

ESTADO DA ARTE NA ESTÉTICA DOS DADOS: LEAK'AGE - WORK IN PROGRESS

José Wilker Paiva / UFCE

Milena Szafir / UFCE

RESUMO

A pandemia COVID19 torna a desarticulação das liberdades humanas parte daquela forma de controle dos corpos e das circulações para além de nossas coleiras digitais móveis. A obra "MaskVide" (abril/2020-), do coletivo Intervalos & Ritmos, visa debater a montagem via banco de dados e suas formas de visualização em nossa era da neo-biopolítica, especificamente nos tempos distópicos atuais. Fio condutor a essa experimentação foram *inserts* pedagógicos para processos de criação artística na virtualização humana em necessário confronto entre ambientes remotos, do fluxo à coleta na Big Data (um posicionamento crítico e reflexivo como metodologia frente aos aparatos em tempos de dispersão - *leak'age*). O vídeo-apresentação visa compartilhar esses *modus operandi* em aplicativos livres através de um tutorial (possível didática tecno-poética).

PALAVRAS-CHAVE

Pedagogias Remotas às Artes; Estética do Banco de Dados; Dataveillance; Retórica Audiovisual; COVID19.

Introdução

O presente ensaio, por um viés de resumo expandido, tem por meta apresentarmos no 29º encontro da ANPAP trechos das pedagogias de criação durante o COVID19 junto ao Grupo de Pesquisa Projet'ares Audiovisuais¹ desde as metodologias didáticas em montagem, visualização, análise e composição no intenso fluxo de dados (*Big Data*).

Tomando por base de que a utilização dos métodos estatísticos e computacionais para análise de dados culturais popularizou-se (Manovich, 2013; 2019), buscamos debater tais referências junto a educadores, pesquisadores e/ou artistas no Brasil em duas frentes do ensino-aprendizagem em Artes: (1) como aplicar essas "novas"

possibilidades? e (2) como elas operam na ubiquidade digital cotidiana, cada vez mais atreladas à A.I., em nossa era de neo-biopolítica?

Questões que norteiam nossas metodologias e didáticas crítico-reflexivas quanto à utilização tecnológica em órbita, conscientes de que desde os primórdios da computação estavam atrelados a uma arquitetura de pesquisa militar - táticas de vigilância e estratégias quanto a possíveis ataques inimigos (DIETERS, 2010). Esse percurso histórico aperfeiçoou-se no que hoje denominamos *dataveillance* (SZAFIR, 2015; 2017) e que, durante a pandemia nesse início de 2020, o retomamos em forma de uma didática tecno-poética. Dessa maneira, confinados na quarentena, auferimos pedagogicamente relações estéticas fronteiriças à chamada *Big Data*: entre o fluxo dos dados - sua vigilância, mineração, coleta, controle etc - visualização desses e (des)montagem - voltados tanto para fins analíticos quanto artísticos. E, frente ao ensino-aprendizagem das Artes - hoje em ambientes remotos -, qual o estado-da-arte do remix? Trata-se de um aprofundamento nas experimentações em que temos trabalhado ao longo dos últimos anos junto ao grupo #ir!, onde focamos nos gestos compositivos da obra de arte através tanto dos materiais coletados na Internet quanto essas articulações em comunhão a grafismos visuais, leituras dramáticas e além.

Assim, dessa reflexão intelectual coletiva - tanto prática quanto teórica - nasce o *work in progress* "MaskVide", um projeto artístico-pedagógico que parte dos gestos de montagem nas lógicas do banco de dados - i.e. coleta, organização e (re-)processamento -, concentrando nessa articulação um olhar crítico que observa, remonta e expõe sua forma como uma retórica sobre as dispersões no *online*, os distanciamentos ou, talvez de forma mais violenta, as desarticulações das liberdades humanas em favor do controle dos corpos em tempos de neo-biopolítica - de Foucault (apud Szafir; 2009) a Snowden (2020).

Buscaremos na apresentação audiovisual, portanto, compartilharmos tal *modus operandi* a partir do que aqui denominamos de **leak'age tutorial** para além de quaisquer fetiches tecnológicos. Tal compreensão veio não apenas das experiências em torno desses métodos - tanto pedagógicos quanto artísticos -, mas também através da entrevista junto ao artista Marc Lee. Ainda que a obra *Echolocation* (2018) se utilize das mesmas ferramentas que a *cambridge analytica*², há aqui um princípio flusseriano (2001) de crítica ao programado; i.e. o artista posicionando-se com relação à tecnologia desde uma subversão da mesma. Veremos, assim, como a arte debate e reflete as lógicas do espetáculo no paradigma debordiano: as relações entre pessoas mediadas por esse exponencial fluxo informacional em sistemas de controle e armazenamento de nossos dados.

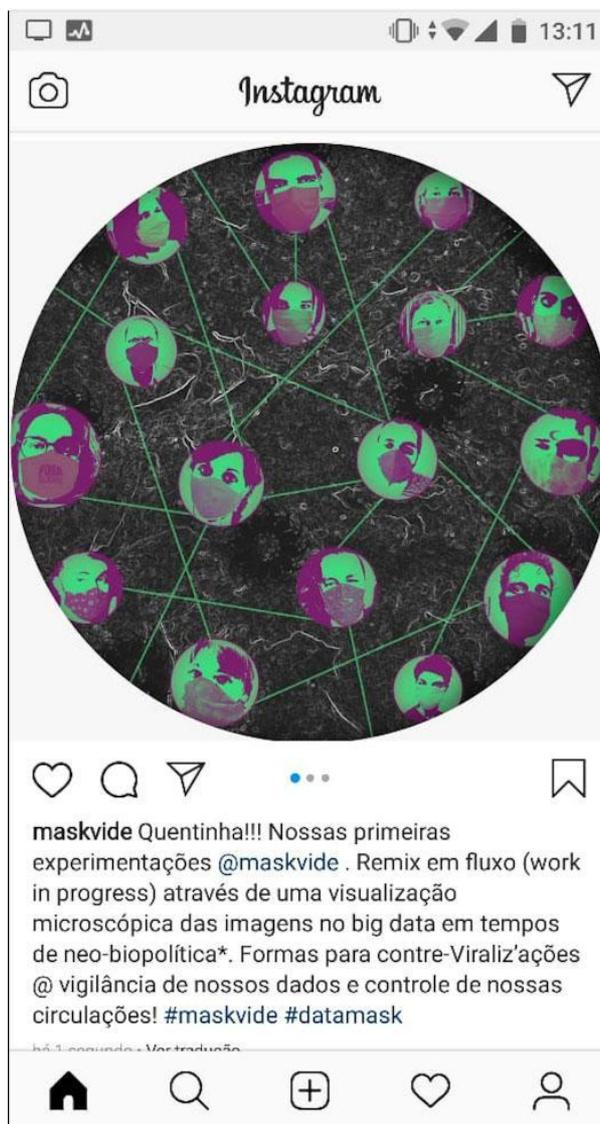


Figura 1. Visualização de uma das composições/ montagens publicadas no Instagram. Disponível em: https://www.instagram.com/p/B_h96qfF5uk/, acesso em 20 de maio de 2020. Coletivo #ir! em 2020.1: N1L0, Nilo Rivas, Wilker Paiva e Milena Szafir.

Leak'age Tutorial - compartilhando processos de criação em ensino-aprendizagem das artes audiovisuais

Esse projeto, Echolocation, é endereçado para a globalização de uma maneira que você possa explorar facilmente o que pessoas diferentes de diferentes locais e contextos estão fazendo no momento. [...] não é em tempo real, mas foi enviado recentemente, nas últimas horas. (LEE apud PAIVA, 2020)

No vídeo-apresentação compartilharemos um escopo teórico, estético e técnico a fim de (1) promovermos debate entre educadores, (2) que professores, pesquisadores e/ou artistas se apropriem desse material para a geração de conhecimentos colaborativos em rede e (3) disponibilizarmos desde as montagens geradas - visualizações dessa particular e específica criação coletiva, automatizadas via maquinarias (um início dessas criações encontram-se compartilhadas no Instagram @maskvide #datamask) - como também o processo automatizado via específicas ferramentas *opensource* (programas gratuitos e livres - de código aberto). Para tanto, incluiremos também nosso vídeo-tutorial do *ImageJ* - aplicativo que tem como um dos objetivos desenvolver formas de visualização massiva de dados - junto ao *plugin Image Montage* (desenvolvido por pesquisadores e artistas do Laboratório *Software Studies Initiative* em fevereiro de 2014 - atualizado e traduzido por mim via licenças GNU/GPL; a partir do encontro ANPAP estará disponível para *download* em <http://www.projetares.art.br>).



Figura 2. Imagens dos diagramas realizados durante realização do vídeo-tutorial "Leak'age", a partir do Projeto "MaskVide" (lê-se *masquivid*) e intervenção urbana "Política Pop Arte [Live Cinema]" (2018) gerados automaticamente pelo *software ImageJ* com auxílio dos desenvolvimentos em código via Lev Manovich, Matias Giachino, Jay Chow, Wilker Paiva e Milena Szafrir. 2020.

Na imagem acima apresentamos um parcial resultado do primeiro mês (março-abril/2020) junto ao projeto "MaskVide" (@maskvide #datamask) desde materiais coletados ao desenvolvimento coletivo durante o início do confinamento. As etapas dessa montagem seguem parâmetros metodológicos e/ou criativos operados por Weinbren (2019), Szafrir (2010; 2016) e Manovich (2013).

Na vídeo-apresentação apontaremos o passo-a-passo entre a coleta das *selfies* mascaradas, o tratamento cromo-estético e as distintas articulações possíveis (montagem/ visualização entre diagramas para decupagem analítica tanto em sistemas narrativos como em obras não-narrativas, como também a possibilidade de indução ao movimento - animação - no reverso da engenharia reversa).

Ou seja, entre teoria e prática, partiremos de uma demonstração de formas de visualização variadas feitas por artistas ao longo não somente dos últimos anos (contemporâneos processos de criação no digital), como da vanguarda há um século. Tais referências, entre o hoje e o ontem, visam apresentar distintas motivações: ora observar os tempos de transição de um filme, a contagem, a forma, cores etc dos/ nos planos, ora diagramar painéis de dados *imago*-culturais (i.e. estudar as diversas relações através da montagem).

Assim, visamos refletir e debatermos o papel da máquina em nossos dias em que a visualização é uma engenharia reversa (tendo em vista o fetiche tecnológico com o qual tem sido recebido, pelos estudos cinematográficos, tal método automatizado para filmes e outros objetos midiático-culturais). A montagem decompondo-se e recompondo-se em diversas e diferentes obras, a todo instante, no intuito de compreendê-las/ decifrá-las. Sabendo que as lógicas do banco de dados e criação de painéis (ou diagramas) para visualização são comuns entre artistas há pelo menos dez décadas, pretendemos nos orientar em como apropriamo-nos artisticamente das novas tecnologias:

La magia actual ritualiza otro tipo de modelo: programas. [...] Programa es un modelo elaborado en el interior mismo de la transmisión [...] Los aparatos forman parte de determinadas culturas, confiriendo a estas ciertas características [ideológicas ...] Pero no es [sólo] esto lo que los caracteriza. [...] actualmente la actividad de producir, manipular y almacenar símbolos (actividad que no es trabajo en el sentido tradicional) va siendo ejercida por aparatos. Y tal actividad va dominando, programando y controlando todo trabajo en el sentido tradicional del término. La mayor parte de la sociedad está empeñada en los aparatos dominadores, programadores y controladores. (FLUSSER apud SZAFIR, 2010: pp.108-109)

Breve conclusão: as pedagogias remotas em Artes como *dataveillance aesthetics*

“Control” es el nombre que Burroughs propone para designar al nuevo monstruo, y que Foucault reconocía como nuestro futuro

próximo. [...] El lenguaje numérico del control está hecho de cifras, que marcan el acceso a la información, o el rechazo. [...] Los individuos se han convertido en “dividuos”, y las masas, en muestras, datos, mercados os bancos. [...] Es fácil hacer corresponder a cada sociedad distintos tipos de máquinas, no porque las máquinas sean determinantes sino porque expresan las formas sociales capaces de crearlas y utilizarlas. (DELEUZE apud SZAFIR, 2017; pp.220-223)



Figura 3. “Tornar Visível o Invisível”: slide no pôster ANPAP com as imagens dos trabalhos “Stream’engramas de uma revolução” (2016) e “MaskVide” (2020) - “vigilante[s] mascarado[s]”^{3?} - Objetivos junto à geração do Leak’age (work in progress).

Indagamos, portanto: mas, afinal, o que significa *Database Aesthetics* aos fins pedagógicos? Nesses termos, apontam-se caminhos às lógicas estruturais do banco de dados:

Se a concepção de banco de dados de Manovich, como estrutura organizacional, é a fundação arquitetônica da interatividade [...] No processo, a epistemologia da experiência de visualização muda: o espectador torna-se um usuário [participador]. (WEINBREN, [2007]2019, p. 247).

Assumimos que a vigilância e o controle de nossos dados (*dataveillance*) são parte dessa estética que compartilhamos (Szafir, 2014a; 2017; 2018) frente a outras inquietações referentes: em que medida os dados caminham entre os sistemas de inteligência artificial em fluxo e as subversões artísticas? A partir do ensino-aprendizagem via gestos de montagem e das distintas redes sociais como um exponencial banco de dados/ coleção disponível (Benjamin apud Szafir, 2010; 2014b),

de que forma é possível afetar o espectador que se dispõe a extra-contemplar uma obra de arte em remix contínuo? Se tais 'estéticas computacionais' foram criadas para medir características de afecção, qual a metodologia didático-poética em Artes para, flusserianamente, jogarmos com tais comportamentos das pessoas nas tecnologias em rede (entre paixões, interesses e engramatizações)?

Uma resposta, *work in progress*, foi desenvolvermos o tutorial *Leak'age - modus operandi* do projeto "MaskVide" (2020) -, indo de encontro às experimentações estéticas operacionalizadas entre o laboratório #MESA e ambientes remotos durante o COVID19 junto ao grupo #ir!

Dessa forma, citando o texto conceitual do "MaskVide" - publicado via email (*reply*) e no Instagram em abril⁴ -, buscamos refletir como esses materiais em (de)composição auferem valor de reflexão crítica da obra de arte ao momento presente vivido:

Now, you're [we are] a particle of this collective database for art works! [...] #datamask [...] then, take a look at the facial expressions (and the gazers) under the covered faces from the montage techniques of those gestures, which 'engrammatize' us through our memory, to the mass visualization in the Big Data... A global (and specific geographical) context of spatial quarantine (confinement) and, at the same time, of a 24/7 monitoring of our cellphones frequency signals (pulses that still pulse) - control and tracking of the world inhabitants (COVID-19).⁵

¹ Vide <http://www.projetares.art.br>

² empresa responsável por coletar dados de usuários do Facebook e fabricar *fakes news* como forma de estratégia de campanha de vários políticos ao redor do mundo. Para saber mais sobre o caso: <<https://www.theguardian.com/news/2018/mar/17/cambridge-analytica-facebook-influence-us-election>> acesso em 14/06/2020

³ Vide <http://blog.manifesto21.com.br/2009/12/14/towards-a-cellphone-cinematography-part2-another-paper-approved/> (ou: <http://manifesto21.com.br/mestrado/?p=828>), acessos em 08 de janeiro de 2010.

⁴ E disponibilizado à CAPES (coleta PPG Artes/Sucupira) em maio de 2020.

⁵ <https://www.instagram.com/maskvide/>, acesso em 20 de maio de 2020.

Referências

DIETERS, D. Strategies of Interactivity. In: SOMMERER, Christa et al (orgs.). The Art and Science of Interface and Interaction Design (Vol. 1). Berlin: Springer-Verlag, 2010.

MANOVICH, L. AI Aesthetics. Canadá: Strelka Press, 2018.

_____. Visualizing Vertov, 2013. <<http://goo.gl/J2riNb>>, acesso em 14 de fevereiro/2014.

PAIVA, W. Entrevista com Marc Lee (pesquisa de mestrado PPGArtes/UFC, 2019-2021).

_____. Remix 5.0: a interface em Echolocation. In: SOCIEDADE BRASILEIRA DE ESTUDOS DE CINEMA E AUDIOVISUAL, 23., 2019, Porto Alegre. **Anais** [...]. São Paulo: SOCINE, 2020, p. 580-587. Disponível em: <https://bit.ly/3g4cuCy>. Acesso em: 20 maio 2020.

SZAFIR, M. Counter Clockwise (or rotate left). **Revista REBECA** num.13, ano 7, vol.1. 2018; pp.295-310. Disponível em: <https://rebeca.socine.org.br/1/article/view/524>, acesso em 20 maio 2020.

_____. Os gestos de montagem nas artes audiovisuais: ensino-aprendizagem dentre as estéticas do banco-de-dados. **Revista REBECA** num.13, ano 7, vol.1. 2018; pp.61-103. Disponível em: <https://rebeca.socine.org.br/1/article/view/518>, acesso em 20 maio 2020.

_____. Las formas videográficas en la Sociedad del Espectáculo. IN: XVII Festival Internacional de La Imagen (XV Foro Académico de Arte y Diseño Latinoamericano). Manizales, **Anais** [...], 2017. Disponível em: http://festivaldelaimagen.com/wp-content/uploads/2018/05/Proceedings_2018.compressed-1.pdf, acesso em 28 de julho de 2020.

_____. Stream'engramas de uma revolução; cor; 04minutos; 2016. Disponível em: <https://vimeo.com/192542307>, acesso em 21 de novembro de 2016.

_____. **Retóricas Audiovisuais 2.1 – Ensino e Aprendizagem Compartilhada:** Passado, Presente, Futuro ou Por uma Arqueologia- Cartografia da Montagem. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo: ECA-USP, 2015.

_____. **Montagens audiovisuais extra-apropriação:** por uma pedagogia do filme-ensaio na cultura digital". In: Brandão, Alessandra; Sousa, Ramayana (org.) A Sobrevivência das Imagens. Campinas: Papyrus, 2014b.

_____. Estéticas do Pós-Remix: Diálogos Audiovisuais através das Memórias Afetivas em Fluxo. IN: ANPAP, 23, 2014, Belo Horizonte, **Anais** [...], 2014a. Disponível em: <https://tinyurl.com/yyhgqlvx>, acesso em 28 de julho de 2020.

_____. Retóricas Audiovisuais e o filme Tropa de Elite na cultura em rede. Dissertação (mestrado) – Escola de Comunicações e Artes USP, São Paulo, 2010.

_____. Towards A Cellphone Cinematography: a discussion about mobile telecommunication as a tracking particle or Foucault checkmated inside widespread movies [Batman – The Dark Knight, Salve Geral and Elite Squad]. IN: LYON, David et.al. XVII International Sociological Association World Congress of Sociology. Gothenburg, **Anais**

[2009]2010. <https://www.isa-sociology.org/en/conferences/world-congress/gothenburg-2010/>, acesso em 28 jul 2020.

TIFENTALE, A.; MANOVICH, L. Selfiecity: Exploring Photography and Self-Fashioning in Social Media, 2014. <<http://selfiecity.net/>>, acesso em abril/2019.

SNOWDEN, E; SMITH, S. Shelter in Place, 2020.
<<https://www.youtube.com/watch?v=k5OAJnveyJo>>, acesso em maio/2020

WEINBREN, G. Ocean, Database, Recut. In: **Revista Vazantes** v. 3, n. 2., pp. 237-265. 2019.<<http://periodicos.ufc.br/vazantes/issue/view/876/314>>

José Wilker Carneiro Paiva

Mestrando em Artes pelo Programa de Pós-Graduação em Artes no Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará, é graduado em Cinema e Audiovisual pela mesma instituição, onde desenvolve pesquisa sobre o estado da arte do remix (teoria e prática como potencial político). Contato: wilkerpaiva1@yahoo.com

Milena Szafir

Professora da Pós-Graduação em Artes, onde coordena o “Projet’ares Audiovisuais” (media lab #MESA; grupo #ir!). Com capacitação em metodologias de educação não-formal (Israel, 1995), há 25 anos desenvolve cursos e planos-de-aula transdisciplinares. Autora de ensaios acadêmicos e poéticos - textuais e/ou *imago*-verbais. Organizadora de dossiês e livros na área de cinema, vídeo e design. Contato: profmilena@manifesto21.tv