

Volatilidade identitária *online*: a dissolução do privado e a ascensão do público

José Pereira¹

Instituto Politécnico de Viseu
jp@esev.ipv.pt

Resumo:

A abordagem desta fenomenologia estética centra-se numa sequência de vetores determinantes da maturação de práticas artísticas de *Internet Art* baseada na premissa de que a rede favorece a criação de uma pessoa fictícia ou fraudulenta ao conceder o poder individual de dissimulação, revogando as velhas regras de política de identidade. A rutura da permanência identitária e o desejo de desaparecer, atuando em anonimato como fuga ou quebra do vínculo com as responsabilidades que suportamos no 'mundo real' é descrito como um artifício de desindividualização característica na representação *online*, na relação entre as esferas privada e pública. Nesse sentido, numa altura em que as novas gerações não têm relutância em partilhar tudo *online*, a exposição de qualquer senso de vulnerabilidade assume um jogo desconcertante de redundância e alternância de papéis: aquele que gravou e expôs a sua intimidade, ao rever a sua publicação, vê uma reflexão de si mesmo e transforma-se em audiência de si mesmo.

Palavras-Chave: *Internet Art*; identidade; espaço público; esfera privada.

Abstract

The approach of this aesthetic phenomenology focuses on a sequence of vectors that determine the maturation of *Internet Art* artistic practices based on the premise that the network favours the creation of a fictitious or fraudulent person by granting the individual power of concealment, repealing the old rules of identity policy. The rupture of identity and the desire to disappear, acting in anonymity as escape or breaking the link with the responsibilities that we support in the 'real world' is described as a characteristic of lack of individualization in online representation, in the relationship between the private and public spheres. In this sense, at a time when the new generations are not reluctant to share everything online, the exposure of any sense of vulnerability takes on a disconcerting game of redundancy and alternating roles: the one who recorded and exposed his intimacy, when reviewing his post, sees a reflection of himself and becomes an audience of himself.

Keywords: *Internet Art*; identity; public space; private sphere.

¹ Professor Adjunto, Instituto Politécnico de Viseu, Escola Superior de Educação, Departamento de Comunicação e Arte, CI&DEI, Viseu, Portugal.

1. Dissolução da identidade na rede

O advento da *internet* tem sido amplamente discutido como um lugar onde a identidade é redefinida e se dilui no seu próprio fluxo. Entramos no ciberespaço despojados de quaisquer traços corpóreos, os nossos corpos são esquecidos, envoltos numa desmaterialização desconcertante com identidades maleáveis e disfarçáveis. A rede concede o poder individual de dissimular o género, idade, nacionalidade, raça, etnia, orientação sexual ou outra categoria social. Paralelamente, é um lugar que admite a concretização ou a projeção das utopias pós-modernas de identidades alternativas com precedentes na literatura, particularmente evidente na consciência do 'eu' múltiplo nos heterónimos de Fernando Pessoa, que deslumbraram Roy Ascott na sua cruzada investigativa 'Consciousness Reframed'.² Os exemplos de alter ego tipificados **online** demonstram capacidades de interpretação conducentes à desagregação da identidade, num infinito jogo sintomático de que algo está profundamente errado com o corpo social dentro do qual nascemos, sem um local fixo por causa do seu carácter global. Algumas das primeiras obras de *Internet Art* anunciam a forma como a rede propicia a rutura da permanência identitária e o desejo de desaparecer, atuando em anonimato como fuga ou quebra do vínculo com as responsabilidades que suportamos no 'mundo real'. A seguir ao colapso da 'cortina de ferro' e o desmembramento da União Soviética, Heath Bunting e Olia Lialina criaram o projeto 'Identity Swap Database' (1999-presente) como resposta alegórica à procura de novas identidades por dissidentes que pretendiam acolhimento na Europa, através de intercâmbio de identidades (possibilitando a criação de falsas identidades ou a apropriação de alguma disponível no *site*). O concurso internacional de *Internet Art* 'Extension', promovido pela Galerie der Gegenwart pertencente ao Hamburger Kunsthalle, serviu de pretexto para a intervenção táctica da ciberfeminista Cornelia Sollfrank, que ficou conhecida como 'Female Extension' (1997). O projeto consistiu numa intervenção hacktivista baseada num *software* que gerava trabalhos a partir da remistura de elementos de *sites* ativos na rede. Esses trabalhos foram submetidos ao concurso com diferentes nomes femininos, nacionalidades e contactos fabricados, contabilizando mais de 200 das 280 inscrições recebidas. A elevada participação feminina foi aclamada na imprensa, no entanto, nenhum dos pseudónimos de Sollfrank foi premiado. Os prémios foram

² No 'Consciousness Reframed 12', realizado em 2011 no Centro Cultural de Belém, Ascott ficou impressionado com a vida e obra de Fernando Pessoa, a partir de uma palestra de José Manuel Anes. A partir daí, as suas intervenções sobre as questões de identidade e das experiências fora do corpo são invariavelmente justificadas pela descoberta fortuita do poder da poética dos heterónimos de Fernando Pessoa.

entregues a homens, corroborando as motivações da intervenção da artista sobre a discriminação sexista que influenciava a seleção de artistas para as exposições.³ Apesar do rigor e sofisticação da curadoria, os organizadores só tiveram conhecimento que estavam perante inúmeras falsas mulheres artistas de *Internet Art* quando Sollfrank, depois de anunciados os resultados, fez um comunicado de imprensa a expor a natureza das suas ações.

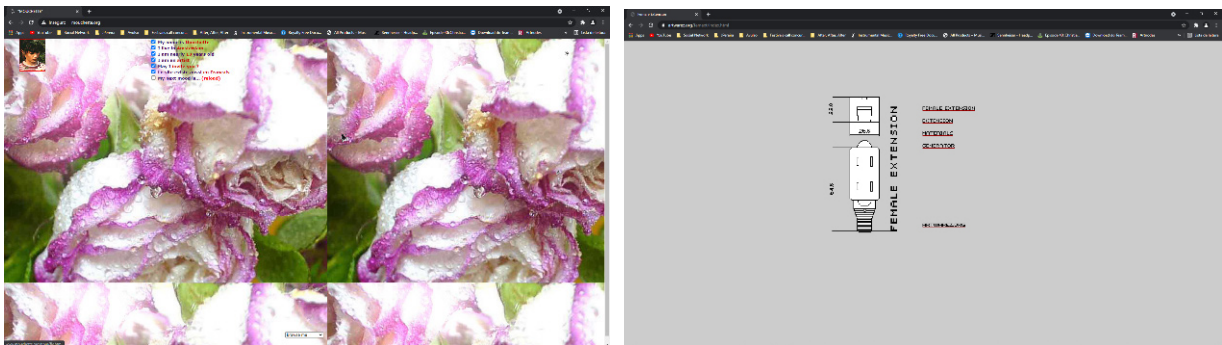


Figura 1. Cornelia Sollfrank, *Female Extension*, 1996. Print Screen. Fonte: <https://artwarez.org/femext/index.html>
Figura 2. Martine Neddham, *Mouchette.org*, 1996. Print Screen. Fonte: <http://www.mouchette.org/>

Mouchette.org (1996) surge protagonizado por uma suposta rapariga de 13 anos chamada *Mouchette* (baseada na personagem de um filme de 1967, com o mesmo nome, de Robert Bresson, sobre a trágica vivência de uma adolescente), que diz ser artista e cria um conjunto de interações, por vezes provocatórias, outras vezes jocosas, que desencadeiam múltiplas reações à forma como se constrói e manipula uma identidade *online*, e a problematização da sexualidade de uma criança. A própria obra é reflexo e ironia do jogo que sub-repticiamente se desenrola em torno da fragilidade da identidade *online*, pois manteve-se em anonimato autoral até 2010, quando Martine Neddham reclamou a autoria da obra.⁴ Esta e outras obras idênticas, como

³ Não deixa de ser irónico que um dos elementos do júri do concurso, VALIE EXPORT, tenha sido uma das artistas feministas mais destacadas dos anos 70.

⁴ Em ‘*Mouchette*’, Martine Neddham preservou o anonimato autoral da obra durante 14 anos com o argumento de garantir purismo e intensidade na personagem representada pela adolescente fictícia. De acordo com a autora, o anonimato era fundamental para a intensidade da obra, pois “criou realmente uma superfície de projeção para as pessoas porque não se sabia quem era o autor. Se se assumir que foi feito por um homem, a obra poderia ser feita por um pervertido. Se for feito por uma mulher, a obra poderia ser realizada por uma feminista. O anonimato criou um tipo de atração muito importante, não só um apelo para saber quem é, mas também uma espécie de superfície de projeção para sua imaginação” (Neddham cit. por Connor, 2016, para. 14).

'Brandon' (1998-1999) de Shu Lea Cheang, assinalam o ressurgimento de uma nova forma de políticas de identidade *online* que subverte a noção de que as manifestações artísticas correspondem a autênticas expressões das identidades dos seus autores.

A história da arte está repleta de exemplos de alter egos artísticos, desde o jogo de Duchamp com a sua própria identidade sexual (visto como um enigmático comentário à sua obra) com Rose Sélavy, passando pela performatividade de Roberta Breitmore protagonizada por Lynn Hershman Leeson nos anos 70 ou Warhol em 'Self-Portrait in Drag', ao imenso elenco de mulheres reveladoras de estereótipos femininos que emergiram das obras de Cindy Sherman. A construção de identidades digitais múltiplas e paralelas como recurso artístico tem sido utilizada por diversos artistas com o propósito de reforçar a consistência conceptual da obra, fazendo uso intrínseco da natureza e cultura da *internet*. O anonimato ou ocultação de identidade real é habitualmente descrito como um artifício de desindividualização característica na representação *online*, na relação entre as esferas privada e pública, na construção social da identidade e, acima de tudo, dá cobertura a intervenções hacktivistas ousadas de forma a poderem envolver-se livremente em conscientes sabotagens sociais sem a preocupação do risco de apuramento de responsabilidade judicial ou de outra ordem.

O coletivo Eva e Franco Mates, encoberto pelo pseudónimo 0100101110101101.ORG, perpassaram os limites da legalidade, desafiando as estruturas de poder com abordagens invasivas e hostis: são disso exemplo o projeto 'Copies' ou 'Hell.com' (1999), cuja subversão do conceito da plataforma artística concebida para a experimentação motivou a ira de muitos colegas artistas de *Internet Art*, e o projeto 'Vaticano.org' (1998-1999), que atraiu litígio com entidades religiosas. Estas ações podem ser vistas como um retrato da internet num determinado momento, ou arquétipos da seminal experiência dos anos 90 de identidade partilhada, Luther Blissett,⁵ sob a qual operaram livremente críticos e ativistas, constituindo-se um dos referenciais mais importantes para a coletivização de identidades na rede. A herança deste coletivo ativista tem igualmente muito em comum com as ações que criticam a cultura empresarial

⁵ Originalmente, o nome foi emprestado de um promissor jogador britânico (com antecedentes jamaicanos) dos anos 80 que foi contratado pelo clube do Milão, Itália; contudo, defraudou as expectativas com um dos piores desempenhos registados no clube, precipitando a sua imediata devolução ao clube inglês de Watford que o tinha cedido. Embora não se saiba como, Luther Blissett tornou-se num fenómeno popular, com um heroísmo próximo da personagem Robin Hood. E, nesse sentido, foi uma identidade aberta, um pseudónimo multiuso, adotado e partilhado por centenas de artistas, ativistas e *hackers* por toda a Europa que deu cobertura a diversas intervenções observadas com algum sensacionalismo por parte dos *media*. O projeto Luther Blissett ficou associado à ideia de contracultura e à ridicularização dos *media* de massas. O *site* introdutório desta personagem foi registado e tem sido mantido por Franco Mattes.

através da imitação, dos coletivos ®™ark e Etoy, ambos com os seus membros subsumidos em identidades corporativas.

1.1 Diluição das fronteiras entre o espaço privado e o público

Numa era de controlo cada vez mais orwelliana dos espaços *online*, a ideia da quantidade de dados pessoais que caem nas mãos das grandes multinacionais com o intuito de traçar perfis eletrónicos de pessoas ou grupos não é inteiramente nova, e hoje é assumidamente tida como incontornável a partir do momento que nos ligamos à internet. Na intervenção artística 'Face to Facebook' (2011) de Paolo Cirio e Alessandro Ludovico, a ética do poder dos sistemas corporativos é questionada pela forma como gerem a informação privada dos seus membros, evidenciando uma complacência contraditória: o *Facebook*, uma rede social aberta ao público que capitaliza o maior número de adesões em comunidades do género, expõe publicamente a informação privada dos seus membros, com os riscos que porventura lhe poderão estar associados, mas a mesma informação apresentada fora deste contexto causa desconforto e é, eventualmente, sancionada judicialmente.



Figura 3. Paolo Cirio e Alessandro Ludovico, **Face to Facebook**, 2011. **Print Screen**. Fonte: <https://www.face-to-facebook.net/>

Com o mesmo alcance irónico, o projeto 'Intimidad Romero' (2010-presente), de Intimidad Romero, sugere uma nova forma de pensar a identidade *online* e as relações pessoais chamando a atenção sobre questões de exposição pública nas redes sociais e a perda voluntária da privacidade. O projeto evidencia a forma como o significado do nome da artista constitui uma provocação para a sua existência no *Facebook*, associado ao facto de alimentar o seu perfil exclusivamente com imagens pixelizadas

de modo a retirar-lhes o valor identificativo. O *Facebook* bloqueou o perfil da artista por várias vezes com o argumento de não se tratar de uma pessoa real, porque não aceita *Intimidad* (Intimidade) como nome. Para o desbloquear, a artista teve de enviar uma cópia do seu passaporte, com a sua fotografia pixelizada, para comprovar a sua identidade; no entanto, a ativação do seu perfil só foi possível mediante a imposição – por parte da rede social – de alteração do nome para ‘Inti Romero’.

De uma forma precoce e premeditada, o duo 0100101110101101.ORG (Eva e Franco Mattes), sob a ideia de que a privacidade está obsoleta, realizou uma experiência radical que pode ser considerada uma antecipação do que sucede atualmente com a exploração camuflada dos sistemas corporativos, governamentais e cibernautas mal-intencionados em termos de potenciais roubos de identidade e de outros atos ilícitos *online*. Considerando que o computador pessoal é habitualmente tido como um retrato íntimo do seu dono, em ‘Life Sharing’ (2000-2003), 0100101110101101.ORG partilharam as suas vidas privadas, permitindo o acesso ao seu computador e a toda a informação nele contido (ficheiros, comunicações, email, etc.) a qualquer utilizador/observador *voyeur*, através do seu *site*. Este exercício de transparência demonstra a vulnerabilidade da esfera privada, as ações pérfidas preconizadas por ‘olhos alheios’ e a forma como a vida se tornou intrincada na cultura digital e na rede, transformados num trabalho artístico público. Há duas perspetivas que se destacam deste projeto e que se entrecruzam na poética conceptual que lhe está inerente: Mark Tribe e Reena Jana (2007) sustentam, *grosso modo*, as questões associadas ao roubo de dados pessoais pelo sistema corporativo e o nepotismo empresarial associado à sua utilização; Rachel Greene (2004) opta por evidenciar o *Big Brother online*, em questões de privacidade. O prenúncio pedagógico da intervenção artística do casal Mattes foi desconsiderado e acabámos por assistir a uma migração desenfreada de dados pessoais para a rede sem qualquer tipo de ponderação das consequências que isso acarreta.

2. Espetacularidade das fragilidades humanas

A cultura participativa da *Web 2.0* instituída nas grandes plataformas e redes sociais, onde os utilizadores publicam as suas imagens, vídeos e opiniões, tem provocado a dissolução da identidade com vista à sua coletivização ou integração de grupos de interesse (Cornell & Halter, 2015). Um dos aspetos perniciosos das redes sociais é o seu próprio ‘modelo parasita’ que, segundo Geert Lovink (2015), atua de forma dissimulada como intermediário sob o estandarte: “se recebemos informação temos de

dar algo em troca” (p. 155). A necessidade de publicação decorrente da pressão de se manter visível, de integração social e de afirmação pública, num contexto de identidade social, opera pelo efeito de contágio, e o desafio de participação pouco ponderada dos seus membros provoca aquilo que Juan Martín Prada designa de “Crise da intimidade” (Prada, 2015, pp. 54-56). O compromisso de um membro para com uma rede social é expresso muitas vezes através de posições pessoais que geram um retorno expressivo e a catadupa de intervenções induz, mesmo que inadvertidamente, a uma certa exposição da sua vida aos olhos do público. Neste intercâmbio, aparentemente inócuo, com vista à familiarização e aproximação pela estrutura de confiança que se instala, há, por vezes, uma remoção de inibições que propicia que as fragilidades e inseguranças se desvançam, até que, por fim, se perca o controlo por completo. Assim sendo, este ambiente é convidativo à partilha e espetacularização da intimidade com manifestações autênticas de momentos de crise ou de introspeção pessoal que resvalam o recato da racionalidade, pela indistinção que se gera *online* entre os espaços privado e público. Se tentarmos explicar em que é que se baseia a importância e o fascínio dos sistemas sociais de hoje, um fator é certamente o afeto investido nas relações e o seu efeito prolonga-se de um modo exacerbado nas redes sociais como moeda de troca de uma pontuação social ou métrica (traduzida pelo número de ‘gostos’) que avaliza a sua existência na comunidade.

Em 2010, a retrospectiva do trabalho de Marina Abramović organizada pelo MoMA, foi marcada por uma seminal *performance* protagonizada pela artista, ‘The Artist is Present’ (2010), sentada e em silêncio, durante mais de 700 horas enquanto os visitantes se revezavam na cadeira em frente à dela, separados por uma simples mesa. A presença estática da artista, que induz a negação de qualquer relacionamento, contribui para intensificar o contacto visual direto com os participantes, levando-os a soltar os seus sentimentos e emoções. Esta ablução ritualista com cada um dos participantes foi frequentemente purgada pelo choro. O fotógrafo Marco Anelli documentou as interações e mais tarde surgiu um blog no *Tumblr*, intitulado ‘Marina Abramović Made Me Cry’ (com fotografias de participantes que sucumbiram às lágrimas), tendo-se tornado rapidamente viral, enfatizando o poder das imagens nos *media* pela manifestação pública de emoções e fragilidades que habitualmente são do foro intimista. Contudo, o crescimento desta desinibição da individualidade tem-se propagado *online*, onde as emoções são sobrevalorizadas, quer como forma de expressão autêntica de situações de desconforto, quer como experiências exibicionistas com o fito de angariar visualizações.

Apercebendo-se deste facto, a artista francesa Dora Moutot iniciou no *Tumblr* o projeto 'Webcam Tears' (2012-presente) onde desafia os participantes a expor a sua angústia, solidão ou outro sentimento expresso pelo choro na *internet*. O projeto foi inspirado no trabalho '365 Days: A Catalogue of Tears' da fotógrafa Laurel Nakadate que, durante o ano de 2011, autoimpôs-se a um momento de tristeza diário expresso em lágrimas. O antes, durante e depois desse momento foi registado fotograficamente, documentando um ano de lágrimas diárias.

Segundo Moutot, no prefácio da apresentação do projeto:

Os computadores tornaram-se testemunhas/espetadores das nossas vidas. Comemos em frente deles e adormecemos ao lado deles. Conversamos através deles, dançamos, rimos e masturbamo-nos diante deles. Mas também choramos à frente deles. Numa era em que a exibição dos genitais na internet já não é chocante, as lágrimas são uma nova forma de pornografia (Moutot, 2012, para. 1).

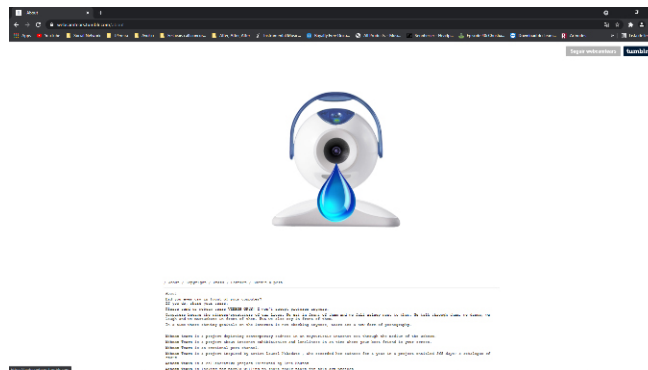


Figura 4. Dora Moutot, *Webcam Tears*, 2012-presente. Print Screen. Fonte: <https://webcamtears.tumblr.com/about>

É um projeto colaborativo colecionador de vídeos, alicerçados ao *YouTube*, que retratam a tristeza alheia por meio de lágrimas ou, como afirma a artista, a 'pornografia emocional' frente a uma *webcam*. Cada uma das participações, encenada ou autêntica, tem uma motivação individual que justifica as lágrimas vertidas. O participante responde ao seu trabalho refletindo-se nele, isto é, num jogo desconcertante de redundância e alternância de papéis: aquele que gravou as suas lágrimas ao rever o seu trabalho vê uma reflexão de si mesmo e transforma--se em audiência de si mesmo. De uma estância privada para algo mais público, a trajetória de 'Webcam Tears' assume o sentido da sua digitalização e disseminação pública.

De certa forma, instala-se uma ambiguidade latente entre as esferas privada e pública num universo de socialização e de plenitude identitária – como é o caso do *Facebook*, *Twitter*, *Tumblr* ou *YouTube* – onde o corpo foi subtraído e trocado por um substituto digital que interage com um maior grau de desinibição sob a ilusão de uma capa protetora. Os ‘perfis’ ou personagens ficcionadas no *Facebook* por Laís Pontes, no âmbito do projeto ‘Born Nowhere’ (2011-presente), com personalidades fabricadas pelos *facebookianos* que colaboraram no projeto a partir de autorretratos da artista, são sugestivas da necessidade que as pessoas têm de coletivizar identidades e de se reverem em outrem. Porém, revelam uma outra questão perturbadora associada à forma como muitos *facebookianos* interagem assertivamente com alguns ‘perfis’ dessas ‘pessoas’ fabricadas, que a artista mantém ativos. A familiaridade induzida pelo conhecimento público de detalhes íntimos da ‘vida’ das personagens fictícias e o retorno da interação parecem ser os requisitos básicos de uma relação **online**. No seguimento desta ideia, há uma certa militância pela vulgarização da perda de discernimento na rede, entre o que é real e o virtual, que tem como engodo o engenhoso padrão estratégico da comunidade sobre a exposição pública de informações íntimas como garante de confiança.

Outros projetos distinguem-se pela excessiva prevalência do conceito estabelecido antecipadamente em detrimento de desvios ou variações e até mesmo da forma como se processa a execução da obra. Denota-se especialmente nos projetos colaborativos que lançam um olhar crítico sobre a maneira pela qual novas formas de transmissão e autoexpressão na *internet* servem como barómetros para medir a exposição individual, criando retratos da multidão. Em ‘Hello World! Or: How I Learned to Stop Listening and Love The Noise’ (2008), Christopher Baker pegou no desejo que as pessoas têm de ser ouvidas e reuniu 5 000 diários em vídeo de *vlogs* (videoblogs) numa instalação com a sobreposição de relatos criando um efeito cumulativo ou uma cacofonia de vozes que abafam ou tornam incompreensível qualquer oratória individualizada. Como tal, a disposição dos vídeos é indiferente e as variações irrelevantes, destacando uma Torre de Babel, onde a barreira não é a língua, mas a condição de ‘muitos’: uma comunicação de ‘muitos-para-muitos’ num fluxo de dados vertiginoso que complica a seleção de informação. Para ‘Testament’ (2009), Natalie Bookchin aplica a mesma estratégia de recolha de vídeos sob temas mundanos que expressam a intimidade das vivências das pessoas mas, contrariamente a Baker, organiza a sua instalação por camadas em detrimento de um padrão homogeneizador. Dessa forma, ao procurar juntar vídeos que nos remetem para preocupações similares por camadas, Bookchin reforça a intensidade do assunto retratado e, apesar da simultaneidade

de opiniões unilaterais, torna-o mais audível por ser comum a vários indivíduos. Tal como refere a artista, “visualizam-se histórias individuais como parte de uma ampla conversa coletiva” (Bookchin, 2015, p. 162) que repõe as motivações de ser visto e ouvido em público. Nestes dois projetos, em igual medida, a expressão individual de cada participante ganha força pelo seu coletivo.

O progressivo abandono da privacidade e consequente exposição pública é o paradigma dominante na paisagem das redes sociais pela ânsia de fidelizar uma audiência massiva de consumidores e desse modo ligar todos os aspetos das suas vidas a um nível de comunicação. A transparência e familiaridade sem restrições (mesmo alvitrada pela indistinção perniciosa entre o público e o privado) favorecem um formato participativo, de cooperação generalizado *online*. Logo, a política de neutralidade dos meios é questionável e suscetível de alterar o seu estatuto na forma como é utilizada.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bookchin, N. (2015). Out in Public. In Bühler, M. (Org.), *No Internet, No Art – A Lunch Bytes Anthology* (pp. 157-164). Eindhoven: Onomatopee.

Connor, M. (2016). *A Girl Made of Language: Martine Neddams's Mouchette*. Retrieved from <http://rhizome.org/editorial/2016/dec/12/a-girl-made-of-language-martine-neddams-mouchette/>

Cornell, L., & Halter, E. (Orgs.). (2015). *Mass Effect: Art and the Internet in the Twenty-First Century*. Cambridge: MIT Press.

Greene, R. (2004). *Internet Art*. London: Thames &Hudson Ltd..

Lovink, G. (2015). “Social” in Social Media and the Political Economy of the Internet. [Entrevista concedida a Melanie Bühler]. In Bühler, M. (Org.), *No Internet, No Art – A Lunch Bytes Anthology* (pp. 154-156). Eindhoven: Onomatopee.

Moutot, D. (2012). *Webcam Tears Project*. Retrieved from <http://webcamtears.tumblr.com/about>

Prada, J. M. (2015). *Prácticas Artísticas e Internet en la Época de las Redes Sociales*. (2º ed.). Madrid: Ediciones Akal.

Tribe, M., & Jana, R. (2007). *New Media Art*. Colónia: Taschen GmbH.