

Ultrapassando as fronteiras da arte e da comunicação: processos de pós-produção de Bourriaud na arte computacional de Andy Warhol, na web arte de Olia Lialina e na arte de redes sociais de Anne Horel

Surpassing the frontiers of art and communication: Bourriaud' s postproduction processes in Andy Warhol' s computer art, Olia Lianina' s web art and Anne Horel' s social media art

Gustavo Barata Leonardo¹

Resumo: os meios de comunicação de massa foram responsáveis por criar um imenso repertório de imagens impossível de ser assimilado por completo. A abundância de conteúdo produzido é utilizada por artistas - entre eles Andy Warhol, Olia Lialina e Anne Horel – de um ramo da arte contemporânea que se dedicam a reprogramar esse material de acordo com suas subjetividades, tarefa que se encaixa nos princípios da teoria de pós-produção, de Nicolas Bourriaud. Desde a década de oitenta obras têm sido criadas com o computador e, depois - com o auxílio da internet e das redes sociais -, compartilhadas para que novos artistas-consumidores proponham novas narrativas e interpretações desse ininterrupto fluxo de produção híbrida entre arte e comunicação.

Palavras-chave: pós-produção, computador, arte computacional, web arte, redes sociais.

Abstract: *the means of mass communication were responsible for creating a vast collection of images which is impossible to assimilate completely. The abundance of produced content is used by artists from a branch of contemporary art - Andy Warhol, Olia Lialina and Anne Horel among them - who dedicate themselves to reprogramming this material according to their subjectivity, a task which befits the principles of the theory of postproduction, from Nicolas Bourriaud. Since the Sixties many artworks have been made using the computer and, then - aided by the internet and social media -, shared so that new artists-consumers can propose new narratives and interpretations from this continuous influx of hybrid production between art and communication.*

Keywords: *postproduction, computer, computer art, web art, social media.*

¹ Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Espírito Santo. Pesquisa artistas em redes sociais e os reflexos de suas atividades tanto na esfera da Arte quando na da Comunicação.

Introdução:

Nos anos oitenta, entre a tela presente nos museus e a tela dos televisores que noticiavam guerras, a AIDS e a fome na África, uma terceira e fundamental tecnologia continuava a ganhar importância tanto na indústria do entretenimento quanto na arte: a computação. Enquanto as audiências ao redor do mundo se rendiam aos encantos dos seriados americanos e da produção Hollywoodiana – agora também disponível em videocassete –, o monitor do computador ganhava novos contornos físicos, juntamente com seu *hardware*, para que esse novo objeto transpusesse o ambiente laboral onde fora inicialmente empregado e chegasse ao conforto dos lares. A transição aconteceu de forma lenta devido ao preço custoso do aparelho e só na década de noventa, com a difusão da internet doméstica, é que um número crescente de pessoas passou a experimentá-lo. Alguns artistas, sempre frente a seu tempo, não tardaram a se apoderar dessa ferramenta tecnológica de ponta para fazer seus trabalhos, algo que já vinha acontecendo desde a década de sessenta com a Arte Pop, quando arte e comunicação iniciaram um processo de hibridização que até hoje vem se desenvolvendo. A tela de linho, tão trabalhada e saturada quanto às imagens da TV, tinha na tela digital uma oponente de peso. A materialidade das tintas e dos outros materiais utilizados não era mais indispensável: agora bits e bytes compunham o mundo intangível daquilo que ficou cunhado como arte computacional.

O processo de desmaterialização da arte, iniciado com Duchamp no início do século passado, obteve êxito com o movimento Fluxus do final dos anos cinquenta – com suas performances e *happenings* –, mas talvez os resultados mais contundentes e controversos tenham surgido a partir dos anos oitenta e noventa, fruto da tecnologização crescente da sociedade de consumo: a arte feita pelo computador, depois modificada com o incremento da internet e das redes sociais. O desafio de educar as audiências do passado e as novas em relação a essa nova modalidade de arte era apenas um dos primeiros desafios a serem superados por esse ramo da arte contemporânea que até então não havia encontrado precedentes à altura. Embora experimentos artísticos com o uso do computador possam ser identificados desde 1966², em quase meio século ainda não foi possível desmistificar por completo essa nova forma de prática artística. Na contramão daqueles que pretendem desqualificar essa arte virtual, o crítico e teórico francês Nicolas Bourriaud propõe reflexões a partir de sua teoria da Pós-produção, utilizado por ele para designar modos de apropriação praticados por alguns membros da classe artística atual e que incluem modos de reinterpretar, modificar e reprogramar o vasto repertório midiático já produzido. Essas práticas foram exploradas com mais propriedade a partir da computação e do acesso ao conteúdo mutante presente no gigantesco universo da *World Wide Web*, uma fonte de informação pela qual as narrativas do mundo passam e podem ser transformadas.

² Lieser (2010) relata que em 1966 foi produzida a obra *Studies in Perception*, de Kenneth Knowlton e Leon Harmon, dos EUA, considerada, atualmente, uma das primeiras obras da história da arte digital. Ela foi feita por meio de um princípio tecnológico básico, a partir de um conjunto de cálculos, resultado da tecnologia disponível na época. A imagem era gerada pelo computador, mas tinha uma forma acabada, constituindo uma obra impressa - e já sinalizava o início de grandes investigações nesta nova mídia disponível à arte.

Arte Computacional: breve conceito e desdobramentos

Embora já esteja cada vez mais inserida no circuito da arte, a produção em arte e tecnologia vive um impasse em relação ao termo que a denomina. Por conta da falta de consenso, vários termos foram cunhados e utilizados por diferentes autores, entre artistas e críticos: arte eletrônica, *new media art*, arte em mídias digitais, arte midiática, artemídia, arte digital e arte computacional, entre outros. Este último - escolhido como tradução fiel do termo em inglês, *computer art* -, é derivado dos estudos de Inteligência Artificial sugerido pelo matemático inglês Alan Turing e será utilizado no presente artigo. Entretanto, se considerarmos as diferentes denominações, todas refletem, de forma mais abrangente ou não, o seguinte conceito, aqui proposto por Priscila Arantes com o nome de “arte em mídias digitais”:

[...] as formas de expressão artísticas que se apropriam de recursos tecnológicos desenvolvidos pelas indústrias eletrônico-informáticas e que disponibilizam interfaces áudio-tátil-motivisuais propícias para o desenvolvimento de trabalhos artísticos, seja no campo das artes baseadas em rede (online e wireless), seja na aplicação de recursos de hardware e software para a geração de propostas estéticas off-line (ARANTES, 2005, p. 24-25).

A autora teve o cuidado de expandir seu conceito de arte computacional de modo a englobar também os desdobramentos da arte em redes sociais, que será trabalhado nos próximos tópicos. Dessa forma, todo o material que foi produzido desde a década de sessenta - quando as tecnologias ainda eram rudimentares, as telas apresentavam duas cores, não existiam programas de aperfeiçoamento de gráficos e nem mesmo a opção de utilizar sons mais elaborados - até hoje é abarcado por esse postulado. Um exemplo simples de arte feita com o computador é a lata de sopa Campbell feita por Andy Warhol em 1985 e só descoberta ano passado.



Figuras 01 e 02. À esquerda, a versão digital da lata de sopa Campbell; *Sem Título*, Andy Warhol, 1985, disponível em <<http://edition.cnn.com/2014/04/24/us/andy-warhol-lost-art>>. À direita, detalhe da versão original; *Campbell Soup I*, Andy Warhol, 1968, catálogo online do MoMA

O artista recriou pixel por pixel, com o auxílio do revolucionário mouse, uma terceira versão - agora computadorizada - de sua famosa obra de 1962, antes feita de pintura e serigrafia manual³. Diferente da lata Campbell em três dimensões que fora fielmente copiada de forma bidimensional para os quadros, a lata digital contém a assinatura do artista na parte inferior. A imagem resultante é colorida, intangível e principalmente estática, como um quadro às antigas deveria ser. Esse caráter experimentalista de Warhol sinaliza apenas uma das formas de manipulação imagética tornada possível a partir dos anos oitenta com a utilização dos computadores. Outros artistas usaram, posteriormente, imagens gravadas de câmeras de vídeo, fotos digitais e/ou escaneadas, criaram websites ou aperfeiçoaram suas técnicas de criação pictórica com softwares como o CorelDraw e Adobe Photoshop.

A partir dos anos cinquenta e da “cultura das massas” propiciada pela televisão, cinema e radiodifusão, a Pop Arte já havia sido contaminada pelos meios de comunicação enquanto objeto de discussão, apropriação e criação de seus trabalhos. Era uma forma dos artistas de questionar o caráter massivo da indústria cultural e da sociedade de consumo que esses meios ajudaram a estabelecer; eles inseriam nas obras as figuras presentes em seu cotidiano, da publicidade às campanhas de moda, os programas de TV e o mundo sedutor das celebridades nas revistas. Os recursos tecnológicos sempre estiveram presentes na arte, cada um a seu tempo, e não existiria uma razão plausível para que o computador não pudesse ter sido incluído. Fossem as tintas a óleo com efeitos mais duradores ou pincéis com cerdas mais maleáveis, espátulas de material resistente ou o uso da fotografia como auxiliar na composição, os artistas nunca abriram mão das inovações da revolução industrial e do *boom* desenvolvimentista que ajudou a alavancar as economias mundiais no século passado, principalmente as europeias e norte-americanas.

Segundo Arlindo Machado, “se toda a arte é feita com os meios do seu tempo, as artes eletrônicas representam a expressão mais avançada da criação artística atual e aquela que melhor exprime sensibilidades e saberes do homem do início do terceiro milênio” (MACHADO, 2008, p.10). Lúcia Santaella parte de semelhante pressuposto em seu livro *A Ecologia Pluralista da Comunicação*, ao dizer que “não há dúvida de que estamos vivendo um novo ecossistema comunicacional e cultural, certamente enraizado nas forças produtivas que são próprias do capitalismo global” (SANTAELLA, 2010, p.64). A metáfora do ecossistema inclui as diferentes manifestações da arte contemporânea e seus circuitos de interação que se cruzam e hibridizam em vários graus de aproximação, tanto nas mídias quanto nas artes. Numa economia globalizada e muito dependente da informática e tecnologia, os meios de produção e comunicação se fundem. O dinheiro e as transações podem ser vistos pela tela digital, assim como parte da produção de arte contemporânea.

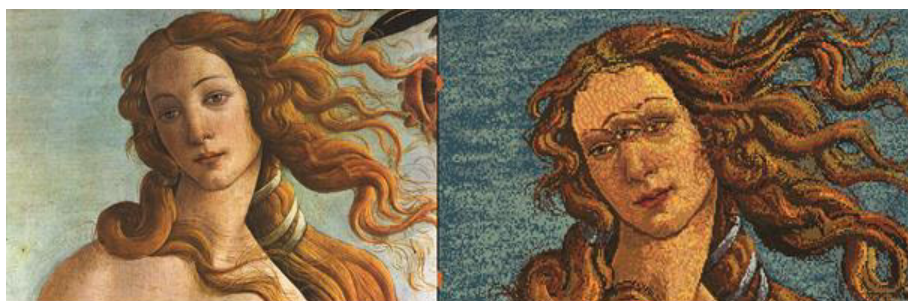
Pós-produção em arte computacional: experimentações de Andy Warhol

Nicolas Bourriaud toma emprestado o termo “pós-produção” da indústria cinematográfica, um jargão que denomina “[...] o conjunto de tratamentos dados a um material registrado: a

³ Disponível em <<http://edition.cnn.com/2014/04/24/us/andy-warhol-lost-art/>>

montagem, o acréscimo de outras fontes visuais ou sonoras, as legendas, as vozes, os efeitos especiais” (BOURRIAUD, 2009, p.7). Ele afirma que desde os anos 1990, com maior frequência, os artistas reproduzem, interpretam, reexpõem e utilizam produtos culturais disponíveis ou obras realizadas por terceiros, muito embora tenhamos exemplo desse tipo de atividade desde o final do século XIX⁴. Essa arte da pós-produção “[...] corresponde tanto a uma multiplicação da oferta cultural quanto – de forma mais indireta – à anexação ao mundo da arte de formas até então ignoradas ou desprezadas” (BOURRIAUD, 2009, p.8). Os artistas são impelidos pelo autor a utilizarem o vasto repertório midiático que, desde a revolução dos meios de comunicação audiovisuais, povoam nosso imaginário e as narrativas oficiais às quais estamos submetidos, assim contribuindo para a diluição da dicotomia criação/cópia, *readymade*/obra original.

Vivemos numa época em que o ato comunicativo é majoritariamente intermediado pelo uso de imagens e nessa paisagem cultura vai surgir, então, a possibilidade do ‘artista-curador-consumidor’. A busca pelo ato apropriativo, subversivo – talvez não completamente anárquico – e reinterpretativo seria uma espécie de consumo consciente, na medida em que o artista usa um vocabulário imagético já disponível e, dessa forma, encarna o papel de autor de uma nova proposição ou ideologia. Como exemplo, para além da lata de sopa Campbell recriada no computador, Andy Warhol criou sua própria *Vênus*, inspirada no quadro de Sandro Botticelli, de 1483. O retrato da deusa, no entanto, apresenta duas peculiaridades: um terceiro olho, adicionado pelo artista como um toque subversivo - essa “anomalia” é conhecida como Ajna, o sexto chacra do corpo humano, ligado à capacidade intuitiva e à percepção sutil – e o enquadramento bem menor, em *close-up*, diferente do original. A recriação da obra renascentista em escala proporcional, utilizando aquela tecnologia ainda incipiente, talvez fosse laboriosa demais para o artista, que preferiu algo menor e mais conciso. O processo manual é correspondente, de certa forma, ao que Seurat e Signac faziam em suas pinturas pontilhistas, com a diferença que a tinta física dos artistas franceses foi substituída por feixes de luz numa tela digital.



Figuras 03 e 04. À esquerda, detalhe da *Vênus* de Botticelli; *O Nascimento de Vênus*, Sandro Botticelli, 1483, fonte: Google Art Project. À direita, a versão computadorizada de Warhol; *Sem Título*, Andy Warhol, 1985, disponível em <<http://edition.cnn.com/2014/04/24/us/andy-warhol-lost-art>>.

⁴ Em 1883 o artista francês Eugène Bataille criou *Le Rire* ou *Mona Lisa fumant la pipe*: uma ilustração, em preto e branco, da *Mona Lisa* fumando um cachimbo.

Embora Andy Warhol não tenha deixado escrito algum sobre essas obras, seria possível dizer que o artista enxergava a Vênus como uma mulher independente e confiante dos anos oitenta, diferente da imagem virginal e santificada de meio milênio atrás, como as próprias musas que ele mesmo ajudou a eleger para seu séquito e que tinham personalidades muito fortes: as modelos e atrizes Donyale Luna, Nico, Edie Sedgwick, Elizabeth Taylor e as cantoras Grace Jones e Debbie Harry, entre outras. A obra, que não foi intitulada, é um ótimo exemplo das capacidades computacionais disponíveis nos anos oitenta, elaborada sem o auxílio de qualquer material obtido da internet – já existente para uso domiciliar, porém circunscrita majoritariamente aos meios acadêmico e militar - e apenas com recursos dos primeiros softwares gráficos.

A galáxia da internet como auxílio à pós-produção: a web arte de Olia Lialina nos anos noventa

Na virada dos anos oitenta para os noventa, a internet domiciliar foi capaz de criar uma rede de usuários interligados esparsamente, a princípio, geradores de conteúdo e de novas formas de interação. Orientando-se no caos cultural daquele tempo, eles deduziam novos modos de comunicação e produção a partir de experimentalismos com as mídias encontradas nos mecanismos (sites) de busca e nas páginas pessoais – alimentados tanto pelos meios de comunicação oficiais como pelos usuários que utilizavam as tecnologias da época como vídeo, imagens escaneadas, som e gráficos elaborados com softwares cada vez mais potentes. A adição da internet para as possibilidades do mundo artístico causou uma mudança de nomenclatura naquilo que era antes conhecida como arte computacional, e novamente surgiram denominações empregadas de acordo com aqueles que as propunham: net.art, software art, net arte, arte online e web arte, entre outras. O primeiro exemplo, net.art, aparece de forma inédita com o artista esloveno Vuk Cosic, mas pela escrita pouco comum tratarei o termo como web arte, ou arte em rede, uma tradução comum em livros no Brasil.

A arte em rede possibilita ao artista a criação de uma obra utilizando tecnologias e mídia disponíveis no ambiente online e também a aproximação com o público, que em muitos casos se torna participante do processo, como usuários interagentes – a palavra ‘interator’ é muito utilizada pelos pesquisadores da área. A apropriação e a pós-produção, nesse caso, são facilitadas em maior escala. Os artistas produzem

[...] como se o mundo dos produtos culturais e das obras de arte constituísse um estrato autônomo capaz de fornecer instrumentos de ligação entre os indivíduos; como se a instauração de uma nova forma de socialidade e uma verdadeira crítica às formas de vida contemporâneas passasse por uma atitude diferente em relação ao patrimônio artístico, pela produção de novas *relações* com a cultura em geral e com a obra de arte em particular (BOURRIAUD, 2009, p.9, grifo do autor).

Alguns trabalhos requeriam hardwares avançados e nem sempre era possível determinar se a visualização ou funcionamento eram corretos no computador de cada visitante. O elemento de efemeridade também estava presente no sentido em que os sites às vezes mudavam de endereço ou simplesmente desapareciam; ou quando, no uso do tempo real – com as *web-cams*, por exemplo, enviando imagens para as redes – não era possível manter a transmissão ininterrupta.

O tempo simultâneo e coletivo da rede viabiliza a existência de espaços colaborativos de participação mútua e conjunta entre os visitantes, seja através de dispositivos em espaços fisicamente distantes, seja em instalações tais quais espaços virtuais, onde o visitante pode ter indícios da presença de uma coletividade ativa – ou, em alguns casos, a tele presença instaurada. Há uma presença condicionada na poética do artista que pode tanto limitar-se a simplesmente oferecer caminhos múltiplos de navegação ou estabelecer convites para ações mais complexas, criativas e efetivas (NUNES, 2010, p.120).

Uma obra de web arte famosa é a da russa Olia Lialina, intitulada *My Boyfriend Came Back From The War*⁵, de 1996. O pano de fundo da história é a relação turbulenta de um casal que se reúne novamente depois da guerra, construído em um ambiente interativo preto e branco e que até hoje provoca um sentimento de nostalgia pela antiga arquitetura da web dos anos noventa.



Figura 05. Captura de tela da obra *My Boyfriend Came Back From The War*, de Olia Lialina, 1996, disponível em <<http://myboyfriendcamebackfromth.ewar.ru/>>

⁵ Disponível em <<http://www.teleportacia.org/war/wara.htm>>

A artista, que também é “crítica de cinema, curadora, jornalista, educadora e ‘modelo de GIFs animados’”, aproveitou a possibilidade de usar hyperlinks – novidade à época - dentro de uma mesma página para que os usuários pudessem ter a experiência de percorrer o espaço virtual com o mouse, clicando em frases soltas e imagens que indicavam situações de amor, saudade e traição. As fotos incluídas foram retiradas da internet, algumas digitalizadas pela própria Olia a partir de seu acervo pessoal, e a resposta emocional do público e dos outros artistas foi tamanha que várias versões inspiradas em ‘My Boyfriend (...)’ foram recriadas durante os anos e armazenadas numa página especial da internet⁷. É importante destacar que nos anos noventa alguns países do leste e oeste europeu estavam envolvidos em guerras- ou ainda colhiam frutos de alianças e conflitos recém-terminados - e o jornalismo impresso e online mantinha cobertura dos locais de combate, gerando uma série de imagens e narrativas disponíveis em papel e também no meio digital, fato que inspirou Olia. O público, também ciente desses acontecimentos em tempo real, sentiu-se instigado a explorar as possibilidades artísticas apresentadas no trabalho, talvez sensibilizados por um possível final feliz – e irreal – dentro de um cenário real tão desolador no qual alguns se encontravam. A maioria dos trabalhos em web arte dos anos noventa fazia uso de colagens nas quais elementos áudio-moto-visuais distintos eram combinados em espaços aleatórios, às vezes utilizando links de transmissão ao vivo⁸; o resultado quase sempre dependia da relação do internauta – baseado na interação a partir de movimentos e cliques com o mouse, algo que foi modificado a partir do início da década passada, quando a internet móvel se tornou realidade e o conceito de web 2.0 tornou possível a customização de perfis online ligados em rede.

O salto em criatividade daquele momento adiante, aliado às novas proposições da segunda geração da internet, seria imprescindível para que a teoria de Nicolas Bourriaud fosse mais bem explorada pelos artistas que navegariam o fluxo contínuo de informações disponibilizado no ambiente online. A era da interconectividade estava finalmente inaugurada.

A prática artística recriada nas redes sociais: fluxos rizomáticos da arte contemporânea no trabalho de Anne Horel

Em 2004, Tim O’Reilly publicou um importante artigo⁹ que denominava o segundo estágio da internet como a Web 2.0, uma plataforma capaz de potencializar as relações entre os usuários através de redes sociais e tecnologias de informação, para que mais conteúdo fosse criado, compartilhado e disseminado via aplicativos virtuais. A ideia era tornar o ambiente online mais dinâmico através da colaboração, troca de informações e organização desses dados para que eles fossem de utilidade para os internautas, que agora poderiam ser coautores do espaço coletivo e não somente espectadores, como no estágio anterior da internet nos anos noventa. Wikipédia, Facebook, o extinto Orkut, Instagram, Snapchat e os serviços integrados do Windows Live são exemplos da aplicabilidade e interatividade proporcionados pela Web 2.0. Em

⁶ Disponível em <<http://thecreatorsproject.vice.com/blog/olia-lialinas-most-famous-net-art-piece-turns-15>>

⁷ Disponível em <<http://myboyfriendcamebackfromth.ewar.ru>>

⁸ *In Conversation*, trabalho de Susan Collins, de 1997, era uma instalação/web arte onde os internautas tinham acesso às imagens de uma câmera de segurança de uma rua e podiam fazer perguntas aos transeuntes, que eram convertidas em mensagens sonoras por bocas robóticas colocadas no local.

⁹ Disponível em <<http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>>

cada um deles o usuário cria seu perfil, publica, comenta e compartilha conteúdos próprios ou de outrem com sua rede de contatos e assim colabora para que essa rede de interligações se mantenha funcional e operante. A partir desses aplicativos, o fluxo de dados na internet aumentou em proporção geométrica, praticamente imensurável, contribuindo ainda mais para a penetrabilidade e importância da rede no campo virtual da comunicação e das artes. Para os artistas, o ingresso nas redes sociais configurou-se como uma proposta útil porque agora era possível a conexão direta com seus colegas de ofício e demais usuários interconectados. A geração de web artistas dos anos noventa continuou a experimentar com essas novas possibilidades, mas a partir de 2010, num evento em Nova Iorque chamado The Social Graph¹⁰, o termo *social media art* foi criado, inaugurando uma terceira nomenclatura para esses criadores da era digital.

O que muda em relação à Web Arte dos anos noventa é que o alcance dos trabalhos é maior e os artistas podem experimentar com vários perfis em diferentes plataformas, além de que o próprio espaço da rede social possibilita a criação, veiculação e compartilhamento do trabalho – e as interfaces ganham incrementos frequentes através das atualizações automáticas. O serviço de internet móvel nos celulares também possibilita a captura de imagens instantâneas e transmissão ao vivo de qualquer lugar do globo, transformando, também, o aparelho de telecomunicação em dispositivo criativo à disposição imediata.

Os que se arriscam a criar no ambiente plural da internet pós 2004 lidam com um vocabulário imagético cada vez mais em expansão, um universo visual e sonoro saturado e que permite, quase sem restrições, a prática da pós-produção de Bourriaud. A artista multimídia francesa Anne Horel, por exemplo, cria seus trabalhos basicamente a partir de animações, imagens e sons já disponíveis online, principalmente os emojis¹¹ presentes nos aplicativos; ela experimenta com GIFs¹² – linguagem bem própria da internet, desde os anos oitenta – em redes sociais como o Vine, YouTube, Tumblr, além de produzir colagens, vídeos e peças interativas de Web Arte. Recentemente, devido a seu sucesso, ela foi comissionada para criar vinhetas para o MTV Video Music Awards e participar de um quadro fixo num programa de rádio.

Numa peça chamada *Emoji Art History*, de outubro de 2014, a artista selecionou pinturas famosas de René Magritte, do conterrâneo Édouard Manet, Lucas Cranach - O Velho, Vincent Van Gogh, Sandro Botticelli, Johannes Vermeer, Frida Kahlo, David Hockney, entre outros, e as modificou: ela construiu, numa sequência ilógica, sua própria ‘história da arte’ com a utilização de emojis e GIFs, desnudando de seriedade algumas obras de nomes de peso do mundo das Belas Artes para torná-las um gracejo visual construído a partir da comicidade – marca registrada de seu trabalho.

¹⁰ Disponível em <<http://hyperallergic.com/thesocialgraph/>>

¹¹ Imagens em miniatura, como rostos, comidas, animais e objetos, por exemplo, que podem ser utilizadas no corpo de um texto em mídias digitais. As redes sociais popularizaram a utilização desse recurso.

¹² Do inglês ‘Graphics Interchange Format’, é uma imagem em formato de bitmap, utilizada de forma estática ou como animação de curta duração, a partir de uma tabela restrita de cores.



Figuras 06, 07 e 08. Da esquerda para a direita, as obras da artista Anne Horel, feitas, respectivamente, a partir de quadros célebres de Manet, Van Gogh e Lucas Cranach - O Velho; *Emoji Art History*, Anne Horel, 2014, disponível em <<http://www.annehorel.com/emoji-art-history>>.

Adão e Eva, de Cranach, dividem uma pizza em vez da maçã original, enquanto olham com desconfiança seus arredores; a moça do brinco de pérola, de Vermeer, come pizza; a orelha de Van Gogh – já extirpada – reaparece e se desprende de sua cabeça; a Olympia, de Manet, aponta para o fantasma símbolo do Snapchat, enquanto sua ama lhe oferece hibiscos dançantes; uma formiga pula do trampolim em direção à piscina de David Hockney, ambientada numa casa de arquitetura modernista. Personagens e cenários conhecidos do público parecem ingressar numa comédia pastelão, sem roteiro definido, assim como em uma outra série, chamada *GIF & Vine Movie Remakes*, na qual Anne Horel refaz, utilizando GIFs e a plataforma Vine, animações de curta duração utilizando elementos de filmes como *O Lobo de Wall Street*, *Clube de Compras Dallas* e *Frozen* – a personagem principal, Elza, segura um boneco de neve com a cabeça de Jack Nicholson semicongelada, retirada de uma das cenas de *O Iluminado*.

Com a internet e, principalmente, as redes sociais, a apropriação faz parte indispensável do roteiro dos artistas que dialogam com diferentes plataformas para construir novos olhares sobre a esfera social e o consumo – seja ele exclusivamente de imagens ou não. A web 2.0 foi o fio condutor que uniu o potencial da internet para modos colaborativos de se pensar e fazer arte. Os artistas desse ramo da arte contemporânea, que em momento algum se propõem hegemônico, agem como semionautas – para usar o termo de Bourriaud - da superprodução de imagens propiciada pela cultura de massa na medida em que “[...] produzem, antes de mais nada, percursos originais entre os signos” (BOURRIAUD, 2009, p.14). Ele diz que o DJ – responsável pela remixagem -, o internauta – usuário da internet – e os artistas da pós-produção “[...] supõem uma mesma figura do saber, que se caracteriza pela invenção de itinerários por entre a cultura” (BOURRIAUD, 2009, p.14).

O autor estimula os leitores e artistas a produzirem novas narrativas, baseadas na vivência e consumo dos produtos culturais já disponíveis no universo superpovoado da contemporaneidade. Ele nos adverte, ao dizer que:

Toda obra resulta de um enredo que o artista projeta sobre a cultura, considerada como o quadro de uma narrativa – que, por sua vez, projeta novos enredos possíveis, num movimento sem fim. O DJ aciona a história da música, copiando/colando circuitos sonoros,

relacionando produtos gravados. Os artistas, por sua vez, habitam ativamente as formas culturais e sociais. (...) O internauta imagina conexões, relações específicas entre sites díspares. O sampleador, instrumento que digitaliza sonoridades musicais, também supõe uma atividade permanente; escutar discos torna-se um trabalho em si que atenua a fronteira entre recepção e prática, gerando, assim, novas cartografias do saber. Essa reciclagem de sons, imagens ou formas implica uma navegação incessante pelos meandros da história cultural – navegação que acaba se tornando o próprio tema da prática artística. Pois não é a arte, segundo Marcel Duchamp, ‘um jogo entre todos os homens de todas as épocas’? A pós-produção é a forma contemporânea desse jogo (BOURRIAUD, 2009, p.14).

Considerações Finais

Marcel Duchamp foi o mais importante pós-produtor do século XX. Além de inaugurar uma época em que o conceito prevalecia frente à fisicalidade óbvia da obra - com seus *readymades* -, ele também abriu caminho para uma possível desmaterialização da arte que seguiu em curso com as *performances* e *happenings* dos grupos Gutai, Fluxus e os diversos minimalistas e conceitualistas que propuseram outras perspectivas de criação. Nos anos oitenta, os meios de comunicação de massa já faziam parte do imaginário coletivo e vocabulário imagético presente no dia a dia das pessoas e os artistas há muito baseavam suas produções em recortes imaginários desse mundo midiático em expansão. Com a invenção do computador pessoal, a fabricação de imagens por via de dados foi possibilitada para a arte da época, como no caso da *Vênus de Warhol*, desmaterializada por completo do mundo físico e apenas visível através de uma tela digitalizada. Os dados computacionais, presentes agora na arte e já essenciais para a economia global – que agora se encontrava dentro do paradigma informático, sendo a informação a moeda de troca mais preciosa -, também punham em evidência a vontade de alguns artistas da modernidade de combater o sistema da arte, baseado na obra física, nas maquinações entre as galerias, as casas de leilões, as instituições e os colecionadores. Esses jogos de poder e a dinâmica da posse da obra, catalisados pela força do capital, eram alguns dos elementos que incomodavam membros da classe artística, e a possibilidade de dar continuidade à crise da representação com uma arte de base informacional e intangível era algo a ser explorado.

A arte computacional deu vazão a esse novo espaço de diálogo e depois obteve uma aliada importante com a internet à mão de seus utilizadores, entre usuários comuns e artistas, que fundaram a web arte. Na primeira metade da década passada, com o advento da Web 2.0, as redes sociais se tornaram os aportes para essa terceira geração da arte computacional, num movimento cronológico excepcionalmente válido da arte contemporânea e que conflui diretamente com a teoria de pós-produção proposta por Nicolas Bourriaud. Pessoas do mundo todo podem se conectar umas às outras se detiverem domínio de recursos tecnológicos disponíveis para que isso ocorra; se são artistas ou usuários comuns, pouco importa. Ambas as figuras funcionam como locatários da cultura, cujo capital é a produção. Nesse sentido, o

artista é um ser ativo, programador, DJ, que agencia relações diante da inflação de imagens que o cerca. A superprodução é um problema que se reflete na desmaterialização da arte, e, então, dá espaço à superprodução como ecossistema cultural, o que, por vez, se reflete nas estratégias de mixagem dos artistas da pós-produção.

Bourriaud fala que:

Todas essas práticas artísticas, embora muito heterogêneas em termos formais, compartilham o fato de recorrer a formas *já produzidas*. Elas mostram uma vontade de inscrever a obra de arte numa rede de signos e significações, em vez de considerá-la como forma autônoma ou original. Não se trata mais de fazer tábula rasa ou de criar a partir de um material virgem, e sim de encontrar um modo de inserção nos inúmeros fluxos da produção. (...) A pergunta artística não é mais: ‘o que fazer de novidade?’, e sim: ‘o que fazer com isso?’. Dito em outros termos: como produzir singularidades, como elaborar sentidos a partir dessa massa caótica de objetos, de nomes próprios e de referências que constituem nosso cotidiano? Assim, os artistas atuais não compõem, mas *programam* formas: em vez de transfigurarem um elemento bruto (a tela branca, a argila), eles utilizam o *dado*. Evoluindo num universo de produtos à venda, de formas preexistentes, de sinais já emitidos, de prédios já construídos, de itinerários balizados por seus desbravadores, eles não consideram mais o campo artístico (e poderíamos acrescentar a televisão, o cinema e a literatura) como um museu com obras que devem ser citadas ou “superadas”, como pretendia a ideologia modernista do novo, mas sim como uma loja cheia de ferramentas para usar, estoques de dados para manipular, reordenar e lançar (BOURRIAUD, 2009, p.12, grifo do autor).

Algo semelhante e incipiente, sem aporte teórico, já havia sido feito na obra *Le Rire*, de Eugène Bataille, de 1883, quando ele recriou a Mona Lisa fumando um cachimbo. O tom cômico sempre esteve presente desde os arautos da pós-produção do final do século XIX – charges políticas também faziam algo semelhante, mas sem intuito artístico – e que continuaram sua tarefa no século XX, como na Mona Lisa de bigode em *L.H.O.O.Q.*, de Duchamp. Com as tecnologias dos meios de comunicação aliados à internet, já ao final do século passado, essa reprogramação de formas da cultura começou uma jornada que até hoje gera frutos. Deve-se salientar que os artistas da arte computacional, da web arte e da arte em redes sociais, embora produzam fora do circuito oficial da arte enquanto buscam reconhecimento – e o façam sem a pressão criativa imposta pelo mercado ou galeristas -, enfrentam muitos problemas em relação à monetização de seu trabalho, visto como algo à margem, um subproduto sem importância da arte contemporânea. Talvez porque fronteiras entre arte e comunicação estejam tão hibridizadas no campo dos usuários comuns, os patronos não lhes prestam atenção. Também: uma arte composta por dados é intangível e problemas relacionados à sua curadoria podem influenciar sua comercialização. O fato é que essa confluência criativa é absolutamente válida

e continuará a existir e a se modificar de acordo com as reprogramações das gerações futuras que habitarem o campo de pós-produção da arte e mídia.

Aqui, o prefixo “pós” não indica nenhuma negação, nenhuma superação, mas designa uma zona de atividades, uma atitude. Os procedimentos aqui tratados não consistem em produzir imagens de imagens – o que seria uma postura maneirista – nem lamentar que tudo “já foi feito”, e sim em inventar protocolos de uso para os modos de representação e as estruturas formais existentes. Trata-se de tomar todos os códigos da cultura, todas as formas concretas da vida cotidiana, todas as obras do patrimônio mundial, e colocá-los em funcionamento (BOURRIAUD, 2009, p.14).

É sabido que arte contemporânea compreende um período de muitas experimentações e resultados distintos; o computador e as mídias móveis – em especial o celular, por seu alcance e uso frequente – já são responsáveis por modificar e ditar a paisagem cultural há, pelo menos, três décadas e como a comunicação e as artes se fundem num movimento benéfico para ambos os lados, é provável que a tecnologização de um dos campos acabe influenciando de forma direta o outro. Enquanto essas mudanças estão em curso, é preciso povoar a cena artística e social com novas narrativas, novos meios de se construir nossa presença no mundo; na era da ditadura dos dados e da superabundância de conteúdos somos todos impelidos a ser pós-produtores.

Referências:

- ARANTES, Priscila. *@arte e mídia: perspectiva da estética digital*. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2005.
- BOURRIAUD, Nicolas. *Pós-produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo*. São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- LIESER, Wolf. *Arte digital: novos caminhos na arte*. h.f.ullman, Tandem Verlag GmbH, 2010.
- MACHADO, Arlindo. *Arte e mídia*. 3. ed. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2008.
- NUNES, Fábio Oliveira. *Ctrl + art + del: distúrbios em arte e tecnologia*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2010.
- SANTAELLA, Lucia. *A ecologia pluralista da comunicação: conectividade, mobilidade, ubiquidade*. São Paulo: Paulus, 2010.

*Artigo recebido em 29 de novembro de 2016 e publicado em 28 de dezembro de 2016.