



**FUNDAÇÃO EDSON QUEIROZ**  
**UNIVERSIDADE DE FORTALEZA**  
ENSINANDO E APRENDENDO

UNIVERSIDADE DE FORTALEZA  
CENTRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO E GESTÃO (CCG)  
GRADUAÇÃO EM AUDIOVISUAL E NOVAS MÍDIAS

**IVNA GUEDES LUNDGREN MAIA**

**RELATÓRIO DA VÍDEO INSTALAÇÃO "Expanded FACEBOOK®"**

FORTALEZA

2014

IVNA GUEDES LUNDRGREN MAIA

RELATÓRIO DA VIDEO INSTALAÇÃO "EXPANDED FACEBOOK®"

Dissertação submetida à Coordenação do programa de graduação em Audiovisual e Novas Mídias, da Universidade de Fortaleza , como requisito parcial para a obtenção do título em bacharelado em Audiovisual e Novas Mídias.

Orientador Prof. Valdo Siqueira

IVNA GUEDES LUNDRGREN MAIA

RELATÓRIO DA VÍDEO INSTALAÇÃO "EXPANDED FACEBOOK®"

Dissertação submetida à Coordenação do programa de graduação em Audiovisual e Novas Mídias, da Universidade de Fortaleza , como requisito parcial para a obtenção do título em bacharelado em Audiovisual e Novas Mídias.

Aprovada em: 08/01/2015

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Valdo Siqueira

Universidade de Fortaleza - UNIFOR

---

Prof. Gilles Sampaio

Universidade de Fortaleza - UNIFOR

---

Prof. Carlos Normando

Universidade de Fortaleza - UNIFOR

## **AGRADECIMENTOS**

Ao meu pai e aos familiares que fizeram esta graduação possível.

*"Nós não vemos a realidade como "ela" é, mas como são nossas linguagens. E nossas linguagens são nossas mídias. Nossas mídias são nossas metáforas. Nossas metáforas criam o conteúdo de nossa cultura."*

Neil Postman

## RESUMO

Este trabalho propõe a resignificação da rede social mais utilizada atualmente (2014), o Facebook®. A partir de uma exposição pensada para espaços culturais e galerias de arte, esse contexto trará possivelmente um olhar crítico aplicado à arte contemporânea, por estarmos tratando de um assunto presente no cotidiano, como também pelo fato de a rede social ser uma ferramenta utilizada pela grande massa.

A *videoinstalação*, que terá duração de 10 minutos estará montada em *loop* para ser exibida durante a exposição. Consiste em uma análise crítica sobre o fenômeno do uso da rede social Facebook® resignificada em forma de instalação, onde será projetado o "feed de notícias" sobre dois manequins. O som utilizado para a ambientação das imagens é robotizado para fazer alusão à era tecnológica provinda do uso de softwares e dispositivos digitais. Para a projeção será utilizado um computador, um projetor digital com potência de 3000 lúmens, dois manequins fixos de modelagem de moda, e o programa para manipulação de vídeos utilizado é o "Resolume Avenue 4".

O objetivo principal com a instalação é trazer ao espectador pensamentos sobre a rede sociais ativados por sensações visuais e sonoras. A lógica da fluidez é abordada por meio de imagens que circulam infinitamente na rede, e o trabalho sugere a ampliação e modificação estética das mesmas, uma vez que estão sendo trabalhadas por um software digital.

Palavras-chave: Facebook; arte contemporânea; pós-modernidade

## ABSTRACT

This paper proposes a redefinition of the social network most used currently, Facebook®. From a thought exposure to cultural centers and art galleries, this context possibly bring a critical eye applied to contemporary art because we are dealing with a subject present in daily life and the social network is a tool used by the great mass.

The video installation, which will take 10 minutes duration, will be mounted on loop to be displayed during the exhibition. It consists of a critical analysis of the phenomenon of the use of social networking Facebook® redefined in the form of installation which will be designed the "news feed" on two mannequins. The sound used for the setting of the images is to make reference to robotic technology, stemmed from the use of software and digital devices. To accomplish the projection it will use a computer, a digital projector with power 3000lumens, two set of dummies fashion modeling, and the program for handling videos used is "Resolume Avenue 4"

The main aim of the installation is to bring the viewer thoughts on the social network activated by visual and sound sensations. The signs brought with the image of a mannequin makes reference to standardization imposed by the current economic model that leads us to think less and less about the vehicles and messages. Proposes to take the viewer to understand the social network a more analytical way is as a receiver or sender of a message.

Keywords: Facebook; contemporary art; post-modernity

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

**Figura 1:** Imagem de manequim que seja projetada e modificada através do software

**Figura 2:** Testes realizados no dia 07/11/2014, realizados com imagens projetadas sobre as manequins de modelagem.

**Figura 3:** Testes realizados no dia 07/11/2014 com a alteração do RGB das imagens projetadas do feed de notícias sobre as manequins

**Figura 4:** Nam June Paik, *Tv is Kitsch*, 1996

**Figura 5:** Nam June Paik, *Magnet TV* - 1963-1965

**Figura 6:** *Electronic Highway Continental U.S., Alaska, Hawaii*, 1995 - Instalação doada por Nam June Paik ao Smithsonian American Art Museum em Washington, DC. 10x40x6 metros. Composta por 336 televisões e cerca de 600 metros de tiras de luz neon, com cada tela que exibe filmes específicos do a partir da perspectiva de um "carro de passagem" - vistas por trás das silhuetas de cada estado. A ilustração brilhante é ode do artista para a enorme dimensão do país, o neon representando os motéis com luzes brilhantes de beira de estrada e sinais de restaurante até o conceito de multiplicidade de cores que simbolizam a individualidade de cada estado.

**Figura 7.** Nam June Paik, 23/09/1969: *Experimento com David Atwood*, 1969, single-channel video, colorido, som; 80:00 minutos, Smithsonian American Art Museum, Nam June Paik, Archive, Gift of the Artist's Estate, © 1969 Estate of Nam June Paik.

**Figuras 8,9 e 10:** Publicidades brasileira feita pela agência Moma criou pôsteres com inspirações estéticas do período que foi consolidado pelo inícios do advento tecnológico obtido nos anos 60 e 70, com os maiores produtos da internet dos dias de hoje: Facebook, Skype e Twitter.



## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	Página 10
Expanded FACEBOOK – O Projeto .....	Página 13
OBJETIVOS .....	Página 17
JUSTIFICATIVA .....	Página 18
METODOLOGIA .....	Página 19
REFERENCIAL TEÓRICO .....	Página 20
I. Evolução das Mídias e Linguagens .....	Página 20
II. Pós-modernismo e a Revolução na Sociedade de Massas .....	Página 22
ERA DA INFORMAÇÃO (Cotidiano + Arte contemporânea).....	Página 24
REFERÊNCIAS ARTÍSTICAS.....	Página 26
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	Página 28
CRONOGRAMA.....	Página 30
ANEXOS .....	Página 31

## Introdução

Os tempos em que nós vivemos estão profundamente marcados pelas relações entre humanos e tecnologias. Talvez, da mesma forma como épocas anteriores ficaram marcadas pelas navegações, guerras continentais e obscurantismo religioso. Nesse momento de notável queda das fronteiras entre tempos e espaços, não só vivenciamos o contato direto e cotidiano com um universo tecnológico, como com sua constante e permanente transformação. Uma erupção de mudanças, talvez, sem precedentes.

São tamanhas as paradoxais rupturas e hibridações com o que existe, que podemos dizer estarmos vivendo um tempo de impermanências latentes. Tais ausências têm gerado mudanças nos nossos corpos, em nossas posturas, mas, sobretudo, em nossas mentes, na vida social vivida em conjunto. Tudo isso tem instaurado uma reorganização de nossa cultura, de nossos hábitos e costumes. Naturalmente, as comunicações entre os entes sociais e os indivíduos que compõem a sociedade contemporânea estão profundamente abalados por estas novas configurações. A comunicação é, portanto, uma das molas propulsoras deste abalo e me serve de objeto de discussão para a sugestão propositiva deste trabalho de conclusão de curso (TCC).

Dito isso, em face de tantas particularidades vivenciadas por nós, habitantes desses tempos, ensejo investigar e produzir uma *videoinstalação*<sup>1</sup> intitulada “Expanded Facebook”, que visa através da ação simbólica proporcionar contato com o objeto artístico e comunicacional, na intenção de fazer brotar dele imersões, conscientes ou não ( por parte dos espectadores ), acerca dos tempos em que vivemos, em que as tecnologias e as redes sociais ocupam largo espaço no cotidiano de nossas vidas. Compreendendo que a multiplicidade de configurações e dinâmicas provocam novas mudanças, nos olhares e percepções de quem se faz tocar pela obra, possibilita-se pensar em debater de que maneira as alterações na visão de coisas cotidianas mudam as próprias coisas e mesmo as pessoas tocadas por elas. A ideia é a de originar a interação física do espectador com a obra, gerando influência recíproca

---

<sup>1</sup> Obra em forma de instalação que se utiliza de recursos videográficos adaptados a formas híbridas, características do nosso tempo, “decorrentes do atual trânsito das imagens e entre as imagens, das assimilações, sobreposições e atravessamentos entre fotografia, cinema, vídeo e imagem digital” ( FATORELLI, Antônio. Fotografia contemporânea entre o cinema, o vídeo e as novas mídias. Ed. Senac. Rio de Janeiro. 2013;

entre olhar e obra, espectador e imagem. É um momento de comunicação singular e múltiplo que se estabelece pela interação e pela comunicação.

O objeto de estudo da comunicação oscila entre os meios de comunicação e a cultura de massas, termo esse que se atem a analisar perspectivas de persuasão, controle social, os usos e gratificações, além dos processos de produção da notícia, deixando de lado a análise do desenvolvimento dos instrumentos tecnológicos juntamente com a repercussão causadas por eles, que são inúmeras.

Atualmente, o Facebook® afirma ter 1,23 bilhão de usuários ativos, registrando em 2013 um lucro líquido de US\$ 1,5 bilhão, com um volume de negócios de US\$ 7,9 bilhões alcançados essencialmente por meio de publicidade e foi responsável por 5,7% das despesas mundiais de publicidade na internet no ano passado. Na publicidade de dispositivos móveis, somou 18,44% da quota do mercado<sup>2</sup>. Diante destes dados, constata-se o quanto esta forma de relacionamento via rede mundial de computadores gera divisas de várias ordens, certamente movidas pela ação de milhões, senão, bilhões de usuários ativos. Uma massa de pessoas e personagens que toca esta gigantesca máquina que mexe com todo o campo cultural em nível global.

A Escola de Frankfurt<sup>3</sup> analisa, a partir dos ideais marxistas, a importância da fundamentação da cultura na formação dos estudos comunicativos, aliados aos dispositivos tecnológicos, ou seja, a partir da criação de um novo meio de informação e diálogo da sociedade, que está intimamente relacionado ao processo cultural vivenciado em determinado período, o que possui essencial importância, pois nos conduz à criação do senso crítico (comum e coletivo) e do debate. A criação e discussão dos processos comunicativos propõem a leitura do quadro

---

<sup>2</sup> Fonte: <http://tecnologia.uol.com.br/noticias/afp/2014/02/03/facebook-faz-10-anos-e-chega-a-maturidade-como-maquina-de-gerar-publicidade.htm>)

<sup>3</sup>Escola de Frankfurt é o nome dado a um grupo de filósofos e cientistas sociais de tendências marxistas que se encontram no final dos anos 20. A Escola de Frankfurt se associa diretamente à chamada teoria crítica da sociedade. Deve-se a Escola de Frankfurt a criação de conceitos como Indústria Cultural e Cultura de Massas. A expressão "Escola de Frankfurt" é uma etiqueta adotada externamente nos anos 60 por Theodor Adorno. Seu primeiro sentido era uma teologia crítica que via na sociedade uma totalidade de antagonismos mas não banira de seu pensamento nem Hegel nem Marx mas se considerava sua herdeira.

social, e por isso, os meios de comunicação e a cultura de massa são complementares e recíprocos.

Em contrapartida às teorias geradas pela Escola de Frankfurt, alguns deixam de analisar o processo comunicativo como fundamento da inconsciência humana, e associam a comunicação com estratégia irracional de inserção do indivíduo na coletividade. A atual forma de organização coletiva se assenta em valores de contato imediato e consumismo exacerbado, onde o que é precívél se instala vorazmente na nossa cultura, que se torna segmentada por uma multiplicidade de agrupamentos, ou seja, ocorre uma fragmentação na sociedade.

Pensando desta maneira, podemos enquadrar o site Facebook® não só como uma rede social, mas também como um dispositivo midiático decorrente do modo capitalista vigente, que propõe o aceleração de velocidade na troca de informações, o distanciamento e individualização nas relações sócio-pessoais e a acessibilidade à produção e reprodução de conteúdos virtuais ou físicos.

Por conseguinte, estes processos acarretam a banalização da imagem como signo ou veículo condutor de mensagem. A imagem do mundo, a imagem do homem. E como todo produtor imagético programado por humanos, o sistema capitalista se constrói de acordo com seus moldes: surge a possibilidade de relacionamento e troca de mensagens entre usuários. A rede sustenta-se através da disposição de *banners* animados de publicidade, venda de ações e estratégias de marketing que visam a promoção de páginas com o aumento da visibilidade da mesma e propagandas que são mostradas em forma de animação.

## Expanded FACEBOOK – O PROJETO

O projeto “Expanded FACEBOOK” propõe a experiência através de instalações sonoras e visuais que serão executadas em sua totalidade em uma sala fechada para que haja qualidade acústica dos sons, além de tornar mais controlada a transmissão de imagens. A proposta tem intenção de uma imersão visual da imagens coletadas do movimento da barra de rolagem do *feed de notícias*<sup>4</sup> da rede social Facebook®, permitindo assim uma grande variação de imagens, palavras e conteúdos encontrados na própria página. Os vídeos serão feitos por uma filmagem do próprio computador com distintas pessoas que se proponham a colaborar com o projeto. As imagens serão repetidas continuamente e estarão projetadas em *loop*<sup>5</sup> com 10 “*feeds*” de diferentes usuários seguidos. As imagens serão projetadas por sobre dois manequins ( bonecos modelo para exposição de peças de roupa ) fixos com imagens coloridas de manequins com suas cores *RGB*<sup>6</sup> alterada. O *feed de notícias* será também mapeado para não haver interferência na imagem que estará projetada sobre o manequim. Assim como nós, os farão uma alusão ao mundo volátil referido no início do trabalho. Este objetivo faz coincidir com a idéia tomada como conceito de videoinstalação, que “compreende um momento da arte de expansão do plano do ambiente e da supressão do olho como único canal de apreensão sensoria para a imagem em movimento ( MELLO, p. 169 )<sup>7</sup>. O projeto é constituído a partir de conceitos das teorias da comunicação sobre a lógica de produção da indústria de massas e analisa os efeitos causados pela interatividade digital. Isso se faz possível por meio das mídias conectadas em rede, criando um espaço invisível que engloba múltiplas temáticas, todas inseridas na virtualidade, espaço que mais tarde fora denominado “network”.

---

<sup>4</sup> Feed de notícias: Conteúdo presente na linha do tempo disponibilizados por usuários e por páginas existentes na página dos usuários da rede social Facebook®

<sup>5</sup> Loop é a maneira de apresentação infinita de uma ação ou o registro dela onde após o seu término volta para o início automaticamente e volta a ser apresentado.

<sup>6</sup> RGB é a abreviatura do sistema de cores aditivas formado por Vermelho (Red), Verde (Green) e Azul (Blue). O propósito principal do sistema RGB é a reprodução de cores em dispositivos eletrônicos como monitores de TV e computador, projeções, scanners e câmeras digitais, assim como na fotografia tradicional.

<sup>7</sup> Capítulo 10 Extremidades do vídeo. Christine Mello. Ed. SENAC, 2008.

O trabalho é produto da análise em específico sobre a rede social mais utilizada atualmente, o Facebook®, ferramenta cuja importância é de cunho indispensável para um indivíduo sob a perspectiva de inserção nos moldes da sociedade capitalista pós-moderna. Aborda questões como o excesso de informações, o poder da mídia através da imagem sobre o inconsciente óptico; reproduzibilidade e criação de conteúdo; virtualidade; espetacularização do cotidiano e representação da identidade.

Através desse projeto, o espectador terá uma experiência fora dos padrões de utilização da rede, permitindo assim o diálogo sobre seus signos e significados que o constituem.

Os signos trazidos com a imagem de um manequim fazem referência a padronização imposta pelo modelo econômico vigente que nos leva a pensar cada vez menos sobre os veículos e mensagens. Propõe-se a levar o espectador a entender a rede social de uma maneira mais analítica, pelo viés de receptor ou emissor de uma mensagem.

Este projeto de instalação audiovisual trará a possibilidade de levar o espectador a uma experiência sensorial e sinestésica de projeção de um "feed de notícias" da rede social Facebook, projetado sobre manequins e terá familiaridade com o conteúdo que estará exposto de maneira distinta da que costumamos vivenciar no dia-a-dia, e quem sabe pensar de uma maneira diferenciada sobre sua importância e sobre valores da sociedade pós-moderna.

A análise incidirá seu direcionamento à funcionalidade adquirida como meio de comunicação e entretenimento e à importância adquirida como dispositivo multifuncional e interconectado globalmente a outras redes, onde espaço e tempo são resignificados e os grandes elos de interconexão comunicacionais provindos da distância física passam a ser inexistentes. A partir das possibilidades que a rede oferece através de frequentes "upgrades" na página, a empresa visa à obtenção de maiores lucros e aquisição de novos usuários, que já passam os 1,23 bilhão ativos e em contexto mundial. Tal funcionamento propõe-se a atender diretamente a lógica cultural do sistema capitalista pós-moderno.

"Expanded FACEBOOK®" explora os questionamentos referentes à arte contemporânea englobando a temática da mídia social mais utilizada atualmente, sob a ótica corporativista cujo enquadramento, se diferenciará e terão maiores dimensões, expandindo as imagens provindas da rede, que possui grande parte da sociedade como usuária desta ferramenta de múltiplas funcionalidades. É proposta a inserção do espectador da instalação durante a experiência da exposição. O tema soará bastante familiar desde a sua divulgação, numa tentativa de provocar a curiosidade sobre o evento e assumindo o papel do próprio objeto que é tema central da exposição: o Facebook como evento social deve provocar o choque ou interesse que levará ao questionamento do papel que desempenha atualmente. A atividade cotidiana é invertida e levada ao campo das artes. Os conteúdos são diversificados e de diferentes usuários, trazendo à tona a dissonância entre um comportamento público e privado. O excesso de informações é reproduzido, mostrando quão voláteis são as relações dentro da ordem da tecnologia.



Figura 1 (fonte: [www.bigstock.com.br](http://www.bigstock.com.br))



Figura 2

**Vídeo → PROJETOR DIGITAL + caixas de som (áudio mulher robotizada)**



Figura 3

A distorção e cores utilizadas como uma falsa sombra do manequim são signos da representatividade incorporada pela realidade virtual, e dialoga com a maneira que os usuários utilizam a rede como promoção do alterego.

O trabalho prático é constituído por um projetor e duas manequins de modelagem de moda.



## **OBJETIVOS**

Buscar o entendimento por parte do espectador dos significados trazidos pelo loop projetado do feed de notícias e a alteração feita por meio dos softwares. Entender a manequim fixo como signo dos indivíduos que compõem sociedade pós-moderna e padronizada. Experiência diante de uma imagem digital e em movimento alterada por softwares. Familiaridade com conteúdo e apreciação visual. Pretendo mostrar a rede social mais utilizada e debatida atualmente no encontro com o campo das artes. Realizar uma projeção alterada digitalmente por um software que faça alusão ao excesso de informações na rede. Isso se dará pelo volume de informações que estarão justapostos. Ocasionar e suscitar questionamentos por parte do espectador da videoinstalação sobre a problematização do tema, sobre a pertinência do tempo dedicado na rede, maneiras de utilização feita pelos usuários.

Levar o espectador a observações sobre os signos utilizados e suscitar o debate do tema a partir da experiência audiovisual na exposição. Os motes da instalação : representação da identidade; espetacularização do cotidiano; excesso de informação, mudança nos tipos de relação; reconfiguração do tempo e espaço provindo do desenvolvimento tecnológico e por consequência hegemonia do capital financeiro. Tais temáticas foram utilizados como "motes" e referências para essa instalação. É proposto o reconhecimento de usuários da rede e satisfação com experiência da videoinstalação, além da familiaridade desde sua divulgação até o momento em que esteja presente visualizando as imagens.

## JUSTIFICATIVA

Após reflexão e experiências provindas de um período que passei sem o uso da rede, vi que a não utilização da mesma provoca um isolamento e dificuldade ao acesso de informações, podendo ser considerado algo próximo de impraticável, uma vez que queremos estar inseridos dentro da sociedade, seja para aceitação social implícita pela lógica do consumo seja pelo próprio modelo capitalista vigente que incorpora os mais diversos setores que nos atingem diariamente (socioeconômicos e culturais). Tal inserção atende intrinsecamente a prática do Capitalismo.

O que podemos deduzir através de dados que aumentam viralmente a cada dia seja pela quantidade de usuários, ou pela quantidade de conteúdo compartilhado e disponibilizado na rede pelos usuários? Por que existe uma tendência natural de convergência à tecnologia de uso contínuo? A que espaço comum levará a convergência espaço-virtual provinda desse e de inúmeros dispositivos que conectam pessoas em redes? Perguntas dessa ordem podem ser refletidas nas análises e conceitos obtidos por diversos teóricos da Escola de Frankfurt. Indagações sobre a padronização da sociedade são propostas através desse projeto que trata a difusão tecnológica como elemento necessário que justifica e constrói o sistema capitalista pós-moderno.

A presença exaustiva em nosso cotidiano e nas áreas socioeconômicas e culturais releva a importância de falar do tema através de uma instalação, visto que tais dispositivos e uso da tecnologia fazem paralelos e dialogam com a intervenção/evolução da tecnologia nos aparelhos que ocorreu nas últimas duas décadas, através da chegada dos computadores e dispositivos comunicacionais mais portáteis, aparelhados com uma pluralidade de funções interconectivas entre atividades da vida cotidiana (compras, vendas, pagamentos), e entretenimento (jogos, vídeos, foto, redes sociais), trazendo a "vantagem" da comodidade criada aos moldes da lógica.

## **METODOLOGIA**

Por meio da análise de textos, como A Indústria Cultural - O iluminismo como desmistificação das massas<sup>8</sup> (ADORNO, Theodor e HORKHEIMER Max), Cultura de Massas no século XX - O Espírito do Tempo (MORIN Edgar); Cinema, vídeo & Godard, (DUBOIS Philippe), constituí meu embasamento e principal material teórico, pelo qual recorro no decorrer deste trabalho. Nesse momento de abertura de discussões teóricas foi percebido que apesar de serem análises e obras relativamente fora do escopo da década em que vivemos, eram aplicáveis à realidade atual, principalmente se fosse contextualizado a prática da utilização da rede social Facebook®. Obtive alguns conhecimentos de videoarte em cursos realizados antes da disciplina deste semestre, nos quais foram dissertadas temáticas utilizadas por videoartistas em produções a partir dos anos 1960 a 1990. Desde então tive a idéia de inserir a rede social para a imersão em um novo conceito no qual seus conteúdos imagéticos se expressassem de maneira artística. A evolução tecnológica e o diálogo com outras linguagens foram consideradas, como a participação em outras exposições, visualização de videocliques e filmes além de leituras de artigos sobre esse tema, o qual se complexifica e estende por diversos ramos. A primeira etapa foi aquisição do software que permite fazer a manipulação de imagens projetadas, objetivando a impressão de outro significado e ampliação visual da rede. O segundo foi a leitura de textos já estudados que direcionam a sua lógica para a evolução da maneira de produção, e textos sobre análise do comportamento social dos consumidores de produtos e/ou mensagens. Depois de escrito o argumento inicial do projeto e de fazer alguns rascunhos de desenhos do espaço instalado, os testes feitos resultaram em alguns imprevistos, proporcionando improvisações e resultados que me agradaram esteticamente.

---

Indústria Cultural<sup>8</sup>: é o termo usado para designar esse modo de fazer cultura, a partir da lógica da produção industrial. Significa que se passou a produzir arte com a finalidade do lucro.

## REFERENCIAL TEÓRICO

### I. Evolução das Mídias e Linguagens

O modernismo, originário do pensamento iluminista do século XVIII, centrou-se na objetividade da ciência, na moralidade e nas leis universais. Porém as últimas décadas do século passado viram surgir um campo de forças conflitantes que provocaram mudanças em todos os campos da sociedade, as quais não puderam ser ignoradas e que deram origem a uma nova expressão cultural acompanhada do desenvolvimento midiático em sua essência: o pós-modernismo. Importantes fatos históricos que exerceram grande influência no modo econômico produção, afetados juntamente com a Revolução Industrial. O mundo, até então, vivia mergulhado em ideologias baseadas em visões utópicas que entraram em descrença por não terem cumprido as suas promessas. Embora o pós-modernismo seja uma nova época, com características próprias, o modernismo ainda repercute em seu cerne. As transformações culturais que viriam a constituir o novo período e que surgiram nos anos 1950 e tiveram seu ápice nos anos 1980, com a chegada do vídeo, que tinha sua expressão mais crítica e ativa através da vídeo arte. Foi representada em galerias e museus por artistas como Nam June Paik e Wolf Vostell, que viram na tecnologia do vídeo uma maneira de dialogar sobre o papel que a videoarte havia adquirido, principalmente atenuando o poder das grandes corporações e assuntos até então pouco debatidos, como a evolução tecnológica ativado após a 2ª Guerra Mundial pela Revolução Industrial, doenças desconhecidas e estigmatizadas como a AIDS, além de temáticas feministas e raciais.



**Figura 4**

fonte: <http://artoffice.org/t/nam-june-paik/>



**Figura 5**

<http://jameshconnolly.com/soundcolloquium.html>

Tais trabalhos evidenciavam que uma época estava se firmando com características próprias, mas impossíveis de serem demarcadas. Rejeitando as configurações que estruturavam o período antecedente, o pós-modernismo tornou-se um conceito permeado por forças conflitantes, que estabeleceu a perda de fronteiras de vanguardas, o fugidio, o hibridismo e o mutante, ao mesmo tempo em que aceitou o efêmero, o fragmentário, o descontínuo e o caótico.

A maioria das teorias da contemporaneidade atribui aos meios tecnológicos um papel importante, particularmente quando se leva em consideração a era das telecomunicações e da informática. Muitos pensadores, inclusive, atribuem como indícios do fim do modernismo as transformações das condições técnicas e sociais proporcionadas pela comunicação.

É fato incontroverso que, na atualidade, todos os espaços da vida cotidiana foram invadidos por artefatos tecnológicos que promovem mudanças radicais nas práticas sociais e no contexto do imaginário.

## I.I Pós-modernismo e a Revolução na Sociedade de Massas

O termo pós-modernismo possui uma longa história antecedente a pintura, teatro, literatura e arquitetura, setores estratégicos para a o desenvolvimento da sociedade e estilisticamente acompanhado pelo modelo de produção de massa desencadeado pela Revolução Industrial. Foi antecipado por Guy Débord, onde era sustentado que toda experiência empírica que fora vivida havia sido transformada em espetáculo e seria uma mera representação que tinha suas finalidades bem delineadas. Esse ponto de ruptura assinalado como uma necessidade do sistema desenvolvimentista do modo de produção que foi implantado a partir das novas tecnologias mostrou uma capacidade multiforme para assumir sentidos distintos em diferentes contextos nacionais e disciplinares, vindo a designar uma enorme gama de fenômenos heterogêneos e que abrangiam as mais diversas áreas no campo das artes (cinema, literatura, arquitetura), desencadeando paulatinamente uma quebra do modelo estilístico existente. Dick Hebdige identifica três negações fundamentais no ato do pós-modernismo: a negação da totalização, o que quer dizer um antagonismo a discursos que fazem apelo a um sujeito transcendental. Define uma natureza humana essencial ou prescreve objetivos humanos coletivos; negação da teleologia; negação da utopia, ou seja, um ceticismo com respeito ao que Lyotard denomina as "grandes narrativas" ocidentais, a crença no progresso, na ciência ou na luta de classes. A descentralização de temáticas e desmistificação dos paradigmas preexistentes também traz conceitos aliados à multiplicidade, pluralidade, heterodoxia, contingência e hibridismo.

Alguns *leitmotiv* dos pós-modernistas são a desreferencialização do real; dessubstancialização do sujeito; a desmaterialização da economia: a mudança da produção de objetos para a produção de signos e informações *semiurgia*<sup>1</sup> o colapso da distinção entre a arte erudita e arte vulgar (Huysens), evidenciado na alta cotação comercial do alto modernismo e na surrealista vanguarda na tomada de poder pela sensibilidade do conceito "pop" (Sontag); um sentido histórico de memória desespacializado devido a falta de profundidade e diminuição do afeto (Jameson) e a divergência de consensos uma vez que inúmeras comunidades culturais partilham do mesmo ciberespaço e negociam interminavelmente suas diferenças. A principal característica desse novo espectro infere que as transferências eletrônicas de capital abolem o espaço, tempo e o capital alcança sua

definitiva desmaterialização em um ciberespaço globalizado. Na era pós-moderna, essa conjunção, quase que obrigatória, tende a ser definida como uma estetização da vida cotidiana, e a arte pós-moderna tem uma veia intrínseca a seu conteúdo irônico e reflexivo.

"Adorno e Horkheimer, em *A Indústria Cultural* (1947), por exemplo, argumentaram que os agentes, ao adaptarem toda espécie de produtos ao consumo das massas, tiveram como finalidade o lucro. As conseqüências daí decorrentes podem ser concretizadas em três pontos, que resumem a visão geral do pensamento dos autores e da Escola de Frankfurt: a padronização do gosto do consumidor, a produção industrial da cultura erudita e da cultura popular e a substituição da consciência crítica pelo incontido desejo de consumir produtos veiculados por essa indústria." (BARRETO, Dayse, 2012)

"Os pós-modernistas estão tem sido de fato fascinados pela paisagem feita de materiais descartáveis e de antiquados esteticamente (*kitsch*), que vão desde as séries de TV digestíveis ao leitor de cultura, da publicidade de motéis às do *Late Show* e presentes no cinema de Hollywood. O que aconteceu é que a produção estética hoje se tornou integrada na produção de mercadorias em geral: a urgência econômica frenética de produzir novas ondas de cada vez mais novos-aparente de bens (de roupas a aviões), em cada vez maiores taxas de rotatividade e mais descartabilidade, agora atribui a cada vez mais essencial função estrutural e condições de inovação estética intermediado por infinitas combinações e inúmeras experimentações." (JAMESON, Fredric, 1990)

---

semiurgia<sup>8</sup> processo pelo qual a produção de objetos como o motor da vida social deu lugar à produção e proliferação de signos midiáticos).

## **ERA DA INFORMAÇÃO (Cotidiano + Arte Contemporânea)**

Podemos perceber a grosso modo que através do modernismo surge uma forma cultural de vício de imagens e estereótipo, abandonando, assim, o pensamento de mudança futura para fantasias de pura catástrofe freqüentemente encontrado na rede social com a espetacularização de mensagens, seja noticiada por um jornal de grande circulação seja através de uma mensagem pessoal.

"A exposição em galerias e espaços culturais vão ocupar por sua vez, as seguintes características constitutivas do pós-moderno: uma nova falta de profundidade, que encontra o seu prolongamento, tanto na "teoria" contemporânea e em toda uma nova cultura da imagem ou do simulacro; conseqüente enfraquecimento da historicidade, tanto na nossa relação com a História pública e nas novas formas de nossa temporalidade privada, cuja estrutura "esquizofrênica" (seguindo Lacan) vai determinar novos tipos de sintaxe ou relações sintagmáticas nas artes mais temporais; um novo tipo de esfera emocional, que pode ser mais bem apreendido por um retorno às teorias mais antigas do sublime e da verdadeira obra pertencente categoria de obra de arte;" (JAMESON, Fredric, 1990).

Com o evento da pós-modernidade as concepções de arte e obra de arte mudaram completamente. Em "A Obra de Arte na era de sua Reprodutibilidade Técnica", Walter Benjamin afirmava que a evolução tecnológica havia destruído toda a aura da autenticidade de uma obra que não se pode reproduzir tão facilmente como eram na época do Renascimento, o que viria a culminar no desaparecimento de produtos artísticos antigos, como pinturas a óleo e estátuas.

As instalações são signo da pós-modernidade na arte. Nelas o espaço não pode ter um estilo em si, no sentido antigo; "Obra é a ideia, não existe mais um estilo próprio, o que torna a instalação diferente do sistema clássico antigo, das chamadas belas artes."

Um exemplo é o artista americano Andy Warhol, ícone da arte na pós-modernidade. Caracterizada por ser um tipo de arte que busca uma estratégia de promoção, mostrando obras que marcam na inovação técnica mas não tem um estilo em si e sim um estilo de produção.

"As artes não tem mais pujança individual e as vanguardas coletivas foram substituídas pela figura individual do curador, gerando o que é chamado de constelações flutuantes da arte que não é mais um objeto, é um evento. Hoje o computador e a internet substituíram o consumo artístico e cultural antigo, agora possuímos a forma da comunicação, além do seu conteúdo" (JAMESON, Fredric, 1990).

Somos comprados mais pela ideia ou o conceito do que está sendo consumido sem qualquer análise de pré-recebimento de um conteúdo seja ele visual ou escrita, relembando as definições mais precisas da teoria hipodérmica, conceito que continua indubitavelmente presente no cotidiano. Com a primazia do espaço, a subjetividade na pós-modernidade se reduz ao presente. As instalações são um sintoma de um sentido de temporalidade que segue a lógica do efêmero, algo que é



emblema da arte pós-moderna. Com essa onipresença do presente, não podemos mais imaginar o que é futuro. A instalação "Expanded Facebook" é pensado com direcionamento voltado à metalinguagem e pela idéia da desfragmentação do individual ocasionado pela era do pós-modernismo. A projeção do seu funcionamento em outros dispositivos serão permitidas e induzirão o espectador da exposição à comparação entre experiências anacrônicas de linguagem. A superfície trabalhada é propositalmente pensada para a criação de duas camadas imagéticas, e se levamos a possibilidade de serem colocados em fotografia, permitirem a assimilação da profundidade e criação de efeito estético que se utiliza de colorido e releva referências à vanguarda popart. A primeira superfície, um manequim que estará espacialmente distante de outro. Ambos estarão localizados nos cantos de duas paredes distintas, fazendo referência a deslocação e ressignificação espacial na modernidade.

## REFERÊNCIAS ARTÍSTICAS



Figura 6. **Electronic Highway Continental U.S., Alaska, Hawaii, 1995** (fonte: <http://www.washingtoncitypaper.com/blogs/artsdesk/visual-arts/2011/03/31/rediscovering-paik-a-chat-with-smithsonian-curator-john-g-hanhardt/>)

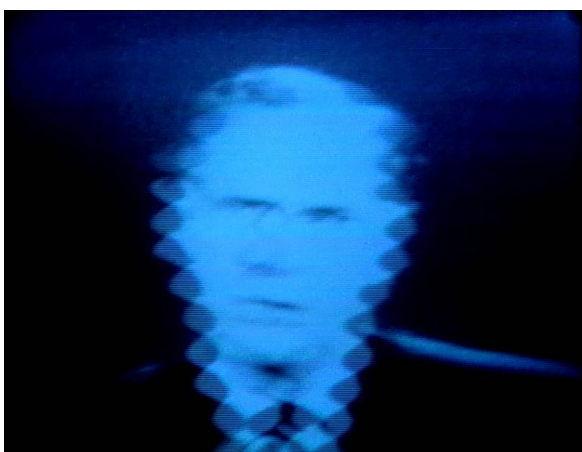


Figura 7.

(fonte: <http://arttattler.com/archivenewdirectionsmovingimage.html>)

Uma das principais referências artísticas para o trabalho foi o videoartista Nam June Paik dialoga sobre os dispositivos e a sociedade, evidenciando a linguagem do

vídeo para falar sobre a entrada da tecnologia, utilizando-se de imagens sintetizadas e esculturas físicas com os próprios suportes, como o monitor de televisões ou computadores. Por meio de instalações, performances, colaborações, desenvolvimento de ferramentas novas de artistas, escrevendo e ensinando, ele contribuiu para a criação de uma cultura de mídia que ampliou as definições e linguagens de fazer arte. A vida de Paik na arte cresceu a partir da política e dos movimentos anti-arte dos anos 1950, 1960, 1970. Durante este tempo de mudança social e cultural ele perseguiu uma busca determinada a combinar a capacidade de expressão e poder conceitual de desempenho com as novas possibilidades tecnológicas associadas com a imagem em movimento. Assim Paik percebeu a ambição do imaginário cinematográfico nos filmes avant garde e independentes tratando de filmes e vídeos como formas flexíveis e dinâmicos de arte multitextual.

Usando a televisão, bem como as modalidades de videotape *singlechannel* e formatos de instalações/esculturas ele estava se encarregando de ver a imagem em movimentos eletrônicos com novos significados. Investigações sobre o vídeo e televisão e o papel principal desempenhado na transformação da imagem em movimento em um meio eletrônico artístico são fazer parte da história da mídia. Ao olharmos para o século XX, o conceito de imagem em movimento, como tem sido empregado para expressar imagens representacionais e abstratas através das tecnologias graváveis e virtuais, constituem um discurso poderoso mantido por diferentes mídias. O conceito de movimento, imagens temporais é uma modalidade chave através do qual os artistas têm articulado novas estratégias e formas de tomada de imagem; para compreendê-los, é preciso formar modelos historiográficos e interpretações teóricas que localizam a imagem em movimento como centro do pensamento na nossa cultura visual.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, Theodor W. e HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento - Fragmentos Filosóficos**. Tradução Guido Antônio de Almeida. Jorge Zahar Editor Ltda. 1985.

ADORNO, Theodor e HORKHEIMER, Max. *A indústria cultural – o iluminismo como mistificação das massas*. In: Indústria cultural e sociedade. São Paulo: Paz e Terra, 2002;

BARRETO, Dayse. Análise crítica do filme Videodrome. Fortaleza, 2012.

website dos artistas Vasulka. Steina & Woody: <http://www.vasulka.org/> acessado em 10/08/2014 às 21h:23m;

website do artista coreano Nam June Paik [www.paikstudios.com](http://www.paikstudios.com) acessado em 16/10/2014 às 16h:50m;

ANDREW, J. Dudley. **As principais teorias do cinema - Uma introdução** - Cap. 2 ARNHEIM, Rudolf. Tradução, Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Ed. Jorge Zahar, 2002.

LOITMAN, Iuri. **Conceitos Importantes da Semiótica Russa (definições de Iuri Lotman), La Semiosfera I**

BARBERO, Jesús Martin. **Dos meios às mediações – Comunicação, Cultura e Hegemonia**. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.S, Rosellón 87-89, 1987.

MARTINO, Luiz C. Martino. **Interdisciplinaridade e objeto de estudo da comunicação**. Editora Vozes, Petrópolis, 2001.

HOHLFELDT, Antonio, MARTINO Luiz C. e FRANÇA Vera Veiga. **Teorias da Comunicação - Conceitos, escolas, tendências, Cap. III “O objeto da comunicação/ comunicação como objeto”**. Editora Vozes, Petrópolis, 2001.

Conceitos teóricos e notas de aula da disciplina Métodos e Técnicas em Investigação em Comunicação Social – Universidade de Santiago de Compostela (USC) – **Conceitos da Teoria do Estruturalismo/ Althusser/ Roland Barthes/ Edgar Morin/ Abraham Moles/ A teoria dos estudos culturais**. Anotações feitas em 05/05/2012.

MACHADO, Irene. **Semiótica da cultura e Semiosfera**. Org. por Irene Machado - São Paulo: Annablume/Fapesp, 2007.

WOLF, Mauro. **Teoria das Comunicações de Massa — Contexto e paradigmas na pesquisa sobre os meios de comunicação de massa**. Martins Fontes. São Paulo. 2008

FERRARI, Bruno e CORNACHIONE, Daniella. Revista Época – **“Qual filme pegar? A locadora escolhe”** por. Ano 2009. Editora Abril.n19, Páginas 45-50

YONGWOO, Lee. Revista Koreana: arte y cultura de Corea. **Tecnologia como arte: el legado del artista de video Nam June Paik..** Ano 2006, v. 15, n.2, Páginas 36-39

PEREZ, Vivian. **Leilão Bolsa de arte: design, foto, arte contemporânea, street art**. São Paulo, 2ª Edição. 2009

THOMPSON, John B. **A Mídia e a Modernidade – Uma teoria social da mídia**. 3ª Edição. Petrópolis: Editora Vozes, 2001.

DUBOIS Philipp. **Cinema, Vídeo, Godard** – Tradução Mateus Araújo Silva. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

MORIN, Edgar. **Cultura de Massas no Século XX – O espírito do Tempo vol. I - NEUROSE**. Traduzido de L'Esprit du Temp. 9ª Edição/ 1ª reimpressão. São Paulo: Editora Forense Universitária, 2000

TERCIA, Jônia – **A fluidez dos espaços urbanos e o Cotidiano de Imogen Cunningham**. Trabalho de conclusão do curso em Artes Visuais, UNIFOR 2012.1

MATTOS, Carlos e SCHIMIDTT, Fabiana. Revista Super Interessante – **O terrível mundo dos comentários na Internet**. São Paulo. Editora Abril. 338ª Edição. Publicada em 01.10.2014.

HALL, Stuart. **Identidade Cultural na Pós-modernidade**. Tradução Tomás Tadeu da Silva. 7ª edição - Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

LIPOVETSKY, Gilles e SERROY, Jean. **A tela global – Mídias culturais e cinema na era hipermoderna**. Tradução Paulo Neves. 3ª Ed., São Paulo. Editora Sulina, 2003.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. 3ª Edição. São Paulo. Papyrus Editora, 2003.

JAMESON, Fredric. **Postmodernism or, The Cultural Logic of Late Capitalism (Pós-modernismo ou A Lógica cultural do capitalismo tardio) 1991** – <https://www.marxists.org/reference/subject/philosophy/works/us/jameson.html> acessado em 04/11/2014 às 18h:30m;

JAMESON, Fredric. **Progress vs. Utopia; or Can We Imagine the Future? Progresso X Utopia ou Podemos imaginar o futuro?** - <https://blogs.commonsgorgetown.edu/engl-594-fall2013/files/2013/08/JamesonProgressVersusUtopia.pdf> acessado em 10/09/2014 às 15h:50m

Exposição Museu de Arte Contemporânea do Dragão do Mar (MAC) - Carneiro

## **ETAPAS PREVISTAS DE EXECUÇÃO DO TRABALHO**

1. Seleção e leitura de textos;
2. Escrita do relatório de atividade;
3. Aquisição do software Resolumen, computador e projetor;
4. Visita a sala, manuseio da posição dos manequins e realização de testes de imagens;
5. Preparação do espaço da sala para realização do protótipo;
6. Impressão e divulgação física e virtual do evento;
7. Montagem e Exposição;

## **CRONOGRAMA**

01/09 a 30/10 - Leitura textos, artigos, filmes, exposições, escritura relatório do projeto;

05/11 a 20/11 - Realização de testes com imagens, divulgação da exposição Expanded FACEBOOK®

20/11 a 15/12 - Correção Relatório, montagem espaço exposição, ajustes das imagens utilizadas na instalação

18/12 - Exposição da video instalação Expanded FACEBOOK® projetado por Ivna Lundgren

## ANEXOS

*Deeplearning*: é um conjunto de algoritmos de aprendizado de máquina que tentam modelar abstrações de alto nível em dados usando arquiteturas modelo composto por várias transformações não-lineares.

*Deep Learning* é parte de uma família mais ampla de métodos de aprendizagem de máquina com base em representações de aprendizagem de dados. Uma observação (por exemplo, uma imagem) pode ser representada de muitas maneiras (por exemplo, um vector de pixels), mas algumas representações torná-lo mais fácil de aprender tarefas de interesse (por exemplo, esta é a imagem de uma face humana?) A partir de exemplos, e pesquisa nesta área tenta definir o que torna melhores representações e como criar modelos de aprender essas representações. Várias arquiteturas profundas de aprendizagem, tais como redes neurais profundas, redes neurais profundas convolucionais e redes de crenças profundas têm sido aplicados para áreas como visão computacional, reconhecimento automático de voz, processamento de linguagem natural e música / reconhecimento do sinal de áudio, onde foram mostrados para produzir estado resultados da arte em várias tarefas. Alternativamente, "aprendizagem profunda" tem sido caracterizada como "apenas um chavão para redes neurais". [4]

# Facebook

*STRIKING, MIRACULOUS  
SOCIAL TEAM-UP!*



SHARE abundantly your photographs, experiences and stories with your friends and families. For leisure or labour, Facebook is the enchantment "next look" in social team-ups. Eloquent economical and modern examples of communication adequate for our times.

THE FACEBOOK COMPANY ®





# Twitter

*The sublime, mighty  
community with just 140 letters!*

A VIRTUAL locality with a wide assortment of people. That's Twitter! A notorious new mechanism that lets you maintain virtual contact with family and friends no matter where they are. By following or being followed, you will enjoy previously unimagined experiences like sharing incredible amounts of information including videos, photographs, etc. Twitter is a truly magnificent tool!



**TWITTER®**



# SKYPE®

**THE FABULOUS VOICE SYSTEM  
ABLE TO PUT YOUR  
FAMILY TOGETHER.**



Skype has the finest quality for you and your relatives to communicate via internet. The healthiest, most economical and secure way to keep vigorous family bonds miles away. It's more than a telephone. It's a real audio-visual miracle that will put you in contact with a brand new world.

**SKYPE**  
AND PARTNERS