



# XXV Congresso de Iniciação Científica da Unicamp

18 a 20 Outubro Campinas | Brasil



## #lovegoals: estudo de possibilidades de convergência entre narrativas digitais e net art

Rafael G. Silva\*

### Resumo

Esta pesquisa se volta aos estudos de processo de criação e à concretização do protótipo de uma narrativa digital não-linear intitulada "#lovegoals". O projeto emprega múltiplas linguagens de expressão (tais como fotografia, animação 2D, desenho, pintura, etc.), articuladas entre si em um ambiente interativo on-line que lida com uma temática distópica de hacktivismo resistindo a um governo brasileiro autoritário de um futuro não tão distante do nosso.

### Palavras-chave:

Net art, narrativas digitais, interação.

### Introdução

Este projeto de pesquisa dedica-se a ampliar a compreensão sobre (inter)net art a partir de dois aspectos. O primeiro diz respeito a um levantamento bibliográfico direcionado a investigar exemplos históricos de trabalhos de net art realizados no Brasil e no mundo. Por sua vez, contando com o subsídio de conhecimentos técnicos e teóricos obtidos a partir dessas referências bibliográficas e de experimentações práticas com recursos computacionais recentes, o segundo aspecto da pesquisa lidará com a realização de um trabalho autoral de net art intitulado "#lovegoals", no formato de um website experimental. Tematicamente, essa empreitada artística irá abranger uma narrativa a qual o espectador/internauta poderá apreender de forma não-linear – ou seja, haverá uma interface digital que integrará em si mesma (de forma não-sequencial) as estéticas de linguagens de expressão diferentes que objetivam trazer maior grau de agência<sup>1</sup> ao público geral. A obra em desenvolvimento (no formato de protótipo) encontra-se disponibilizada na Internet para testes (em <<https://kinetoskombi.github.io/lovegoals/>>).

### Resultados e Discussão

Foram coletadas informações que fundamentaram a pesquisa teórico-prática aqui proposta em três frentes complementares entre si: 1) a net art e a história de seus usos e experimentações enquanto possibilidades poéticas em desenvolvimento conjunto com as tecnologias computacionais; 2) as particularidades de estruturação e construção de significados que se dão dentro da arquitetura e dos modos de navegação no ciberespaço da Internet; e 3) narrativas digitais no âmbito de uma "cultura da participação"<sup>2</sup> transmidiática, na qual o internauta é alçado da sua antiga condição exclusiva de consumidor para a de interator – ou seja, de colaborador ativo na produção, apropriação e ressignificação de conteúdo na cadeia de engajamento hipertextual contemporâneo.

A elaboração do trabalho prático integrante desta pesquisa foi planejada segundo uma metodologia iterativa de prototipagem rápida, muito empregada para a elaboração de jogos digitais por desenvolvedores independentes e estúdios de pequeno porte. Sob essa abordagem técnica específica, partiu-se de um *wireframe* para saber como as artes no geral (ilustrações 2D, elementos gráficos, textos e cores) seriam inicialmente integradas à interface do website (mesmo que de forma mais esboçada) para serem elaboradas continuamente

de acordo com os aspectos específicos à mecânica refinados a partir de sucessivos testes. Desse ponto em diante, cada um dos ciclos (iterações) de desenvolvimento foi determinado conforme a produção e edição dos vídeos ocorria.

Por sua vez, o fluxo de navegação do site foi pensado para que um dado internauta seja conduzido à *homepage* do portal fictício "#lovegoals" ao acessá-la pela primeira vez. Contudo, ao clicar em qualquer conteúdo ativo nessa página, aparece uma mensagem falsa de site inseguro, formatada de modo a deixar claro seu caráter fictício. Trata-se de um aviso de vigilância imposto pelo "Departamento de Cibersegurança da Polícia Federal". Clicando no link que afirma que "deseja continuar mesmo assim", o interator é levado para um ambiente 2D virtual no qual a história efetivamente avança. Se, nesse aviso, ele clicar no outro link (no estilo "me tire daqui"), um efeito de *glitch* ocorre na imagem e um *chatterbot* que incorpora a personagem Anita – uma hacker que faz parte do trio de personagens principais da diegese proposta – interpela o internauta objetivando mantê-lo conectado ao site.

### Conclusões

Entende-se que uma pesquisa voltada a estudar net art – realizada no âmbito do Instituto de Artes da Unicamp – amplia a quantidade ainda pequena desse tipo de trabalho no referido instituto. Além disso, ela pode contribuir para formar no corpo discente como um todo (especialmente dos alunos de graduação em Artes Visuais) uma noção do que se pode fazer em termos de expressão artística através do uso de tecnologias computacionais e de telecomunicação, servindo como precedente para que mais propostas de pesquisa interessadas em esmiuçar as relações entre arte e tecnologia possam surgir na universidade.

### Agradecimentos

Ao orientador desta iniciativa de pesquisa, Prof. Dr. Edson do Prado Pfitzenreuter, ao Filipe Augusto Miranda por todo o auxílio com web design, às dubladoras que contribuíram com as animações 2D do projeto, e ao PIBIC/CNPq pelo fomento obtido através da bolsa de Iniciação Científica.

<sup>1</sup> MURRAY, J. H. Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo, SP: Editora da UNESP: Itáu Cultural, 2003. 282 p.

<sup>2</sup> SHIRKY, C. A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado. Rio de Janeiro, RJ: Zahar, 2011. 210 p.