

Daniel Costa Vianna Mucciolo, Andrea Vieira Zanella*

Sites e portfólios de participantes de eventos de arte de novas mídias: características de artistas e suas produções



Daniel Costa Vianna Mucciolo

Psicólogo pela Universidade Federal Fluminense, mestre pela Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro e doutor em Psicologia pela Universidade Federal de Santa Catarina, na área de Psicologia Social e Cultura. Atuou como docente e coordenador na Universidade do Contestado e como professor substituto na UFSC. Atualmente é docente da Universidade Castelo Branco, com interesses em Psicologia Social, Psicologia Clínica, cibercultura, inteligência artificial e sobre os impactos das tecnologias digitais.

<daniel.mucciolo@ufsc.br>

ORCID 0000-0002-3980-2161

Andrea Vieira Zanella

Artista Visual e Docente do Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal de Santa Catarina e bolsista de produtividade do CNPq.

Resumo Este artigo apresenta uma pesquisa documental desenvolvida com o objetivo de mapear e analisar características de artistas que estão atualmente trabalhando com artes de novas mídias. Para tanto, foram visitados sites de eventos e festivais de artes de novas mídias, realizados entre 2009 e 2019. Identificados os artistas, foram visitados seus portfólios e sites oficiais, entre agosto de 2021 a dezembro de 2022, totalizando 1.792 endereços eletrônicos. A análise desses materiais possibilitou identificar algumas características: a nacionalidade dos participantes, tendo o Japão, EUA e Áustria como mais frequentes; a prevalência de artistas identificados como do gênero masculino; as diversas formas de colaboração entre os artistas; os distintos formatos utilizados; a presença dos artistas em redes sociais, entre outros temas. Essa pesquisa buscou trazer um entendimento sobre os artistas que utilizam de meios digitais e suas formas de se expor na internet.

Palavras-chave Artes de novas mídias, Festivais de artes de novas mídias, Portfólios.

Graduada em Psicologia pela UFPR, com mestrado e doutorado pela PUC/SP; pós-doutorados na Università Degli Studi di Roma La Sapienza e na UFRGS e pesquisadora visitante na New School for Social Research. Já exerceu cargos de liderança em programas acadêmicos e na ABRAPSO; pesquisa a interface entre Psicologia Social e arte, com diversas publicações acadêmicas e produções artísticas.

<andrea.zanella@ufsc.br>

ORCID 0000-0001-8949-0605

Websites and portfolios of participants in new media art events: characteristics of artists and their productions

Abstract *This article presents documentary research developed with the aim of mapping and analyzing characteristics of artists who are currently working with new media arts. To this objective, websites of new media arts events and festivals were visited, of events happened between 2009 and 2019. Once the artists were identified, their portfolios and official websites were visited, between August 2021 and December 2022, totaling 1,792 electronic addresses. The analysis of these materials made it possible to identify some characteristics: the nationality of the participants, with Japan, USA and Austria being the most frequent; the prevalence of artists identified as male; the different forms of collaboration between artists; the different formats used; the presence of artists on social networks, among other topics. This research sought to bring an understanding of artists who use digital media and their ways of exposing themselves on the internet.*

Keywords *New media arts, New media arts festivals, Portfolios.*

Sitios web y portafolios de participantes de eventos de arte de los nuevos medios: características de los artistas y sus producciones

Resumen *Este artículo presenta una investigación documental desarrollada con el objetivo de mapear y analizar las características de artistas que actualmente trabajan con artes de los nuevos medios. Para ello, se visitaron sitios web de eventos y festivales de artes de los nuevos medios realizados entre 2009 y 2019. Una vez identificados los artistas, se consultaron sus portafolios y sitios oficiales entre agosto de 2021 y diciembre de 2022, totalizando 1.792 direcciones electrónicas. El análisis de estos materiales permitió identificar algunas características: la nacionalidad de los participantes, siendo Japón, Estados Unidos y Austria los más frecuentes; la prevalencia de artistas identificados como de género masculino; las diversas formas de colaboración entre los artistas; los distintos formatos utilizados; la presencia de los artistas en redes sociales, entre otros aspectos. Esta investigación buscó aportar una comprensión sobre los artistas que utilizan medios digitales y sus formas de presentarse en internet.*

Palabras clave *Artes de los nuevos medios, Festivales de artes de los nuevos medios, Portafolios.*

Introdução

Este estudo é parte de uma tese que busca investigar as artes de novas mídias produzidas para os espaços públicos urbanos, considerando as complexas relações entre arte, cidade e subjetividade. Com o intuito de localizar as artes de interesse, foi realizada uma pesquisa em sites e portfólios de participantes de eventos de artes de novas mídias. Apesar de terem sido encontradas algumas listas de artistas que trabalham com esse formato em buscas na internet, como: na Wikipedia, redes sociais para artistas e sites de vendas de obras de artes, essas listas se constituíam por um número reduzido e uma distribuição geográfica limitada de artistas. Tendo em vista o interesse em mapear artistas que estão atualmente desenvolvendo artes através de novas mídias, optou-se por analisar os participantes dos eventos da área. Durante esse processo foram identificadas características deste universo artístico, o que contribui para o conhecimento e o desenvolvimento de futuras investigações sobre esse campo.

Segundo Quaranta (2014), o termo arte de novas mídias prevaleceu no meio de tantos outros termos que abarcam a interface das tecnologias de informação e comunicação com a arte, como arte eletrônica, arte digital, artemídia, arte computacional, net art, arte telemática e outros. Embora todos esses termos continuem existindo, alguns representam formatos específicos ou tiveram maior utilização em dado momento histórico. Embora o impacto da tecnologia nas artes não seja assunto recente, as novas mídias nas últimas décadas vêm trazendo grandes mudanças na forma de se produzir, disseminar e consumir arte, e com isso, gerando muitas discussões, sobre por exemplo, o armazenamento e a curadoria desse material.

O papel e os desafios dos museus para lidar com as novas produções do mundo digital tem sido debatido (GRAHAM e COOK, 2007), e os próprios museus e galerias de arte se utilizam das redes sociais como estratégia para difundir a arte e atrair visitantes. Alguns estudos vêm se voltando para essa questão, como o desenvolvido por Zingone (2019) que analisou o perfil do Instagram do Museu do Louvre e do Museu Metropolitano de Arte de Nova Iorque. Segundo a autora, esses perfis podem ajudar na inspiração de uma pessoa querer visitar o museu, porém alerta que a presença nesta rede social deve ser apenas uma de uma gama de estratégias de marketing dessas instituições; afinal, estas não devem perder o foco de seus principais objetivos, a saber, difundir conhecimento e atrair visitantes.

A relação dos artistas com as redes sociais também tem sido estudada. Kang, Chen e Kang (2019) analisaram a interação dos usuários em milhares de perfis de arte do Instagram e concluíram que os posts que recebem mais curtidas são aqueles que provocam algum tipo de interatividade; os com mais curtidas e mais comentários, por sua vez, são aqueles com foco nos instintos humanos. Este tipo de estudo pode indicar a influência das redes sociais na produção dos artistas, uma vez que as métricas de engajamento acabam sendo perseguidas para se ganhar mais relevância e visibilidade nesses espaços. Entretanto, com uma pesquisa bibliográfica de forma

livre utilizando de diversos termos, além do supracitado, foram encontrados poucos trabalhos que abordam os portfólios, como o de Hur, Lee e Park (2015) em que analisam o uso das redes sociais Instagram e Behance como portfólio para os artistas divulgarem seu trabalho.

Considerando que as tecnologias da informação e comunicação têm atualmente presença assegurada em praticamente todas as esferas da vida social, investigar os artistas que com elas vêm trabalhando contribui para a compreensão do modo como as artes respondem aos seus apelos. A “migração” dos artistas para o meio digital é um fenômeno que vem ocorrendo há décadas, e, no futuro, mais artistas utilizar-se-ão desses meios, seja pela facilidade que as novas ferramentas com uso de inteligência artificial proporcionarão, ou pelo fato de os jovens estarem cada vez mais cedo utilizando dispositivos digitais. Sendo assim, compreender o universo artístico das artes de novas mídias é buscar entender parte importante da expressão da criatividade humana.

Método

Para realizar a pesquisa, inicialmente foram levantadas fontes que possibilitassem identificar quais os festivais de artes de novas mídias com maior repercussão mundial. A procura se deu de forma livre pela internet e por meio de livros de autores que trabalham com o tema (TRIBE e JANA, 2006; QUARANTA, 2014; MACHADO, 2007). A preocupação com a representatividade com diferentes continentes guiou as buscas, as quais resultaram na seguinte lista de eventos e o ano de suas edições: Dutch Electronic Art Festival (2012 e 2014), ARS Electronica Festival (2018 e 2019), Zero1 (2010 e 2012), Japan Media Arts Festival (2018 e 2019), FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica (2018 e 2019), Cairotronica (2016 e 2018) e Electrofringe (2009 e 2011). Foram escolhidas as duas últimas edições de cada evento, partindo do início da coleta de 2021 e, como alguns eventos são anuais, outros bienais e outros não estão mais acontecendo, os eventos escolhidos ocorreram desde o ano 2009 até 2019.

Os sites dos eventos foram acessados para baixar os programas ou extrair os nomes dos artistas participantes em cada edição. A partir da lista foram desenvolvidas estratégias para chegar aos portfólios e sites de interesse da pesquisa, iniciando através dos sites de ferramentas de busca e pesquisando o nome do participante. Muitas vezes foi preciso adicionar outros elementos à pesquisa, como as palavras artista e portfólio (em diversas línguas) e, em alguns casos, o nome da obra que apresentou no evento. Em muitas situações foi preciso primeiro acessar alguma rede social do artista para, enfim, conseguir localizar seu site oficial. O acesso a estes sites e portfólios ocorreu entre agosto de 2021 a dezembro de 2022. Após a retirada dos nomes duplicados, daqueles não foi possível encontrar o portfólio, dos que não foi possível acessar o site por diferentes motivos (o site estava em manutenção, a página estava em construção, fora do ar, o domínio havia expirado ou algum outro problema técnico), foram acessados um total de 1792 sites e portfólios.

Uma das dificuldades para se encontrar os sites decorreu do fato de existirem muitos homônimos, inclusive houve casos de artistas com o mesmo nome e sobrenome e os primeiros resultados das ferramentas de busca da internet indicavam o artista que não era o procurado. Foi então necessário continuar a busca pelo artista procurando em outros resultados ou adicionando termos à pesquisa. Por exemplo, com o nome Bill Miller foi encontrado um artista que utiliza a colagem como principal técnica, um músico nativo americano, e só depois, o artista digital procurado. Algumas vezes encontravam-se apenas informações em sites voltados para o mercado de obras de arte (MutualArts, Artnet e Artsy) e foram desconsiderados esses perfis por não serem mantidos pelos artistas.

Entendemos que a pesquisa realizada se caracteriza como documental. Sá-Silva, Almeida e Guindani (2009, p.5) afirmam que “O documento como fonte de pesquisa pode ser escrito e não escrito, tais como filmes, vídeos, slides, fotografias ou pôsteres”. Estes mesmos autores apresentam pistas para o desenvolvimento de uma pesquisa documental: entender o contexto socioeconômico-cultural e político em que são produzidos os documentos; os autores; a natureza do texto e sua lógica interna (se usa jargões profissionais ou características regionais). Sobre este último aspecto, durante o trabalho de campo foi possível encontrar algumas expressões usadas por esse nicho, como a expressão a.k.a, do inglês “as known as” que em português significa “também conhecido como”: na pesquisa foi visto sendo usada essa expressão para artistas indicarem que possuem um nome artístico.

Entendemos que os portfólios dos artistas se enquadram como documentos de domínio público, tal como Spink (2013, p. 112) define: “são produtos sociais tornados públicos. Eticamente estão abertos para análise por pertencerem ao espaço público, por terem sido tornados públicos de uma forma que permite a responsabilização”. Este autor em seu texto sobre a pesquisa com esse tipo de documentos orienta que o pesquisador deve estar aberto ao que é produzido pelo cotidiano, ou seja, saber “ouvir” o que os dados têm a dizer e a importância do acaso na pesquisa, que pode direcionar para lugares não planejados. Essa sensibilidade foi buscada durante o processo do pesquisar.

Esse modo de pesquisar aberto às possibilidades, aos encontros e a ser afetado remete à figura do flâneur trabalhada por Walter Benjamin (2020), inspirado por Charles Baudelaire, ampliou a discussão daquele que explora a cidade, passeia de forma livre caminhando sem pressa e sem um destino definido. Lemos (2001), atualizando o debate, tece paralelos entre o flâneur e o internauta: este realiza um tipo de flânerie contemporânea onde o ponto de partida e de chegada é frequentemente deslocado pelas errâncias. A pesquisa sobre a interface da arte e tecnologia vem dando atenção a essa perspectiva, trabalham tanto com o conceito de flâneur (FREITAS, 2020) como de ciberflâneur (GERALDO, 2010).

Sobre esses afetamentos, quem se propõe a pesquisar com/sobre arte tem de estar aberto a ser provocado pelo contato com as obras. Assu-

mindando essa possibilidade, durante as buscas por artistas alguns deles acabaram por capturar mais a atenção do que outros, fazendo com que o navegar pelo portfólio fosse mais demorado e a fruição das obras se desse por mais tempo. Durante o contato com algumas obras era inevitável a “perda” do foco na pesquisa, momentos em que a imaginação se ativou de várias formas: especular as motivações e o processo criativo dos autores, tentar compreender a tecnologia utilizada, pensar sobre o futuro da humanidade e muitas outras divagações.

Ainda sobre “descaminhos”, o processo de pesquisar no ambiente digital contribuiu também para desvios. Por exemplo: na procura de determinado artista, o link para o portfólio foi achado num site que continha uma entrevista, a qual acabou fazendo interromper a continuidade da pesquisa, pois, acabou capturando o interesse e foi ouvida até o final. Também foi preciso lidar com o habitual efeito colateral do excesso de informação da internet, o que nos faz abrir diversas guias e janelas de navegadores. O site de uma artista, por exemplo, pode levar a um laboratório de uma universidade, este cita um coletivo de artistas que tem uma página num site de vídeos que recomenda um vídeo com o mesmo tema, e dali a outro e outro. Foi necessário, em vários momentos, fechar todas as abas e navegadores para retomar à pesquisa. Embora esses desvios por vezes tenham levado a caminhos indesejados, em uma busca sem fim, também permitiu experiências estéticas, como ouvir uma música gerada por computador de um artista que estava aberta em uma aba, enquanto passeava na galeria virtual de GIFs animados de outro artista.

Inicialmente desenhada para ser uma pesquisa qualitativa, durante as primeiras incursões no campo foi possível perceber que algumas características dos participantes dos eventos se destacaram e essas pareciam necessitar ser analisadas numericamente. Então optou-se por transformar a pesquisa para métodos mistos, com uma parte quantitativa em que se coletou dados para permitir calcular a frequência absoluta e relativa de algumas variáveis, conforme as informações que se sobressaíram.

A nacionalidade dos participantes chamou a atenção quando se constatou que cada festival continha artistas de diferentes partes do mundo, e passou a ser coletada também. Outro dado coletado e analisado estatisticamente foi sobre a forma de colaboração para a produção das obras, se se tratava de produções individuais ou coletivas. Outra questão observada durante a coleta, foi uma maior participação de homens do que mulheres nesses festivais. A identificação por gênero não aparecia nos programas dos eventos, que informavam apenas nome dos/as artistas e país de procedência, porém foram coletadas durante o acesso aos portfólios. Para tanto, foram buscados pronomes que indicassem o gênero dos artistas nas partes textuais da biografia, nos sites dos eventos ou em outros sites que continham informações do artista, como alguma entrevista, por exemplo.

Com as informações extraídas dos programas dos eventos e festivais foi possível gerar um banco de dados em forma de planilha com todos os artistas e algumas de suas características. A análise dos portfólios e

sites possibilitou complementar as informações. A organização dos dados, limpeza e gráficos foram feitos com o software Microsoft Excel e com a linguagem de programação R. Os resultados são apresentados a seguir: apresentaremos inicialmente alguns dados de ordem quantitativa e a análise desses resultados, e, posteriormente serão apresentadas as observações e impressões do contato com os portfólios dos artistas.

Resultados

Foram identificados um total de 2844 inscrições de participantes, sendo 175 artistas duplicados, ou seja, alguns artistas estão presentes em mais de uma edição ou em eventos diferentes. Os artistas que apareceram mais vezes foram: Boris Labbé (França), Nikita Diakur (Alemanha) e Alexandra Ehrlich Speiser (Áustria), que expuseram suas obras em 3 eventos diferentes.

Tabela 1. Número de participantes por evento

Fonte: Os autores, 2023

EVENTO	PAÍS DO EVENTO	NÚMERO DE INSCRIÇÕES
ARS Electronica Festival	Áustria	1136
Festival Internacional de Linguagem Eletrônica	Brasil	517
Japan Media Arts Festival	Japão	504
Zero1	EUA	295
Cairotronica	Egito	153
Electrofringe	Austrália	139
Dutch Eletronic Art Festival	Países Baixos	100

Esses eventos são majoritariamente presenciais com espaços de exibição de diferentes formatos artísticos em que o público pode visitá-los, mediante a retirada de ingressos. Alguns possuem eventos menores dentro deles, dedicados a algum formato específico. Conforme pode ser observado na tabela 1, a maioria dos participantes estavam no evento ARS Electronica Festival. Uma possível causa disto é por este ser um evento que teve sua primeira edição em 1979, esta tradição pode ter fomentado o cenário de artistas que trabalham com os meios digitais no país sede, e por ser conhecido por mais pessoas acaba atraindo artistas de outros países para expor.

Os festivais de arte de novas mídias têm a característica de uma maior facilidade de expor obras de vídeo, animações, pinturas digitais e outros formatos correlatos. Os eventos de arte que expõem obras produzidas por meios tradicionais, como pintura e escultura, dependem de infraestrutura para logística, espaço físico, seguro de obras, vigilância, entre outras condições. Embora esses eventos também apresentem obras de arte de novas mídias interativas, algumas delas que demandam um grande espaço para instalação, há necessidades que complexificam sua realização, se comparadas com eventos virtuais.

Ao analisar a relação de artistas participantes dos eventos, foram

identificados participantes de 95 países distintos. Alguns participantes informaram mais de uma nacionalidade e, nestes casos, foi contabilizado para cada uma delas. De 341 inscritos não foi possível identificar a nacionalidade. É possível observar que os países que organizaram os eventos estão presentes, também, nessa lista de participantes, o que faz suscitar que devem existir fatores que facilitam o acesso a eles por parte de artistas nacionais, como a divulgação, a língua, entre outros.

Na tabela 2 é possível verificar os quinze países com maior número de inscritos nos eventos.

Tabela 2. Número de participantes por nacionalidade

Fonte: Os autores, 2023

NACIONALIDADE	NÚMERO DE INSCRIÇÕES
Japão	468
EUA	311
Áustria	277
Alemanha	183
França	144
China	107
Reino Unido	107
Itália	91
Países Baixos	89
Canadá	65
Brasil	64
Espanha	45
Egito	44
Austrália	41
Suíça	41

Chama a atenção nas informações apresentadas na tabela 2 a predominância de artistas de países considerados desenvolvidos, provavelmente pelo acesso à informação e tecnologia ser mais fácil do que nos países mais pobres. O Japão aparece como o país com maior número de participantes, e podemos pensar em diversos fatores que favorecem isso. Primeiramente, o Japão tem uma forte ligação com as artes, tendo um grande histórico na produção de cerâmica, pintura, escultura, mangá e outros formatos. Também se destaca o grande avanço tecnológico do país que garante conhecimento e acesso a equipamentos favoráveis às artes em novas mídias. O investimento em cultura e educação no país é relevante, e a presença do festival Japan Media Arts Festival, que no ano de 2023 completa 25 anos fomentando a cena deste movimento, é mais um ponto a ser destacado.

Ippolito (2007) afirma que o contexto das artes de mídia digital japonesa é complexo e abarca várias questões: recebe influência de fora do universo pictórico japonês e não reproduz puramente os movimentos de

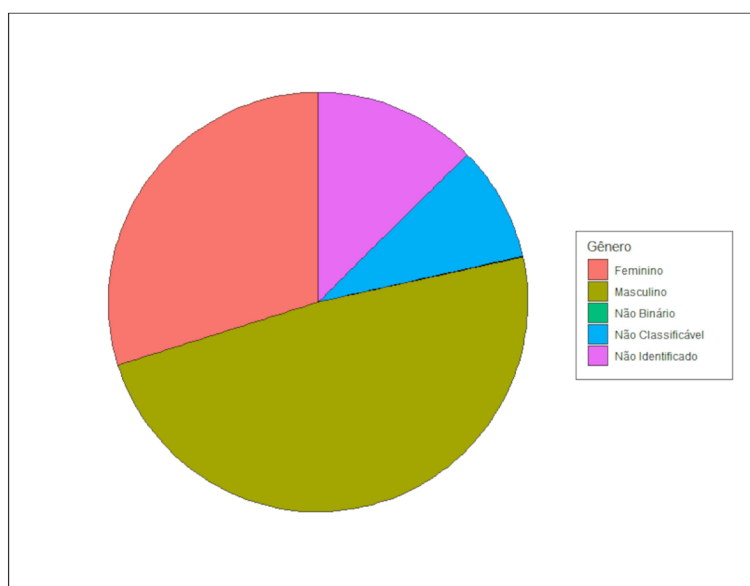
disrupção do meio artístico, tal como se deu no “mundo ocidental”, não sendo então por exemplo uma reprodução de valores das artes conceituais, mas teve suas influências internas. O autor cita duas forças de vanguarda ocorridas nas décadas de 1960 e 1970 que caracterizam o contexto artístico japonês: o grupo Gutai, que se dedicou a procurar novas formas de produzir, novos materiais e realizava performances; e o movimento Mono-ha que, através instalações feitas de materiais simples como madeira, carvão e metais, problematizava o contexto ao seu redor, envolvendo questões como o espaço-tempo. Essas forças de vanguarda influenciaram, segundo o autor, os pioneiros da arte de mídias digitais japonesa.

Outra característica das artes analisadas diz respeito ao modo como foram produzidas: constatou-se que 55,1% das obras inscritas são produções individuais, sendo as demais, 44,9%, produzidas em parcerias com diferentes composições. Foi possível perceber que algumas colaborações pareciam ser feitas pela conjunção de habilidades. Por exemplo, um ilustrador se junta com um músico para criar uma animação; alguém com uma formação artística realiza uma obra interativa com um programador, que aparentemente cuida dos aspectos técnicos. Isto pode apontar o desafio de criar para este universo artístico, que dependendo da complexidade do trabalho pode exigir saberes de diferentes tecnologias. Também faz questionar a ideia de o artista gênio isolado, mostrando que muito do que se produz é resultado de trabalho coletivo.

Quanto às questões de gênero, na figura 1 se apresenta o gráfico de um resultado esperado anteriormente à pesquisa, e que acabou se confirmando. Isto porque sabemos o quanto ainda predomina na sociedade de modo geral e brasileira em particular a dominação masculina, com a predominância de homens em destacados lugares de saber e poder.

Figura 1. Número de participantes por nacionalidade

Fonte: Os autores, 2023



Conforme pode ser visto na figura 1, há uma participação maior de homens do que mulheres nos eventos de arte e tecnologia analisados:

ao comparar a diferença entre os artistas em que foi possível obter informações sobre gênero, constata-se o percentual de 38,05% artistas que se identificam com gênero feminino e 61,95% com o masculino, números que estão longe da participação mais igualitária que seria desejada. Foram encontrados 3 artistas não binários, o que se mostra inexpressivo no gráfico, mas serão abordados abaixo.

A categoria “Não Classificável” corresponde às produções coletivas, ou poderíamos chamar de participantes que não são “pessoas físicas”, não se referindo apenas a coletivo de artistas. Foi possível constatar que existem diversos tipos de participantes: estúdios, laboratórios de universidades, duplas (duos), empresas, bandas de música, orquestras, corais, grupos de dança, centros de pesquisa, organizações e outros tipos de instituições. Uma participação curiosa, que não se imaginaria num primeiro momento num contexto artístico, foi a de uma empresa voltada para equipamentos de combate a incêndio, e a participação deles se deu pela inscrição de seu protótipo de veículo autônomo. E a categoria “Não identificado” diz dos artistas que não foi possível identificar o gênero, já que os eventos não demarcavam essa diferença e a descrição do artista não possui nenhuma palavra com flexão de gênero para possibilitar a identificação.

Quadro 1. Tipos de atores e actantes evidenciados nas relações da plataforma OLX.

Fonte: Elaborado pelos autores.

O desequilíbrio observado no gráfico pode ser explicado pelo fato de que as mulheres encontram historicamente barreiras para se verem representadas em diversas esferas da sociedade, e nas ciências e tecnologias essa situação é flagrante. Algumas iniciativas têm sido feitas como editais de apoio a mulheres nas ciências, premiações para pesquisadoras, eventos de linguagem de programação voltados para mulheres, e outras, mas ainda há muito espaço a ser conquistado por elas.

Essa situação não seria diferente, por conseguinte, no campo das artes e em eventos de artes digitais. O coletivo denominado Guerrilla Girls, formado por mais de 60 artistas mulheres com diferentes idades, realidades sociais e orientação sexual, vêm atuando para denunciar essa realidade. Muitas vezes, quando expõem em algum museu, apresentam as estatísticas daquela instituição mostrando como essa não disponibiliza o mesmo espaço e visibilidade para artistas do gênero feminino comparado ao masculino (GIRLS, 2020).

No universo da artemídia existem também pessoas trabalhando em prol da equidade de gênero, como é o caso do projeto “Women in Media Arts”, da Ars Electronica (2023). Ao construírem um catálogo com as exposições de artistas que usam as mídias digitais, o projeto promove a visibilidade dessas artistas. Inicialmente produzido com o acervo da participação dos eventos ARS Electronica Festival, hoje o projeto é aberto para outras pessoas cadastrarem os dados e aumentarem o catálogo.

Foram identificados poucos artistas da comunidade LGBTQIA+ nas consultas às relações de participantes nos eventos e nos portfólios. O fato de que os artistas não precisam declarar a orientação sexual em seu portfólio contribui para essa invisibilização, o que é agravado pelo fato de que o preconceito faz muitos esconderem a orientação sexual. Cabe aqui, para

marcar a representatividade desses artistas, mencionar alguns deles. Foram considerados não binários Hiba Ali (Canadá), pela utilização do pronome “they” em sua biografia; a artista francesa Chloé Galibert-Lainé (França), por sua vez, usa o pronome “she/they” para se identificar, e Navid Navab (Irã/Canadá) faz esse jogo de letras para indicar o pronome que se deve utilizar: “(t{s/he}y)”. Constatou-se a declaração da orientação sexual por parte de alguns/mas artistas, a saber: Andie Macario (Reino Unido) inicia sua descrição pessoal como uma artista lésbica, e o artista brasileiro Arquelano afirma em seu perfil que se define como incluído na comunidade LGBTQIA+.

A necessidade de informações sobre os/as artistas que desenvolvem trabalhos em novas mídias, não disponíveis nos sites dos eventos, levou a pesquisa a trilhar outros caminhos, conforme relatado no método, via navegação por sites e portfólios dos próprios artistas identificados como participantes dos eventos. A análise dos 1792 sites e portfólios acessados possibilitou identificar algumas características gerais bem como situações que se destacaram por suas singularidades.

Sobre a forma como os sites são estruturados, observou-se que alguns continham apenas uma página simples com as obras e outros apresentavam diversas seções. No geral havia uma seção das obras, uma de informações do autor e uma área de contato. Na parte de informações, geralmente apresentavam uma biografia, a declaração do artista (texto em que o artista descreve as características de sua obra), curriculum vitae e lista de exposições que realizou. Na parte de obras de artes, algumas apresentavam todas as obras de uma vez, ora divididas por técnica utilizada, outras por data, outras por tema; em algumas apenas apareciam o nome das obras e outras como galeria de imagens. Alguns sites disponibilizavam outros conteúdos: blogs, registro de matérias jornalísticas sobre o artista, publicações acadêmicas e outros.

A interface gráfica era de diversos formatos: desde formatos mais simples com apenas o nome das obras até as mais elaboradas artisticamente, como no caso da artista estadunidense Sarah Petkus (2023). A página inicial do seu portfólio pode ser considerada uma arte digital, com elementos de interatividade. Alguns sites remetem esteticamente à temática do universo digital, como no site da artista iraniana Avakouchak (2023) que utiliza elementos de linguagem de programação. Também se destaca o caso do grego Costas Kazantzis (2023) em que os projetos são apresentados como pastas de arquivos de computador e sites que operam em interatividade com o usuário, como o da chinesa Iris Long (2023) onde o movimento do mouse aplica efeito na figura principal de sua página inicial.

O número de obras por site também variou bastante: alguns continham menos de 10, outros mais de 50, contendo várias páginas. É possível entender essas diferenças em virtude do tempo de dedicação às artes: alguns artistas tinham histórico de 40 anos produzindo material. Dentre os que mais se destacaram pela extensão da produção de material, podem ser citados Keiichi Tanaami (Japão – nome artístico: CaRTe bLaNChe), cujo site apresenta imagens de pinturas desde a década de 1960, e Gonzalo Mezza

Figura 1. Mensagens enviadas pela plataforma OLX.

Fonte: Elaborada pelos autores por captura de telas, 2020.

(Chile) com instalações que usavam vídeos datados de 1972.

Com relação ao endereço dos sites, os domínios de topo, referente ao final do endereço do site, eram de diversos tipos (.com, .net, .art, .technology e outros) e alguns traziam a indicação do país e outros não. Na maioria dos sites o nome e sobrenome do artista formavam a parte principal do endereço. Cabe destacar, no entanto, que até nessa parte de dar nome ao site alguns artistas expressam criatividade de alguma forma, gerando alguns endereços peculiares que valem ser citados: a artista Xin Liu (China) se diferencia ao utilizar 10 vezes a primeira letra do nome (<https://www.xxxxxxxxxxinliu.com/>); Friedrich Boell (Alemanha) utiliza seu sobrenome ao contrário (<https://lleob.de/>); Suzanne Kite (EUA) apresenta a repetição do seu sobrenome ([https://www.kitekitekitekitekite.com](https://www.kitekitekitekite.com)); e o site do artista sonoro Thomas Grill (Áustria) apresenta como endereço uma onomatopeia (<https://grrrr.org/>).

As artes encontradas durante a pesquisa foram dos mais diversos formatos: áudio gerado por computador, instalações sonoras, guia narrado para andar por um local escutando e outros; música com instrumentos tradicionais, gerada digitalmente, DJs, corais, performances ao vivo com áudio e vídeo; vídeos (videoart, filmes, curta metragem, vídeo 360°, animação 2D e 3D); GIFs; imagens (pinturas, fotografia, ilustração digital, 3D, pixel art); esculturas feitas por braços mecânicos e impressão 3D; obras com iluminação (spots de luz, projeções e projeções mapeadas; obras interativas; realidade virtual; jogos digitais; aplicativos para celular; obras híbridas que juntavam mais de um elemento citado; entre outros formatos.

Sobre a produção dessas artes também foi possível constatar uma variedade de recursos utilizados, desde uma projeção numa fachada de um prédio até painéis de LED de última geração na fachada de prédios exuberantes. A questão técnica também tinha essa característica, indo desde uma lâmpada em um pedaço de acrílico colorido, até códigos com Inteligência Artificial produzidos por pesquisadores com extenso currículo acadêmico.

Cabem, também, divagações sobre o motivo de manter sites e portfólios: embora imaginemos que se possa especular que o desejo de expor a arte para o mundo seja o principal norte, várias outras forças se impõem. Sabemos que hoje a visibilidade na internet pode gerar contratos profissionais, possibilitar clientes, alcançar a fama e o reconhecimento público, o que abre oportunidades. O caso do artista cubano Yonlay Cabrera ilustra essas diversas motivações: possui um site com os seus projetos de arte e um formato mais acadêmico e um portfólio diferente, exclusivo para os trabalhos de animação e design em que prioriza trabalhos de cunho comercial realizados para empresas.

Embora a raça não tenha sido uma categoria de análise, foram identificados por características fisionômicas poucos artistas negros. Mesmo que não tenha sido possível identificar a raça em todos os artistas, pois, nem todo portfólio continha foto do artista, fica evidente uma subrepresentatividade, cabendo aqui citar alguns encontrados no percurso: Natsai Audrey Chieza (Reino Unido), Arquelano (Brasil) e Sylvain Souklaye (França).

A lista completa dos artistas anexada ao final deste artigo cumpre não apenas um requisito de demonstrar o que foi pesquisado. Ela tem sua valia para outros pesquisadores que queiram estudar o campo, um ponto de partida para aqueles que pretendem realizar outras análises: formação dos artistas, tecnologias utilizadas, busca por temáticas específicas, ter um banco de artistas para enviar formulários para coletar dados de pesquisa ou entrevistá-los e outras possibilidades.

As temáticas das obras eram das mais diversas e alguns se dirigiam para causas sociais. Dentre as obras com essa perspectiva se destacam: o artista Witaya Junma (Tailândia) traz luz a questão de acidentes de trânsito com sua obra intitulada “Death Data”; o artista Josh Begley (EUA) que, em sua obra Fatal Migrations, ilustrar pontos geográficos onde os imigrantes ilegais morrem ao tentar cruzar a fronteira para o EUA; Christopher Baker (EUA) que, com American Toys, produz uma imagem digital resultado da combinação de patentes de brinquedos com formato de pistola, problematizando a cultura americana de valorizar a guerra e a questão armamentista. Muitos outros temas foram vistos: pessoas com deficiência, o consumo de plástico, a vida de imigrantes, aquecimento global, a produção de lixo, entre outros.

Dentro de certo imaginário se espera que a formação de artistas seja sempre das graduações tradicionais ligadas às artes, Artes Visuais por exemplo, e no caso de artes tecnológicas, formação em engenharias ou ciência da computação. Embora tenha constado uma presença grande de artistas com essas formações, também foram encontradas trajetórias acadêmicas que rompem com essas tendências, por exemplo, dois artistas que produzem no campo da bio arte: Luís Graça (Portugal) é imunologista e Kuang-Yi Ku é dentista (Taiwan).

Outra observação interessante é que embora “habitem” no mundo digital, no que diz respeito ao uso das redes sociais, as preferências desses artistas variam conforme o grupo a que se pertencem. Por mais que existam redes sociais para as quais é possível enviar diversos tipos de mídias, algumas delas se especializaram para a divulgação de conteúdos específicos. Evidenciou-se a preferência de músicos e artistas sonoros por utilizarem as redes Soundcloud, Last.fm e Bandcamp; os que trabalham com Videoarte, Cinema e animação optam mais por Vimeo e YouTube; os que produzem mais Arte Digital são mais presentes no Instagram, ArtStation e Behance; os desenvolvedores de jogos utilizam predominantemente a plataforma Itch.io; programadores mantém uma página no GitHub com seus códigos e projetos, e criam seus sites nessa plataforma. Apesar de a maioria deles possuírem contas em mais de uma rede, e de existirem outras redes utilizadas pelos/as artistas investigados, como Facebook, Twitter e Pinterest, pode-se perceber esses padrões narrados, os quais representam de certa forma a utilização das redes sociais por esses criadores. São, essas preferências e especializações, indicadores importantes questões identitárias, as quais demandam pesquisas específicas para serem compreendidas no que diz respeito às suas características e efeitos.

Considerações Finais

A pesquisa documental realizada possibilitou compreender que o campo das artes de novas mídias contempla produções individuais e em parcerias, realizadas por artistas de variadas nacionalidades e formações, em diversos formatos. Embora os eventos analisados aconteçam em diferentes continentes e deles participam artistas de mais de 90 nacionalidades, destaca-se o Japão como país que congrega um expressivo número de artistas, assim como a predominância de artistas do gênero masculino, um apanhado das formas de colaboração para produção e que os artistas se exibem na rede de diferentes formas.

Embora tenha se buscado extrair o máximo de informações durante a visita aos sites dos eventos, bem como às páginas e aos portfólios dos artistas, há várias questões que necessitam de análises mais aprofundadas. Acreditamos que posteriores estudos podem sistematizar outros dados: sobre a formação acadêmica; a questão da nacionalidade versus país de residência, o que poderia contribuir para entender a migração dos artistas e quiçá seus motivos; os formatos das artes desenvolvidas, o que pode vir a contribuir para a compreensão de preferências e tendências; entre outras possibilidades de estudo.

Por fim, com a discussão que o próprio termo artes de novas mídias provoca, cabe aos pesquisadores no futuro olharem para nossa época e o ressignificarem, talvez priorizando a finalidade e a motivação dos/as artistas ou o alcance de pessoas pela obra. Quiçá, com o avanço das novas ferramentas de inteligência artificial, o meio não entre mais em questão, e sim, o quanto assistido pela computação tenha sido o processo criativo. Mas por hora, com as condições que nos são possíveis, foi apresentado neste artigo o olhar de nossa época e as análises que o contato por eventos, sites e portfólios de artistas de novas mídias suscitou.

Referências

ARS ELECTRONICA. **Women in Media Arts**. Disponível em: <<https://womeninmediaarts.aec.at/>>. Acesso em: 02 de fev. de 2023.

AVAKOUCHAK. **Ava Aghakouchak**. Disponível em: <<https://www.avakouchak.co.uk/>>. Acesso em: 02 de fev. de 2023.

BENJAMIN, Walter. **Baudelaire e a modernidade**. Belo Horizonte: Autêntica, 2020.

IPPOLITO, Jean M. **From the avant-garde: Re-conceptualizing cultural origins in the digital media art of Japan**. Leonardo, v. 40, n. 2, p. 142-151, 2007.

FREITAS, Gabriela. **Reconfigurações do conceito de flâneur pelas práticas artísticas do caminhar na artemídia contemporânea**. Acta poética, v. 41, n. 2, p. 131-148, 2020.

GERALDO, Luis Gustavo Bueno. **As galerias do virtual: o ciberflâneur e a produção artística no ciberespaço**. 2010. Dissertação (Mestrado em Poéticas Visuais) - Escola de Comunicações e Artes, University of São Paulo, São Paulo, 2010.

GIRLS, Guerrilla. **Guerrilla Girls: The Art of Behaving Badly**. San Francisco: Chronicle Books, 2020.

GRAHAM, Beryl; COOK, Sarah. **Rethinking Curating, Art After New Media**. Cambridge: MIT Press, 2010.

HUR, So-Im; LEE, Yoo-Jin; PARK, Seung-Ho. **Social media as communication tool for artist to share artworks**. KSDS Conference Proceeding. v. 10, p-290-295, 2015.

KANG, Xin; CHEN, Wenyin; KANG, Jian. **Art in the age of social media: Interaction behavior analysis of Instagram art accounts**. Informatics. v. 6, n. 4, p. 1-19, 2019.

KAZANTZIS, Costas. **Costas Kazantzis**. Disponível em: <<https://costaskazantzis.com/>>. Acesso em: 02 de fev. de 2023.

LEMOS, André. **Ciber-flânerie**. In: Fragoso, S., et al, Comunicação na Cibercultura. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2001.

LONG, Iris. **Iris Long**. Disponível em: <<https://irislong.xyz/>>. Acesso em: 02 de fev. de 2023.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

PETKUS, Sarah. **Zoness**. Disponível em: <<http://zoness.com/>>. Acesso em: 02 de fev. de 2023.

QUARANTA, Domenico. **Beyond new media art**. Lulu Press, Inc, 2014.

SÁ-SILVA, Jackson Ronie; ALMEIDA, Cristóvão Domingos de; GUINDANI, Joel Felipe. **Pesquisa documental: pistas teóricas e metodológicas**. Revista brasileira de história & ciências sociais, v. 1, n. 1, p. 1-15, 2009.

SPINK, Peter. **Análise de documentos de domínio público**. In: SPINK, Mary Jane. (Org.) Práticas discursivas e produção de sentidos no cotidiano: aproximações teóricas e metodológicas. Rio de Janeiro: Centro Edelstein de Pesquisas Sociais, 2013.

TRIBE, Mark; JANA, Reena; GROSENICK, Uta. **New media art**. Los Angeles: Taschen, 2006.

ZINGONE, Michela. **Instagram as Digital Communication tool for the Museums: A reflection on Prospectives and Opportunities through the Analysis of the Profiles of Louvre Museum and Metropolitan Museum of New York**. European Journal of Social Science Education and Research, v. 6, n. 3, p. 53-63, 2019.

Recebido: 08 de novembro de 2023.

Aprovado: 23 de Fevereiro de 2026.