

#lovegoals: continuando a estudar relações entre narrativas digitais e net art

Rafael G. Silva*

Resumo

Este projeto se dedica a continuar uma pesquisa iniciada pelo bolsista na última quota do PIBIC (agosto/2016 a julho/2017) referente a um protótipo de narrativa distópica hipertextual intitulado "#lovegoals" - mas agregando à discussão questionamentos e revisões acerca de noções sobre lugar de fala, arte criada/fruída através da Internet e convergências entre arte e tecnologia em uma chave pós-colonial.

Palavras-chave:

Net art, narrativas digitais, lugar de fala.

Introdução

Esta pesquisa de Iniciação Científica teve como principal objetivo prosseguir com o desenvolvimento teórico-prático de "#lovegoals" – um projeto de (Inter)net art cuja versão 1.0 (disponível para navegação em <<https://kinetoskombi.github.io/lovegoals/>>) empregou múltiplas linguagens de expressão (tais como fotografia, animação 2D, desenho, pintura, etc.), articuladas entre si em um ambiente interativo programado em HTML5 e JavaScript através da engine Phaser (<<https://phaser.io/>>), e que também demandou estudos acerca de lugar de fala em virtude dos questionamentos sociopolíticos propostos.

Resultados e Discussão

As atividades de pesquisa foram iniciadas a partir de um levantamento bibliográfico embasado na leitura e fichamento de textos centrais para a compreensão dos diferentes conceitos de net art e como esses se diferem no modo como correspondem a propostas artísticas interativas de maior ou menor grau. Também se estudou por meio de autores tais como Wilson (2002)¹ e Nunes (2007)² como tais propostas podem levar uma dada narrativa a diversos tipos de ruptura com um modelo de *storytelling* que envolva um pensamento teleológico convencional – ou seja, que possam contar histórias que não tenham necessariamente início, meio ou fim.

Porém, visando atualizar-se melhor a respeito das problemáticas abordadas pela trama de "#lovegoals" que tangenciam o meio sociopolítico brasileiro da atualidade – em especial a questão da intolerância para com as chamadas minorias –, o proponente do projeto teve aulas com a artista visual Rosana Paulino em uma disciplina ministrada por ela em caráter especial para a Graduação em Artes Visuais do Instituto de Artes da Unicamp. Focalizado na apresentação de um histórico e na discussão das perspectivas atuais de estudo de diferentes vertentes da arte afro-brasileira na academia, o programa da disciplina ainda contemplou debates acerca da descolonização de saberes relacionados à teoria e práxis artística contemporânea – que, por mais que dissessem respeito, principalmente, à narrativa expográfica tradicional de espaços tais como museus e galerias de arte, não deixavam de lado sua correspondência com o conceito de lugar de fala para narrativas contadas por meio de imagens como um todo. Nesse sentido, compreende-se que descolonizar é uma postura política de resistência e de questionamento das narrativas culturalmente naturalizadas no Ocidente tanto

em nível institucional (nos já citados museus e espaços expositivos) como em nível pessoal.

Desse modo, o artista que lida com a Internet como suporte para sua poética precisa contemplar não somente fatores tais como o funcionamento e/ou as metodologias de fruição de narrativas especificamente hipertextuais, a instantaneidade, a interatividade, a imaterialidade, o alcance mundial ou a reproduzibilidade infinita próprias das imagens compartilhadas na World Wide Web (WWW) em seu processo criativo, mas precisa fazer também questionamentos acerca de seu lugar de fala sempre que possível. Afinal, segundo Nunes (2007), cabe a esses artistas dos novos meios – ainda mais se desfrutarem de uma condição social de privilégio – intervirem em modelos hegemônicos de *storytelling*, desconstruindo o discurso homogêneo e criando desvios estratégicos que motivem (não somente) projetos de net art a irem além de devaneios estéticos. Trata-se, aqui, de não "falar pelas" minorias, e sim de "falar com" elas no intuito de superar o deslumbramento da imagem digital e de suas potencialidades imediatas, pondo em discussão o seu nível geral de influência de decisões na sociedade contemporânea em médio e em longo prazo.

Conclusões

Percebe-se como a expressão artística no meio digital tem um papel fundamental na revisão de valores sociais, uma vez que ela possibilita aos artistas contemporâneos comentar criticamente processos de exclusão, estereotipagem e/ou de representação pelo viés exotizante do passado que ainda repercutem em variadas instâncias da sociedade brasileira.

Agradecimentos

Ao orientador desta iniciativa de pesquisa, Prof. Dr. Edson do Prado Pfitzenreuter, ao Filipe Augusto Miranda por todo o auxílio com web design no site "#lovegoals", às atrizes/dubladoras que contribuíram com as vozes originais para as sequências animadas em 2D incluídas no protótipo do projeto, e ao PIBIC/CNPq pelo fomento obtido através da bolsa de Iniciação Científica.

¹ WILSON, S. *Information arts: intersections of art, science, and technology*. Cambridge, MA: MIT, 2002. xxiv, 945 p.

² NUNES, F. O. *CTRL+ART+DEL: contexto, arte e tecnologia*. 2007. 238 p. Tese (doutorado) – Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP), São Paulo, SP. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27131/tde-05072009-202105/publico/5062792.pdf>>. Acesso em: 12 jun. 2018.