

# Artistas da web e suas personas: algumas reflexões

Fábio Oliveira Nunes

cAt/ UNESP

## RESUMO

Em *Identidade* (Jorge Zahar Ed., 2005), Zigmunt Bauman acredita que não existiria uma “identidade verdadeira”, já que somos incessantemente forçados a torcer e moldar nossas identidades, ou mesmo, adotar novas identidades, sem que nos fixemos a uma delas, mesmo querendo. A noção contemporânea de identidade trazida por Bauman está bastante próxima da ideia de *persona* – assumir uma “máscara” de um dado contexto. Nesta perspectiva, o presente artigo mapeia situações em que artistas das artes tecnológicas – em especial, em experimentações na web – lançam novas personas em rede, fazendo uso das especificidades dos meios de comunicação para criar verossimilhança, questionando as relações sociais mediadas pelas redes e operando nos limites tênues entre ficção e realidade.

**Palavras-chave:** web arte, personas, fake, perfis, Internet.

## ABSTRACT

*In Identity (Jorge Zahar Ed., 2005), Zigmunt Bauman believes that would not exist a “true identity” since we are constantly forced to twist and shape our identities, or even adopt new identities without us let us fix one of them, even wanting. The contemporary notion of identity brought by Bauman is very close to the idea of persona - assume a “mask” of a given context. In this perspective, this paper maps situations in which artists of the art technology - especially in experiments on the web - throw new personas network, making use of the specific media to create verisimilitude, questioning social relationships mediated by networks and operating the tenuous limits between fiction and reality.*

**Keywords:** web art, personas, fake profiles, Internet.

## 1. Personas em contextos mediados

Para o teórico Zigmunt Bauman não existiria uma “identidade verdadeira”, já que somos incessantemente forçados a torcer e moldar nossas identidades ou adotarmos novas identidades, sem ser permitido que nos fixemos a uma delas, mesmo querendo. É importante contextualizar que a noção de identidade na contemporaneidade trazida por Bauman está bastante próxima da ideia de *persona* – assumir um personagem de um dado contexto. “As identidades são para usar e exibir, não para armazenar e manter” (BAUMAN, 2005, p.96). Para Bauman, tanto as relações humanas quanto nossas identidades, por extensão, estão sob uma lógica de consumo – assim como produtos que são adquiridos e descartados (ibidem, p.98).

O ato de conceber identidades manipuláveis e mutáveis desde muito tempo é adotada por criadores de diferentes linguagens. Há casos bastante conhecidos envolvendo personalidades como o poeta Ezra Pound e suas personas poéticas, o também poeta Fernando Pessoa e seus

conhecidos heterônimos ou ainda, o artista Marcel Duchamp – com Rrose Sélavy – que deixam clara a potencialidade dos artistas de construírem outras personas criadoras. Em regra, esta prática proporciona um estado de “despersonalização” – para usar um termo recorrente para definir os heterônimos de Pessoa (FABRIS, 2012, p. 80) – desvinculando-se da personalidade do artista e emulando uma nova. Estas incursões flertam não só com uma nova condição de identidade já trazida por Bauman, mas também ampliam a discussão para a identidade do artista contemporâneo, como é evidenciado no caso de Marcelo do Campo e Marcelo Cidade, duas personas de artistas criadas pela artista brasileira Dora Longo Bahia respectivamente em 2003 e 2010 que testa um dos mitos mais consolidados da arte moderna, o que associa a originalidade a um nome próprio (FABRIS, 2012, p. 80). Ao problematizar a opção de Bahia como uma crítica a um contexto em que identidades – inclusive as de vanguarda – estão sujeitas às inefáveis forças sociais e econômicas, pela lógica da repetição e da diferença, condições próprias do capitalismo do pós-guerra, Annateresa FABRIS (2012, p.86) arremata:

A arte tem ainda uma função crítica nesse panorama? A visão angustiada de Dora Longo Bahia, dividida entre o desejo de desaparecer enquanto artista e a esperança depositada em pequenos gestos demonstra que não é fácil responder a essa pergunta. Sua cisão em outros eus é um sintoma inequívoco de um desassossego que um único personagem não consegue enfrentar. Os heterônimos como no caso de Pessoa, são suportes alternativos do próprio ortônimo (...), que tenta preencher o vazio com a proliferação de signos heterogêneos, gerando outra pergunta: a artista criará novas personalidades para enfrentar a angústia gerada pelo sistema de arte?

Com os novos meios – em especial, a rede Internet – que proporcionam contatos interpessoais à distância, torna-se facilitada a difusão de características que definem singularmente uma pessoa diferentes daquelas que definiriam seus interlocutores em outros contextos. A interação através dos novos meios permite transmitir opiniões, relatos e imagens que reforçam essa existência ficcional. Neste sentido, o conceito de mediação – os meios *entre* os sujeitos – (SODRÉ, 2006), a compreensão de que todo fato “para ser reconhecido

como real deve ser midiaticizado” (GOMES, 2006, p. 138), reforça a potencialidade de verossimilhança destas incursões. Deste modo, surge na Internet um universo de incursões midiáticas que não estão comprometidas em corresponderem à realidade. Há, por exemplo, os chamados perfis *fakes* – quando usuários assumem serem outras pessoas, como celebridades ou pessoas com grande notoriedade, atuando em redes sociais, blogs e outros espaços. Muitos artistas dialogarão diretamente com este contexto, questionando as relações sociais mediadas pelos meios e os limites tênues entre ficção e realidade.

Mesmo antes da popularização da rede Internet, diversos artistas da chamada artemídia questionarão estes pontos. Neste sentido, é significativa a produção de Fred Forest, que entende os meios comunicacionais como o âmago das atenções contemporâneas. Um dos exemplos desta perspectiva é a ação realizada pelo artista em 1988, quando resolve mobilizar a cidade francesa de Toulon em torno de uma musicista fictícia chamada Julia Margaret Cameron. A ação *Em busca de Julia Margaret Cameron* é uma tentativa de apresentar os limites da mídia em torno daquilo que é ficção e realidade, e seu poder de influência nos indivíduos. O artista, baseado nos anúncios de pessoas procuradas, cria uma situação que se desenvolve através de cartazes, panfletos entregues em locais públicos, grafite e anúncios no rádio e na televisão, produzindo um sentimento de suspense em torno de uma personalidade que simplesmente desapareceu. O público, por sua vez, é convidado a participar enviando cartas ou mensagens telefônicas, relatando tal mistério – o conteúdo é apresentado em um espaço expositivo da cidade. Ao final da ação, uma atriz contratada para fazer o papel da procurada personalidade, apresenta-se em carro aberto, como uma triunfante reaparição (NUNES, 2010, p.65-66).

Mais recentemente, o artista brasileiro Yuri Firmeza criou no final de 2005 a figura fictícia de *Souzousareta Geijutsuka* (“artista inventado” em japonês, segundo ele), um suposto artista japonês de arte eletrônica que iria expor no Museu de Arte Contemporânea do Ceará, em Fortaleza. Com o apoio do museu, a vinda do suposto artista gerou grande interesse, reverberando em espaços nobres da imprensa local: através de uma “assessoria de imprensa”, o artista encaminhava imagens caseiras, previamente editadas, como objetos conceituais do

renomado criador tecnológico, além de entrevistas por e-mail, que o posicionava como “um dos nomes mais importantes quanto à interface entre arte contemporânea, ciência e novas tecnologias”. Uma de suas “técnicas inovadoras” na área da fotografia tinha o curioso nome de “shiitake”. No dia da suposta abertura do evento, a farsa é descoberta: não há exposição, apenas textos que discutem as motivações da criação deste “artista inventado”. Com a ação, Firmeza explicita a fragilidade da relação do sistema de arte com a mídia – que pode imprimir relevância inadvertidamente – sem checar a veracidade dos fatos – sobretudo ao que é estrangeiro.



Figura 1 - Uma das matérias sobre a suposta exposição de Souza Saretá Geijutsuka no Museu de Arte Contemporânea do Ceará, publicada no Diário do Nordeste em 10 de janeiro de 2006.

Voltando-se para a Internet, percebe-se que grande parte das personas em experimentações da web é agenciada por poucos artistas, comprometendo-se em manter sigilo – ainda que momentâneo – sobre seu caráter ficcional. Neste sentido, temos a figura do suposto escultor iugoslavo Darko Maver, artista de passado nebuloso e obras impactantes. Sua produção estaria baseada em corpos mutilados e fetos malformados, cuja existência somente poderia ser

evidenciada por meio de imagens disponíveis na rede Internet. Em seu país, Maver teria sido censurado e preso. A perseguição sobre o artista mobiliza atos e exposições contra o abuso do governo da Iugoslávia, sobretudo diante de notícias do contexto político conturbado do Leste Europeu. Algum tempo depois, uma imagem de Maver morto na prisão passa a circular pela Internet, repercutindo em inúmeros veículos da imprensa europeia e incentivando homenagens e diversas ações que instituía a Maver todas as menções de um verdadeiro mártir. Uma destas ações acontece durante a 48ª Bienal de Veneza, na Itália. Entretanto, em 2000, surge uma revelação: a dupla de artistas 0100101110101101.ORG – codinome de Eva e Franco Mattes – declaram que a vida e a obra do artista Darko Maver eram inventadas e que todos os documentos e imagens do artista foram forjados. Os artistas criaram uma ação que assumiu contornos e repercussões reais a partir de uma presumida veracidade dos fatos, imagens e documentos através de sua distribuição em rede (NUNES, 2012).

Em proximidade, *Female Extension* (1997), trabalho ciberfeminista de Cornelia Sollfrank constitui-se na criação de 200 nomes, nacionalidades, e-mails e números de telefone de supostas artistas da rede para a participação em um concurso de web arte. Além dos dados para a inscrição das artistas *fakes*, SollFrank utilizou um programa de computador para criar produções artísticas para cada uma delas. Apesar da ação da artista, todos os três prêmios do concurso foram entregues a homens. Nos casos até aqui apresentados, observamos incursões que estão sujeitas ao agenciamento restrito daqueles que conceberam a persona em questão. Mas, em ressonância com os ambientes colaborativos da rede Internet, teremos também propostas que dizem respeito à adoção e compartilhamento de novas personas – que assim como as demais, se assumirão como entes criadores.

## **2. Personas criadoras coletivas**

Ao abordarmos adoção e compartilhamento de personas cabe citarmos o Neoísmo, que se constituiu em um movimento de vanguarda com características antiartísticas, de forte inspiração situacionista, surgido no final dos anos 70 do século XX. Segundo HOME (2004,

p.47) a estética neoísta é caracterizada pela prática de plágio e o uso de pseudônimos coletivos – como Monty Cantsin, um dos nomes mais usados. Em resumo, a prática de plágio seria uma forma de atacar a propriedade privada, e o uso de pseudônimos coletivos, por sua vez, colocaria em xeque as noções ocidentais contemporâneas de identidade (ibidem, p.21). Estes artistas se opõem a noção de autoria tradicional e ao mercado das artes, estabelecendo uma crítica ao que consideram problemas sociais contemporâneos: o capitalismo e o individualismo.

Entretanto, mesmo personas coletivas podem se fixar como pseudônimos pessoais como aconteceu com um dos conhecidos neoístas, Stewart Home, que passou a usar com frequência a persona coletiva Karen Eliot. Embora tivesse uma designação aberta, ou seja, poderia ser usado por qualquer pessoa, o pseudônimo passou a ser “sinônimo” de Stewart Home e, assim, para fosse mantido “aberto e funcional para o uso coletivo” (ibidem, p. 21-22), o artista teve que abandonar a Eliot e usar também outros nomes. Percebe-se que não há um significativo sigilo sobre ser uma “máscara”, ao contrário das ações mais restritas – nas quais ocultar a ficcionalidade é regra.



Figura 2 - Retrato oficial da persona coletiva Luther Blisset. Fonte: [www.lutherblisset.net](http://www.lutherblisset.net). Acesso em 30 de março de 2013.

Na Internet, a mais de quinze anos, inúmeros ativistas e hackers compartilham uma persona irrestrita, chamando a si mesmos de Luther Blisset. Esta persona coletiva já escreveu manifestos, textos literários e livros, tendo, ainda hoje vários perfis diferentes em redes sociais. Em grande parte das vezes, Blisset realizou ações de guerrilha cultural contra veículos

mediáticos, disseminando, por exemplo, falsas notícias que seriam divulgadas como reais pelos meios de massa e, mais adiante, desmentidas pelo próprio Blisset. A persona teria surgido no ano de 1994, a partir do *Projeto Luther Project*, iniciativa de criadores italianos hoje reunidos sob a denominação de *Wu Ming Foundation*. Assim como Blisset, Wu Ming também é uma persona coletiva que abriga diferentes autores para a elaboração de romances a serem traduzidos em diferentes idiomas e compartilhados através da rede Internet. Entretanto, é uma persona muito mais restrita do que Blisset, na verdade, um coletivo que abdica os nomes pessoais de seus membros. É possível pensar que da mesma maneira que BAUMAN (2005, p.98) aproxima a noção contemporânea de identidade às práticas de consumo, há um paralelo entre as criações “sem face” que adotam uma identidade comum – em última análise, uma marca – e a impessoalidade típica das grandes corporações de mercado – as sociedades anônimas.

No entremeio destas discussões, os artistas-pesquisadores brasileiros Wellington Júnior, Edmilson Miranda Jr. e João Vilnei, criaram um “work in process” performático baseado em uma persona que funde a identidade dos três criadores. O projeto parte do contexto tecnológico presente para se colocar diante da questão: “que sujeito emerge deste estado de coisas e que comunidade pode engendrar?”, para tanto, se apropriará das relações interpessoais “tecnologicamente mediadas” (OLIVEIRA JR. et al., 2012). A ação foi inicialmente chamada de *Três pratos de trigo para três tigres tristes* (2012); os artistas deram origem a *Antonio Edmilson de Oliveira Filho* – nome que é empregado em diferentes espaços da Internet, como o Facebook (<http://www.facebook.com/antonio.edmilsondeoliveirafilho>) e que advém do embaralhamento dos nomes dos propositores. Na verdade, a ação constitui-se em uma espécie de jogo entre os três performers: reunindo-se através da própria rede, por meio de programas de teleconferências, os artistas estabelecem tarefas diárias a serem realizadas, e se possível, registradas e veiculadas através de diferentes sites. Entre as tarefas estão ações como visitar um lugar que nunca tenha ido antes, realizar uma pequena contravenção, trocar hábitos cotidianos um com os outros (por exemplo, assistir a um programa de televisão visto habitualmente por outro jogador ou dormir e acordar nos horários de outro), realizar uma atividade para o outro jogador (uma tarefa profissional ou a visita a um

parente de outro jogador), ou ainda, todos usarem um mesmo tipo de roupa (ou a roupa do outro).

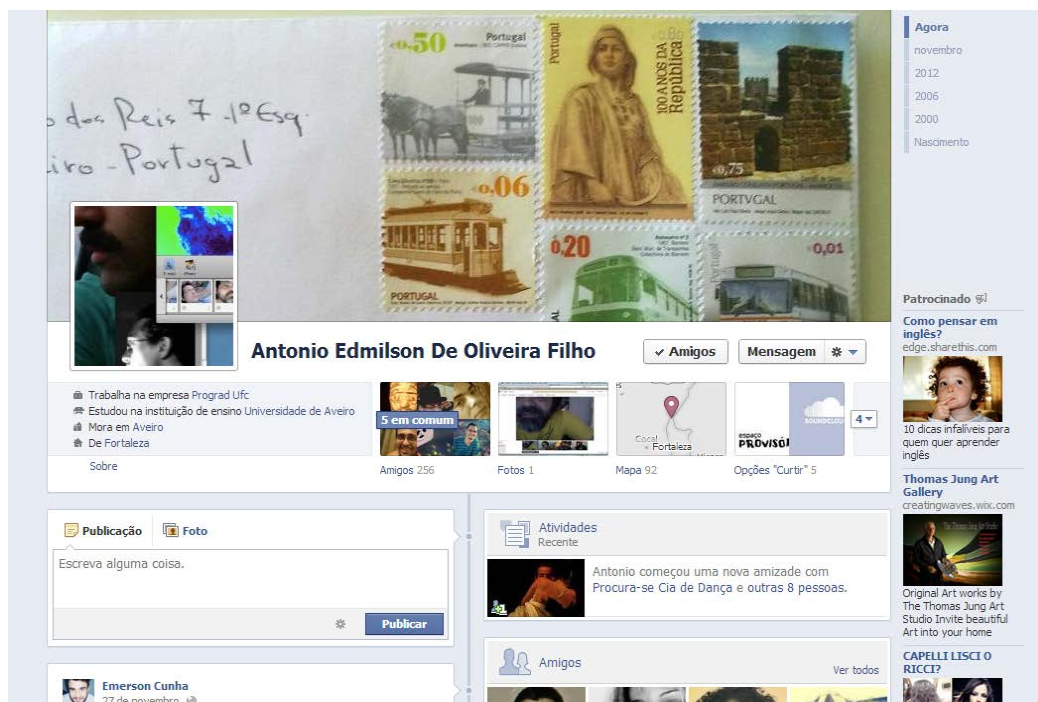


Figura 3 - Perfil de Antonio Edmilson de Oliveira Filho no Facebook. Fonte: www.facebook.com. Acesso em dezembro de 2012.

Grande parte do material criado ou vivenciado a partir das propostas do jogo estabelecido entre os três artistas é disponibilizado na rede Internet. Ao acompanhar o experimento, percebe-se que em muitos momentos os artistas buscam alcançar os limites das identidades singulares, da intimidade ou do corpo de cada um. Sendo ainda um projeto em processo, os artistas cogitam abrir o ente para outros usuários, alterando seu caráter inicialmente restrito.

Assim como as demais incursões trazidas no decorrer deste trabalho, a ação subverte a veracidade (e unicidade) esperada em nossas representações na web, dialogando com problemáticas das relações sociais nas redes. Mas, além disso, todo este universo de *web personas* permite uma intrépida discussão sobre a transfiguração do próprio artista, enquanto figura “original” e “única” – no fundo, remete-se a discussões de reprodutibilidade e difusão que sempre envolveram as produções em web arte, agora em um domínio mais personificado.



Sua especificidade é assumir a figura daquele que cria – quase sempre são artistas *fakes* criados por artistas – assimilando o jogo de aparências das mídias, o contato midiático como regra e a disposição de uma coletividade em rede aberta a vivenciar novos papéis a qualquer instante.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradecimentos à FAPESP - Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo, que apoia com bolsa a pesquisa de Pós-Doutorado “Mimetismo: Estratégia Relacional em Arte e Tecnologia” deste autor na Universidade Estadual Paulista (UNESP).

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

BAUMAN, Zigmunt. **Identidade – Entrevista a Benedetto Vecchi**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005.

FABRIS, Annateresa. Os heterônimos de Dora Longo Bahia ou os dilemas do sistema de arte. In: POÉTICAS VISUAIS – Revista do Programa de Pós-Graduação em Poéticas Visuais da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da UNESP. Bauru: FAAC-UNESP, 1º semestre, 2012. p. 79-88.

GOMES, Pedro Gilberto. **Filosofia e ética da comunicação na midiatização da sociedade**. São Leopoldo, RS: Editora Unisinos, 2006.

HOME, Stewart. **Manifestos neoístas/Greve da Arte. Coleção Baderna**. São Paulo: Conrad, 2004.

NUNES, Fábio Oliveira. **CTRL+ART+DEL: Distúrbios em Arte e Tecnologia**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

\_\_\_\_\_. O fake na web arte: incursões miméticas na produção de arte e tecnologia na rede Internet. In: GERALDO, Sheila; COSTA, Luis Cláudio da (org.). **Vida e ficção: arte**

**e fricção** - Anais do 21º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas. Rio de Janeiro: ANPAP, 2012.

OLIVEIRA JR., Wellington; MIRANDA JR., Edmilson Forte; OLIVEIRA Filho, João Vilnei de. O eu compartilhado: auto-performance e formação de comunidade em rede no work-in-process “EuComunidade ou Três pratos de trigo para três tigres tristes” [artigo para apresentação ao Simpósio Actamedia 10 – A emergência do reticular]. S.l.: s.n., 2012.

SODRÉ, Muniz. Eticidade, campo comunicacional e midiatização. In: MORAES, Dênis de (org.). **Sociedade Midiatizada**. Rio de Janeiro: Mauad, 2006. pp. 19-31.

### **FÁBIO OLIVEIRA NUNES**

É doutor em artes na Universidade de São Paulo (USP). Atualmente, é pesquisador em pós-doutorado e integrante do grupo de pesquisa cAt: ciência/ARTE/tecnologia no Instituto de Artes da UNESP. É também bolsista da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP). Entre seus estudos, destaca-se o livro CTRL+ART+DEL: Distúrbios em Arte e Tecnologia, Editora Perspectiva, em 2010. Site pessoal: <http://www.fabiofon.com>.