechar, um estudo sobre como o *self* do artista, ao ser desmembrado em *personas*, pode ser ele mesmo a matriz da obra em rede.

NARRATIVA FICCIONAL

Começaremos com a peça *Excellences & Perfections* (Fig 2.) da artista multidisciplinar espanhola de origem argentina e residência em Los Angeles, em Los Angeles, **Amalia Ulman**. Esse trabalho foi uma **performance on-line** de quatro meses em que ela **criou com seus próprios perfis no Instagram e no Facebook**, uma narrativa fictícia ou não real em primeira pessoa, reproduzindo certos padrões e modelos de comportamento típicos das *influencers*³ ou celebridades com perfis nessas redes sociais. Ela fez todo o possível para recriar esse tipo de *feed*: usando legendas e *hashtags*, criando um ritmo em seus *posts*, incluindo informações

³ A artista utiliza o conceito de *it-girls* que, originalmente, significava mulheres que chamavam atenção mesmo sem querer. Hoje o conceito está banalizado sob a palavra “influencer”. O termo *it-girl* ficou conhecido nos anos 20, através da escritora inglesa Elinor Glyin. O termo *It girl* pode ser consultado em Wikipedia, The Free Encyclopedia. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=It_girl&oldid=1220040615> Acesso em: <25/04/2024>

CIACT/SAD 09

(Fig 3.). Essa intervenção artística consistiu em um personagem misterioso que oculta, parcialmente por meio do uso de pixels, fotografias digitais íntimas em seu perfil na rede social (PRADA, 2015, p. 163). Ao ocultar as características de identificação de Intimidad e seu entorno, a artista estava criando um burburinho entre seus seguidores e, assim, incentivando o fluxo de imagens e a interação por meio de comentários. Dessa forma, por trás da **desidentificação e do anonimato como recurso criativo**, podemos refletir criticamente sobre a dinâmica interpessoal e pessoal da vida cotidiana nas redes sociais, oferecendo uma alternativa resistente aos danos que elas causam à nossa intimidade ou privacidade e produzindo um “vazio” nelas, subvertendo os códigos convencionais dessa plataforma. Com tudo isso, o artista consegue desenvolver uma ação que critica a própria mídia por dentro, diante da espetacularização da vida cotidiana (DAFT GALLERY).

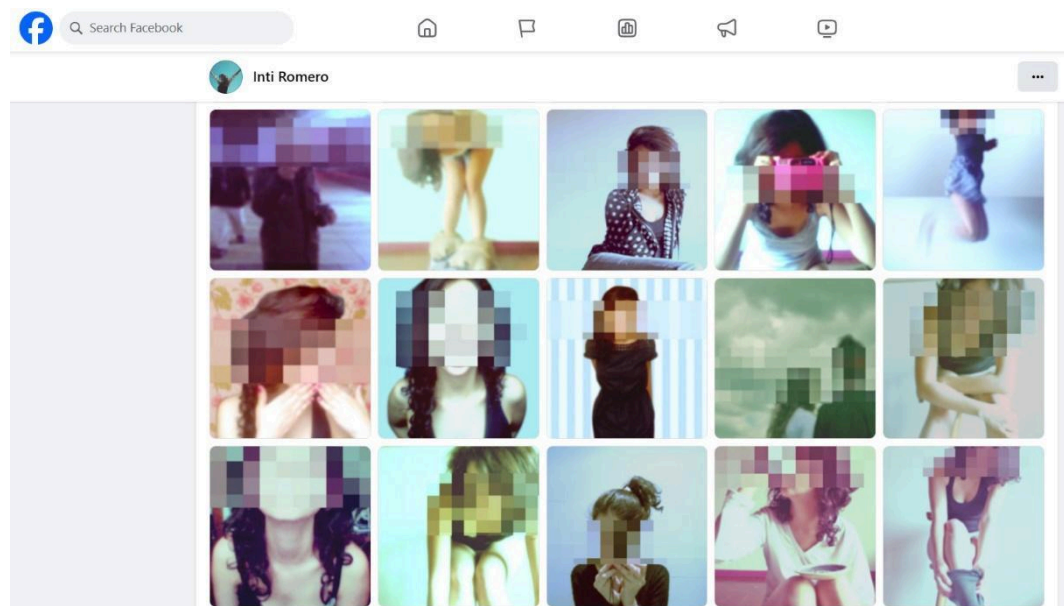


Figura 3 - *Intimidad Romero* (Intimidad Romero, 2011).
Fonte: <https://www.facebook.com/intimidadromero>

IDENTIDADES MÚLTIPLAS

Por fim, observamos que tanto a artista brasileira Laís Pontes quanto o artista espanhol

CIACT/SAD 09

César Escudero Andaluz usam múltiplas identidades como material para sua produção artística.

Por um lado, vamos nos concentrar no **projeto de social media art *Born Nowhere*** (Fig 4.) de **Laís Pontes**, criado em 2011, que consiste em uma série de **autorretratos fictícios**, dotados de novas personalidades por meio do retoque digital que o Facebook usa no processo de criação. Seu principal objetivo era criar **múltiplas identidades** e, para isso, publicou cada rosto na rede social sem nenhuma informação adicional, pedindo aos seus seguidores que contribuíssem com suas ideias e sugestões para moldar os personagens: seus nomes, biografias e traços de personalidade. Aqui, **a participação é essencial para o desenvolvimento do projeto**. Depois que as contribuições dos usuários foram compiladas, a artista elaborou a descrição final que acompanharia cada imagem correspondente. Para isso, ela levou em conta três fatores da teoria da personalidade: o que uma pessoa realmente é, o que ela quer ser e o que os outros pensam que ela é. E, com isso, podemos ver como cada nova personalidade seria influenciada pela psicanálise chamada “projeção” (LENSCULTURA) e pelos estereótipos que temos de nós mesmos. Em outras palavras, a pessoa vê o que quer ver de acordo com seu próprio histórico e suas fantasias.



Figura 4 - *Born Nowhere* (Laís Pontes, 2011).
Fonte: www.facebook.com/Project.Born.Nowhere

Parece apropriado mencionar que, um ano após o nascimento do projeto *Born Nowhere*, ele evoluiu para *Born Now Here* (LAIS PONTES). Em *Born Now Here*, Laís Pontes transformou

CIACT/SAD 09

as identidades de alguns dos personagens criados em seu primeiro projeto descrito -Julia, Stacy, Shena e Ámbar- e abriu um perfil pessoal no Facebook para eles. Essa é uma performance on-line com as contas de cada personagem. Para refletir as diferentes personalidades, diferentes objetos foram atribuídos a cada uma delas e, dessa forma, foram apresentados comportamentos reais típicos dessa rede social. A artista também misturou elementos das biografias virtuais fictícias com realidades pessoais e físicas de sua própria existência. Depois, ela deu esses personagens virtuais a outras pessoas, dando-lhes a liberdade de revelar suas identidades: acabou consistindo nas conversas de cada participante consigo mesmo, com suas próprias preocupações, medos, ansiedades e sonhos.

Por outro lado, encontramos o projeto artístico *Luther Blissett* (Fig 5), de **César Escudero Andaluz**, em vigor desde 2012. Esse trabalho é também **um perfil do Facebook** (LUTHER BLISSETT) cujos amigos virtuais têm o mesmo nome. Com isso, podemos ver como sua **identidade está escondida atrás de múltiplos anônimos** e bem como o mistério reina nessa obra, onde todos são um só. Além disso, também com o mesmo nome, ele trabalhou na Luther B Taylor Painting, estudou na Luther College, mora em Luther (Michigan) e é de Luther (Oklahoma).

Esta obra é **inspirada no Luther Blissett Project (LBP)**, um plano de cinco anos no qual um grande número de artistas, intérpretes e ativistas sociais europeus se propuseram a chamar a si mesmos de Luther Blissett⁴, como um “autor imaginário” (LOVINK, 2021, p.187), para criar juntos uma lenda de herói popular (LBT) do verão de 1994 (LUTHER BLISSETT). Aqueles que inventaram esse nome múltiplo rejeitaram explicitamente tanto os direitos autorais quanto o monopólio de seu uso (AUTÔNOMO A.F.R.R.I.K.A. GRUPPE). Esse pseudônimo de uso múltiplo é uma “reputação aberta” compartilhada e foi criado de acordo com as necessidades do coletivo que queria abandonar o conceito de *In-dividuum*, por ser totalmente reacionário, antropocêntrico e associado a conceitos como direitos autorais e, portanto, precisava adotar a ideia de um *Con-dividuum*. Nas palavras dos próprios autores, eles tiveram que adotar “uma

⁴ Por razões ainda desconhecidas, o nome Luther Blissett foi tomado emprestado de um jogador de futebol britânico de origem afro-caribenha na década de 1980. Disponível em: <<https://www.lutherblissett.net/>> Acesso em: <23/03/2024>

CIACT/SAD 09

singularidade múltipla cujo desenvolvimento implica novas definições de ‘responsabilidade’ e ‘vontade’, e não é bom para advogados e juízes”⁵. O fim desse projeto foi em dezembro de 1999.

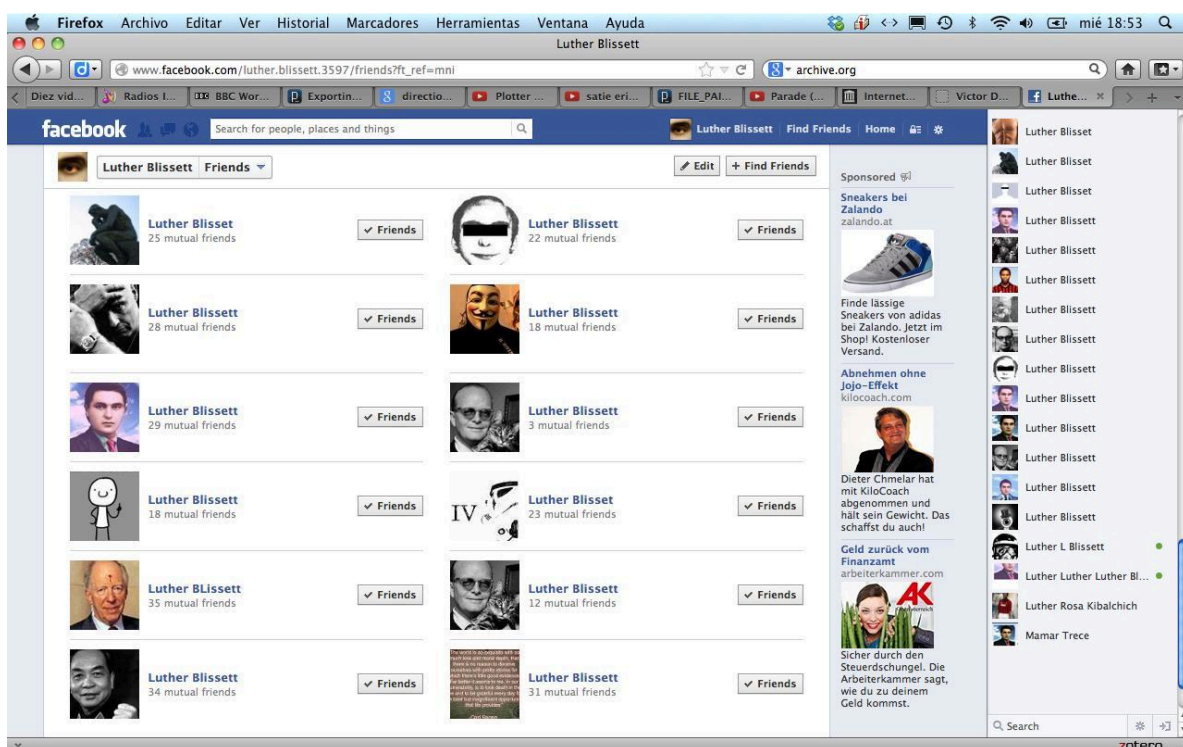


Figura 5 - *Luther Blissett* (César Escudero Andaluz, 2012-)
Fonte: https://escuderoandaluz.com/2012/07/10/luther_blissett_profile/

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Refletimos aqui sobre o indivíduo *on-line*, por meio da observação das práticas artísticas mais recorrentes da arte em mídias sociais, centradas na construção de identidades através de *personas on-line*. Vimos como as criações "nas" redes sociais convivem entre os limites da idealização e do exibicionismo, por meio da autorrepresentação, como vimos com *Excellences & Perfections*, e o apagamento e o anonimato do artista, da desidentificação à geração de múltiplas

⁵ Citado a partir de extratos selecionados de seu livro *Mind Invaders. Come fottare i media: manuale di guerriglia e sabotaggio culturale*, publicado por Castelveccchi em Roma, 1995. Disponível em: https://www.lutherblissett.net/archive/215_en.html Acesso em: <23/03/2024>.

CIACT/SAD 09

identidades falsas, por meio das obras *Intimidad Romero*, *Born Nowhere* e *Luther Blissett*.

Percebemos que Amalia Ulman cria uma narrativa de si mesma como uma personagem fictícia, que de alguma forma se desloca e mistura com sua *persona* real por meio de novos comportamentos em sua vida, alguns falsos e outros realizados para a ação. É uma autorrepresentação parcial, uma camada de si; ao contrário de Ulman, *Intimidad Romero* apresenta uma *persona* e seu mundo de forma anônima, onde cada detalhe é eclipsado por pixels que impedem que o usuário o veja corretamente; no caso do projeto de Lais Pontes, seus personagens não agem por meio de simulação, mas derivam de seu próprio rosto, se autorretratando e se disfarçando como pessoas que não são ela, são identidades alternativas de um corpo real, ainda assim *personas on-line* de um eu complexo; finalmente, o trabalho de César Escudero Andaluz expõe a anulação completa da identificação, confundindo o espectador e mantendo o segredo de sua identidade e a de todos os seus amigos do Facebook.

Em suma, a partir de diferentes pontos de vista artísticos, analisamos diferentes formas de habitar esses espaços virtuais e suas características, estudando criticamente as possíveis vidas daqueles que habitam a rede.

AGRADECIMENTOS

A pesquisa apresentada é apoiada pelo *VII Plan Propio de Investigación y Transferencia de la Universidad de Sevilla* (VII PPIT – US). As autoras agradecem aos demais apoios que tornaram possíveis os trabalhos que resultaram nessa produção vindos do CNPq, CAPES e da UNESP.

REFERÊNCIAS

AUTONOME A.F.R.I.K.A. GRUPPE. ¿Todos o nadie? Nombres múltiples, personas imaginarias, mitos colectivos. *transversal texts*. Disponível em: <<https://transversal.at/transversal/1202/aag2/es>> Acesso em: <26/04/2024>

DAFT GALLERY. *Intimidad Romero*. *Daft Gallery. Anonymous Artists*. Disponível em:

CIACT/SAD 09

<<https://daftgallery.com/artists/intimidad-romero/>> Acesso em: <02/03/2024>

FIRST LOOK. Disponível em:

<<https://rhizome.org/editorial/2014/oct/20/first-look-amalia-ulmanexcellences-perfections/>>

Acesso em: <05/04/2024>

GERGEN, Kenneth J. *El yo saturado: Dilemas de identidad en el mundo contemporáneo*. Barcelona: Paídos, 2006.

HAN, Buyung-Chul. *La sociedad de la transparencia*. Barcelona: Herder, 2020.

LAIS PONTES. Disponível em: <www.laispontes.com> Acesso em: <19/03/2024>

LENSCULTURE. Disponível em:

<<https://www.lensculture.com/projects/109856-born-nowhere>> Acesso em: <23/04/2024>

LOVINK, Geert. *Tristes por diseño: Las redes sociales como ideología*. Bilbao: Consonni, 2021.

LUTHER BLISSETT. Disponível em: <<https://www.facebook.com/luther.blissett.3597>> Acesso em: <26/04/2024>

LUTHER BLISSETT PROJECT. Disponível em: <<https://www.lutherblissett.net/>> Acesso em: <26/04/2024>

MARTÍN PRADA, Juan. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Ediciones Akal, 2015.

MARTÍN PRADA, Juan. *Teoría del arte y cultura digital*. Madrid: Ediciones Akal, 2023.

TURKLE, Sherry. *Life on the Screen*. New York: Simon & Schuster, 1995.

Como citar este texto:

ACUAVIVA, Helena H.; LEOTE, Rosangela. Vidas duplas: Arte e redes sociais. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA e SEMINÁRIO DE ARTES DIGITAIS, 9, 2024, Belo Horizonte. *Anais do 9º Congresso Internacional de Arte, Ciência e Tecnologia e Seminário de Artes Digitais 2024*. Belo Horizonte: Labfront/UEMG, 2024. ISSN: 2674-7847. p.1-12.