

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO**

Rubens Estevão Costa de Moraes Querino

**ARTE E INFORMAÇÃO: A IMPORTÂNCIA DA INTERNET,
SOBRETUDO DAS REDES SOCIAIS, NO SISTEMA DE REDE DA
ARTE CONTEMPORÂNEA.**

Belo Horizonte

2013

Rubens Estevão Costa de Moraes Querino

**ARTE E INFORMAÇÃO: A IMPORTÂNCIA DA INTERNET,
SOBRETUDO DAS REDES SOCIAIS, NO SISTEMA DE REDE DA
ARTE CONTEMPORÂNEA.**

Monografia apresentada ao programa de Especialização do Núcleo de Informação Tecnológica e Gerencial – NITEG, no curso Gestão Estratégica da Informação, da Escola de Ciência da Informação, da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito para a obtenção do certificado de Especialista em Gestão Estratégica da Informação.

Orientadora: Marta Araújo Tavares Ferreira

Belo Horizonte

2013

“Vincent Van Gogh, o maldito, o exilado da sociedade, estabelece o paradigma, obtendo todas as aprovações”.

Anne Cauquelin

RESUMO

Dentro do grande tema Arte e Informação, foi pesquisada a importância das novas tecnologias de informação, a internet e as redes sociais, como forma de interação entre os diversos agentes que atuam no sistema de arte, tendo como base o esquema tripartite proposto por Anne Cauquelin, produção, distribuição e consumo. A aproximação interdisciplinar entre essas áreas do conhecimento permite vislumbrar a forma como a arte contemporânea e o artista contemporâneo, se inserem neste meio informacional. Vivemos na era da informação, portanto o indivíduo artista está inserido nesse mundo, e precisa conviver com as novas tecnologias da informação. Faz-se necessário um olhar mais atento sobre o comportamento da arte e do artista diante do mundo contemporâneo mergulhado na era da informação extrema, seja como forma de expor trabalhos de arte, propagar ideias ou mesmo como forma de criação artística. Foi surpreendente perceber como essas áreas tão distintas podem se relacionar de forma tão íntima, e como a Ciência da Informação contribui para formação cultural e construção do conhecimento, da sociedade contemporânea. Através de questionário aplicado a profissionais da área - artistas de diversas especialidades, críticos, galeristas, etc.- foi possível estabelecer um contato mais próximo sobre o pensamento do próprio indivíduo acerca de sua interação com o mundo da informação, e os benefícios que se podem obter pelo uso da internet e das redes sociais.

Palavras-chave: Arte e Informação – Internet – Redes Sociais – Arte Contemporânea

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 -Esquema linear produção/consumo/atores-mediadores	12
Figura 2 - Esquema circular. Entre os produtores estão todos os agentes da comunicação de signos.....	14
Figura 3 - Ilustração sobre as redes dos circuitos das artes.....	18
Figura 4 -Frame do vídeo "THE HACKTIVSTS" de Ian Walker, 2002, do grupo Etoy.	20
Figura 5- "Genesis", Eduardo Kac, 1999.....	22
Figura 6 - "Pocket Full of Memories", 2001-2007, George Legrady.....	24
Figura 7 - "Pocket Full of Memories", 2001-2007, George Legrady.....	24
Figura 8 - "Pocket Full of Memories", 2001-2007, George Legrady.....	25
Figura 9 - Gráficos de produção de conteúdo e uso de ferramentas/mídias sociais.....	33
Figura 10 - Gráfico de representação em galeria	34
Figura 11 - Gráfico de auto avaliação de conhecimentos.....	35
Figura 12 - Gráficos de tempo dedicado à Internet e as Redes Sociais	36
Figura 13 - Quadro 2 - Respostas das questões abertas	37
Figura 14 - Quadro 3 - Respostas das questões abertas	38

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Nível de interesse e satisfação em relação ao uso das redes sociais	30
Tabela 2 - Levantamento dos cadastros dos artistas nas redes e mídias sociais.....	31
Tabela 3 - Dispositivos usados para o acesso à Internet	32
Tabela 4 - Nível de frequência das ferramentas/mídias sociais	32

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO: ARTE E INFORMAÇÃO - UMA APROXIMAÇÃO DO CONHECIMENTO.....	9
2 REFERENCIAL TEÓRICO.....	12
2.1 MERCADOS E REDES DE ARTE	12
2.2 TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO, INTERNET E REDES SOCIAIS NAS ARTES VISUAIS.	16
2.3 A REDE E O SER ARTÍSTICO	25
3 METODOLOGIA	28
4 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS	30
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	41
REFERÊNCIAS.....	44
APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO.....	45

1 INTRODUÇÃO: ARTE E INFORMAÇÃO - UMA APROXIMAÇÃO DO CONHECIMENTO

Dentro do grande tema Arte e Informação, numa perspectiva, onde o mercado de arte contemporânea é visto como um sistema de redes de informação, onde são essenciais relacionamento e intercâmbio social, foi feito grande esforço na tentativa de aproximação dessas duas grandes áreas, na busca de um melhor entendimento do impacto da Internet e das Redes Sociais, novas tecnologias da informação, no mundo das artes, em seus diversos circuitos, seja como forma de inserção no mercado, rejeição e provocação do mesmo, ou ainda como forma de influenciar o próprio pensamento artístico.

Num contexto onde o indivíduo contemporâneo se insere num mundo também contemporâneo, que é o mundo hoje regido pela informação, as novas tecnologias da informação ganham grande relevância para os pesquisadores de todas as áreas, não só como poderosas ferramentas de trabalho, mas também como parte de um processo social; apesar de estarem presentes e influenciarem diversas áreas do conhecimento, é na Ciência da Informação, que as novas tecnologias da informação encontram sua casa, como objeto de pesquisa. Muito embora, seja necessário estudar também o mercado de artes visuais.

O artista contemporâneo, pós-moderno, o artista visual, o artista plástico, e aqui entram diversas outras terminologias ou mesmo categorias, é também um indivíduo que vive em um mundo contemporâneo, sendo influenciado por ele a todo instante, sofrendo impactos na sua maneira de se relacionar, pensar, agir, etc. Um mundo no qual o conceito de redes já faz parte do imaginário coletivo como uma metáfora de interação social, experiência, produção e consumo, assim como a máquina e as engrenagens o faziam na era industrial. É também interessante observar como a oposição entre a individualidade e a coletividade, também se repete historicamente, estando hoje relacionada entre o indivíduo e as novas tecnologias da informação. A forma como o indivíduo se agrupa (ou se isola), seja eletronicamente ou não, para formar grupos ou comunidades, mesmo estando conectado à rede, nos revela uma relação esquizofrênica, entre a rede e o ser. (CASTELLS, 1999).

É realmente surpreendente a descoberta, de como todos os campos de conhecimento se conectam holisticamente, e que duas áreas tão distintas, arte e informação, possam se relacionar tão intimamente, convergindo numa forma de entender o mundo, muito característica da atualidade; é quase espantoso, como vai ser demonstrado nos exemplos mais a frente, a forma como a arte apropria-se das teorias de sistemas, teorias de redes, conceitos de bancos de dados, tecnologia da informação e até mesmo códigos genéticos, e o que faz a partir da combinação destes elementos, em termos de criação artística. Na verdade, o envolvimento das artes com as tecnologias, assim como a globalização, são ideias muito antigas, que estiveram sempre presentes na história da

humanidade. A própria palavra arte, já apresenta em sua origem, a ideia de tecnicidade, de tecnologia. E ainda, o próprio objeto artístico, a obra de arte, já é por si só um mecanismo de diversas interações sociais, um dispositivo que vai muito além de sua presença física, para alcançar as questões de diversas naturezas, em diversos aspectos, atingindo uma virtualidade, tornando-se, como muito bem aponta Gonçalves (2009), um verdadeiro *laboratório de experimentações sociais*. Chegamos aqui a um ponto importante, que é o ponto de fusão desses conceitos, com o surgimento das novas tecnologias de interação social: o surgimento da Internet e das Redes Sociais, e suas aplicações nas artes visuais.

E através da busca pelo melhor entendimento deste impacto, é que se desenvolveram as questões pertinentes que este trabalho busca responder. Fez-se necessário saber qual é a importância das novas tecnologias, como a Internet, sobretudo as redes sociais, como potencializadores desta dinâmica, que seria o entendimento do mundo das artes visuais como um sistema, um sistema de redes. Onde é necessário entender a importância das relações existentes entre os agentes atuantes nessa teia: artistas, curadores, galeristas, consumidores, produtores; entender as teorias de rede como forma de estratégia de formação de um networking, ou mesmo como parte de um processo criativo, que possa se desdobrar em uma obra de arte.

Para melhor entendimento dessas relações, através de comparações entre os esquemas da arte moderna e contemporânea proposto por Anne Cauquelin, e das teorias da Rede, é possível estabelecer interessantes conexões entre esses temas, e pensar o mundo da arte como um sistema de redes, onde cada agente atuante é um nó, que está ligado a outros inúmeros nós, formando inúmeros universos. Portanto muitas vezes, a conexão entre dois universos distintos pode ser feita a partir da simples conexão entre dois nós; então são abertas as portas para uma imensidão de novas possibilidades de conexões constelacionais.

Foi surpreendente, através da observação do próprio ambiente da Internet, perceber que essas ideias não são tão absurdas quanto parecem, e encontram ressonância, em diversas reportagens e artigos, presentes na Internet e nas redes sociais. Além de tentar responder a pergunta se podemos encarar o uso da informação como estratégia de inserção no mercado, a partir da leitura do artigo *Tecnologia e Cultura: usos artísticos da tecnologia como prática de comunicação e laboratório de experimentação social*, de Fernando do Nascimento Gonçalves (2009), pude também perceber que era necessário pesquisar como as teorias da informação influenciam o mundo das artes, também como forma de criação; e, através de exemplos de artistas que se utilizam de banco de dados, ou a própria Internet, no processo criativo, foi possível entender que há mesmo embutido no próprio conceito de obra de arte, a ideia de rede, de virtualismo, de interação social; pois é uma confluência de

diversos vetores, atinge vários níveis, e representa uma rede de valores históricos, como um dispositivo. Parece-me claro, portanto, que este trabalho trará benefícios culturais, sociais, além de contribuições para o conhecimento científico, maior entendimento interdisciplinar que envolva arte e informação, além de deixar questões para pesquisas futuras, permitindo ampliar a visão do universo acadêmico.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

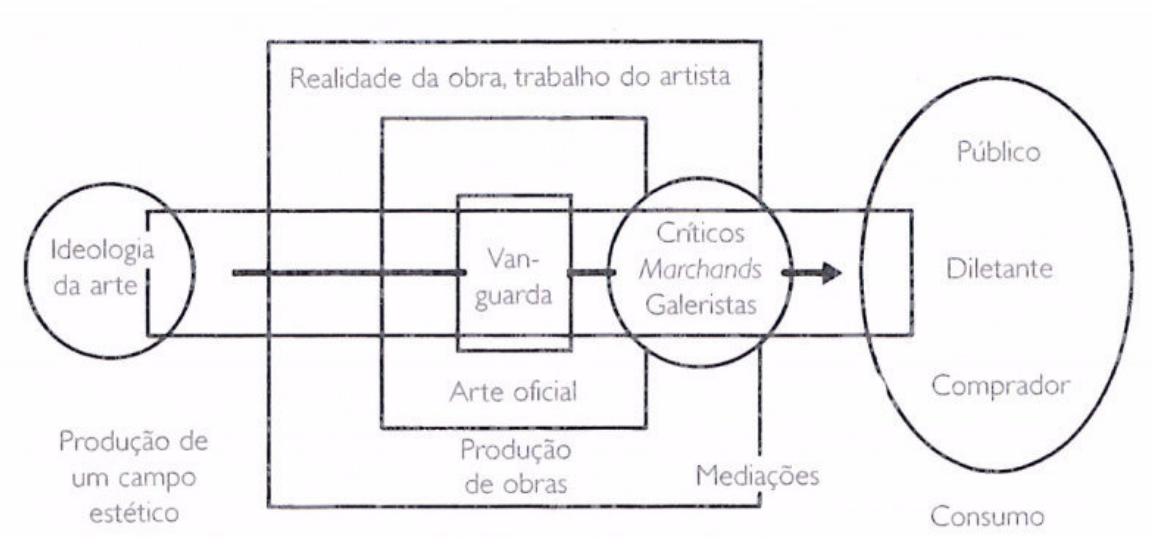
“é o conhecimento desse sistema que permite apreender o conteúdo das obras.”

Anne Cauquelin

2.1 Mercados e Redes De Arte

Uma rede é formada por elementos [vértices – nós – atores] e suas interações, [arestas- conexões – relações – laços], representadas respectivamente por pontos e traços. As redes estão em todo o lugar, e já fazem parte do imaginário contemporâneo, como uma metáfora de relações sociais de produção e consumo, tal qual a máquina o fazia na era industrial. A figura da rede é a imagem mais utilizada para designar ou qualificar sistemas. Anne Cauquelin (1992) descreve a arte contemporânea como um sistema que se divide em

Figura 1 -Esquema linear produção/consumo/atores-mediadores



FONTE: Cauquelin, 2005, p.84

dois esquemas: uma cadeia de consumo linear, ainda resquício da arte moderna; e um esquema circular de comunicação, ligado à arte contemporânea, que se desenvolveu a partir do surgimento de dois grandes ícones emblemáticos: Marcel Duchamp e Andy Wharol. Nesses dois esquemas atuam diversos agentes, sendo eles, de forma geral, nas categorias: produtor, mediador e consumidor; o que nos leva a um sistema tripartite: produção –

distribuição – consumo; sendo que o que se produz na arte muito além se caracterizar como bens materiais, são também bens simbólicos. Dentro dessas categorias temos:

Produtores--> fornecedores de matérias-primas, industriais- educadores, intelectuais, artistas.

distribuidores--> comerciantes, negociantes, marchands
consumidores --> todo mundo.

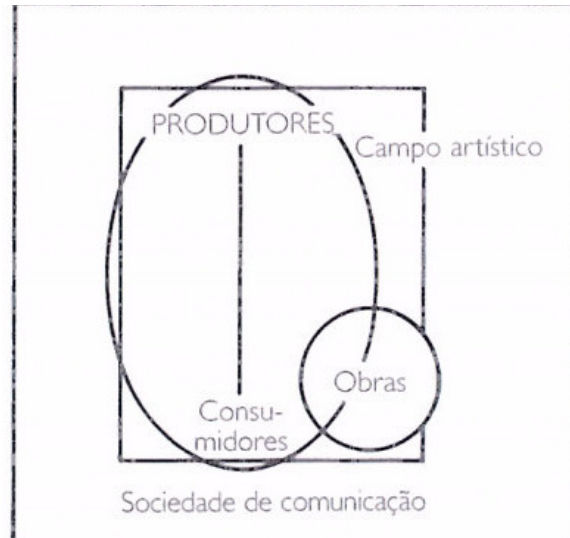
O primeiro esquema se desenvolve a partir de características herdadas historicamente a partir do rompimento da arte com a academia real, e das transformações sociais que permeavam o mundo, quando as revoluções industriais e o surgimento da arte moderna, resultaram em uma quebra de paradigmas de uma arte dita “oficial”, e na descentralização do controle do entendimento do que seria “bom” ou “ruim”. Daí surgia os movimentos, onde os artistas se agrupavam em grandes galpões para divulgarem seu trabalho; e começava-se então um novo mercado, maior e mais abrangente, com novas características.

As exposições acontecem às margens dos locais oficiais: Courbet e Manet têm seu próprio pavilhão na Exposição universal de 1867. Os impressionistas decidem reunir-se na casa de Nadar (1874)), de Durand-Ruel (1876) [...] O dinamismo desloca-se progressivamente na direção do empreendimento privado, das sociedades como a dos aquafortistas (1872) ou das galerias de exposição de marchands como Durand- Ruel. (HARZAN,1990, p.100, citado por CAUQUELIN, 1992, p.36)

A ausência das atividades econômicas das quais a Academia Real havia muito se desobrigado doravante se faria sentir de forma muito cruel. O Hotel Drouot era o único recurso da estrutura acadêmico-governamental que permite vender as obras de arte aos indivíduos. Ademais, a maior parte das vendas por leilão ali organizados era de antigos mestres ou de antiguidades. O sistema acadêmico não soube nem desenvolver nem cultivar os diversos mercados potenciais que existiam dentro de um público aumentado de compradores, assim como também não soube, na mesma proporção, encorajar a identificação das individualidades artísticas com esses mercados. (HARRISON, WHITE, 1965, p.157, citado por CAUQUELIN, 1992, p.35)

Foi posta em cheque a necessidade do julgamento “sério” por uma instituição oficial - em contrapartida ao julgamento do público, do qual depende reputação e venda das obras. Daí surge a especialização dos salões e a descentralização do mercado, ou seja, a abertura de um mercado independente: o sistema marchand-crítico. Neste sistema, há uma grande elevação da importância das figuras intermediárias como verdadeiros fabricantes da demanda. De um lado tem-se uma circularidade, ou continuidade linear, onde o consumidor participa do processo de produção da demanda, por outro lado os intermediários-marchands exercem uma incitação ao consumo, através da influência que sua opinião propicia.

Figura 2 - Esquema circular. Entre os produtores estão todos os agentes da comunicação de signos.



FONTE: Cauquelin, 2005, p.84.

Essa liberação da arte moderna em relação ao sistema de arte acadêmico origina-se do liberalismo econômico, do surgimento da burguesia, e da mudança dos valores da sociedade em relação à produção e consumo. Da impotência do sistema acadêmico em gerir o domínio da arte e dos artistas, em franca expansão, surge a palavra de ordem “contra a academia”, o que não representava necessariamente uma recusa aos valores do antigo sistema, mas sim uma mudança na forma de distribuição, indo das mãos do Grande Salão às mãos dos marchands, dos críticos e dos compradores. O sucesso representava reconhecimento, confirmação e, portanto dinheiro. Os artistas necessitavam do reconhecimento do talento e da remuneração.

No segundo esquema, o da arte contemporânea, ligada ao regime da comunicação, produtores, intermediários e consumidores não podem mais ser distinguidos. Todos os papéis podem ser desempenhados ao mesmo tempo. O percurso de uma obra até o consumidor presumido não é mais linear, mas circular. Há o abandono dos movimentos de vanguarda e do romantismo da figura do artista. O artista agora é um artista de negócios. É ele que leva adiante sua propagação, sua própria imagem. Nesse modelo, a mensagem da obra de arte se torna mais importante que o objeto, há o abandono da habilidade manual, há a valorização do acaso e escolha. Os papéis se misturam, sendo que o artista atua como produtor, como *marchand*. E o sistema da arte nesse esquema é organizado em rede, e já não está em conflito com o sistema geral (social, econômico, político), mas integrado a ele.

[...], Duchamp desmonta a antiga ideologia do artista exilado, recusado, contestador: a estética não é um domínio que tem leis diferentes do sistema geral. É uma simples peça dentro de um jogo de comunicação, cuja entrada,

assim como a saída, não pode ser encontrada. Não há origem nem fim, é um círculo. As operações que se desenrolam no interior de uma rede têm a ver com propriedades de rede, não com a vontade do artista. Cada ponto da rede está ligado aos outros, cada interveniente pode estar em toda parte ao mesmo tempo. [...] não existe vanguarda propriamente dita; não existem manifestações anti-sociedade ou anti-marchands. Muito ao contrário, o jogo da arte consiste em especular a respeito do valor da simples exposição de um objeto manufaturado. A exposição, a colocação no circuito por si só institui o valor do signo, valor especulado que pertence de pleno direito, de um direito teoricamente axiomatizado, ao domínio da arte. (CAUQUELIN, 1992, p.99)

Andy Warhol, assim como Duchamp, renuncia à habilidade manual e à estética do gosto, e colocando em prática seu conhecimento em redes, abandona também esse último refúgio, adotado ainda por Duchamp - o local de exposição-, para se estabelecer no espaço inteiro das comunicações, utilizando conceitos que regem a comunicação: a rede, com a redundância e a saturação; o paradoxo, o bloqueio em torno de si mesmo; a autoproclamação com o nominalismo; a circulação dos signos dentro da rede sem autor nem receptor, e finalmente o totalitarismo, com a internacionalização do sistema de comunicação. Assim, sabe que é preciso entrar na rede no lugar específico onde há mais chances de estar imediatamente conectado com o mundo a que ele visa: a galeria de Leo Castelli.

É um sistema como esse, em seu estado contemporâneo, que tentaremos apresentar aqui. 'Estado contemporâneo' significa que esse sistema não é mais o sistema que prevaleceu até recentemente; ele é o produto de uma alteração de estrutura de tal ordem que não se podem mais julgar nem as obras nem a produção delas de acordo com o antigo sistema. É justamente neste ponto que se instala o mal-estar: avaliar a arte segundo critérios em atividade há somente duas décadas é não compreender mais nada do que está acontecendo. (CAUQUELIN, 1992, p.15)

Não está claro, portanto, a distinção do que seria um sistema contemporâneo de arte. Mas o que parece evidente, é que muito deste sistema onde o intermediário ganha demasiada importância, está presente ainda hoje, nas redes sociais da arte contemporânea, sejam elas virtuais ou não, sendo que os dois esquemas apresentados se misturam, o que torna um pouco confuso entender o mercado das artes visuais recente.

2.2 Tecnologias da Informação, Internet e Redes Sociais nas Artes Visuais.

O uso do termo “redes sociais” que se faz atualmente, para descrever uma ferramenta, nos mostra como a tecnologia serve a um processo mais amplo. As redes sociais sempre existiram. Mas o desenvolvimento elevado das ferramentas de comunicação culminou neste processo, onde a tecnologia se adapta ao relacionamento social. O termo Rede Social (Networking) é hoje, utilizado para descrever uma rede tecnológica de conexões, que agrupa (ou isola?) indivíduos com interesses em comum; os influencia, e é também por eles influenciada.

Sonia Aguiar (2006) aponta que os conceitos básicos e técnicas de análises sobre as redes sociais remontam a estudos realizados entre as décadas de 1930 e 80, bem antes das tecnologias de informação e comunicação assumirem papel significativo na intermediação das relações interpessoais e sociais.

Foram esses estudos que começaram a utilizar as metáforas de “tecido” e “teia” para dar conta das relações de “entrelaçamento” e de “interconexão” através das quais as interações humanas e as ações coletivas são articuladas. Ou seja, muitas ideias e reflexões afloraram antes de o economista Manuel Castells e o físico Fritjof Capra lançarem seus holofotes sobre as redes – um motivado pelo interesse na globalização, e o outro pela filosofia do conhecimento. (AGUIAR, 2006, p.7)

Recentemente, em outubro de 2012, num ciclo de palestras intitulado *Simpósio Internacional Futuros Possíveis*, FAU-SP, Patrícia Canetti, do portal artístico Canal Contemporâneo, realizou uma palestra intitulada *Análise e Visualização de Eventos de Arte como Rede Social*, da qual foi disponibilizado no site do Canal, e na lista de e-mails do mesmo, o link para a apresentação feita com uso da ferramenta *Prezi*, da qual foi extraído o texto para análise neste presente trabalho, oferecendo um exemplo ilustrativo, sobre como o portal artístico Canal Contemporâneo, através de seu colecionismo de eventos de arte se tornou fundamental no processo de construção “artesanal” de uma rede social da arte contemporânea, viva, em constante movimento.

Canetti faz um apanhado sobre o uso das tecnologias da informação nos circuitos de artes visuais, e a forma como o banco de dados do Canal Contemporâneo vem tomando características de uma rede social. Dentre os exemplos de analogias sobre a ideia de rede na contemporaneidade, são citados nessa apresentação os sistemas de mapas do

metrô de Londres, a forma como doenças se ligam umas as outras graças aos genes compartilhados, e também a proposição aristotélica que *os organismos eram formados e mantidos por suas “almas”, o que significava a topografia de suas redes metabólicas e regulatórias*. Também é mencionada a forma como os padrões de coletividade se somam na formação das individualidades, não por simples adição, mas por interseção e combinação de inúmeras inter-relações e entrelaçamentos; assim como numa dinâmica inversa, os padrões de individualidade atuam na construção das coletividades.

Canetti nos leva a um pensamento onde a ideia de redes e mapeamentos está tão intimamente ligada ao ser humano no nível mais profundo da genética:

O que mais me interessa no Genoma Humano é o fato dele nos evidenciar uma ampla descendência e, a partir dela, podermos entrar em contato com o fato de sermos feitos de pedaços. Pedaços, que nos estruturam e que nos conectam ao exterior e ao coletivo. É a percepção inédita do coletivo em nosso interior, mesclada à vivência de rede das novas tecnologias, que nos possibilitam vislumbrar novas relações entre a individualidade e a coletividade na condição humana. (CANETTI, 2012, p.3)

Assim como nos mostra Castells:

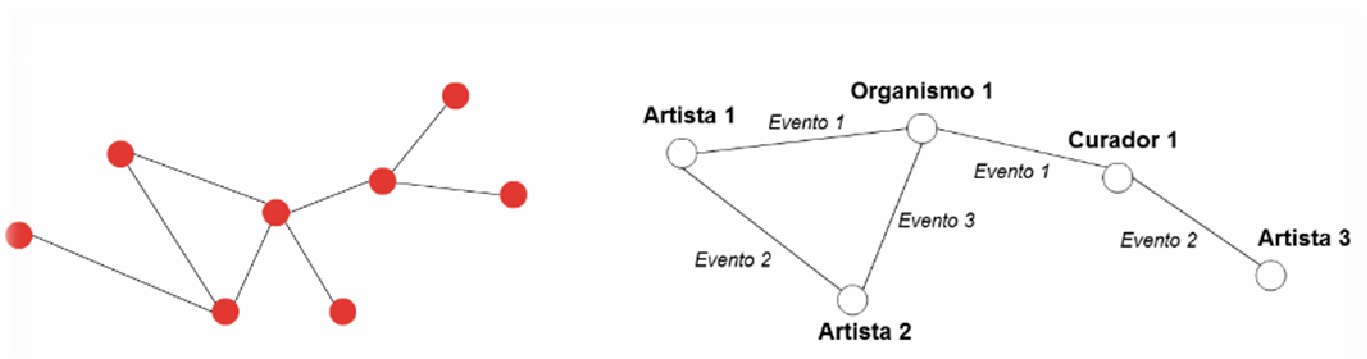
Como tecnologia, entendo, em linha direta com Harvey Brooks e Daniel Bell, “o uso de conhecimentos científicos para especificar as vias de se fazerem as coisas de uma maneira reproduzível”. Entre as tecnologias da informação, incluo, como todo o conjunto convergente de tecnologias em microeletrônica, computação (hardware e software), telecomunicações/rádiodifusão, e optoeletrônica. Além disso, diferentemente de alguns analistas, também incluo nos domínios da tecnologia da informação a engenharia genética e seu crescente conjunto de desenvolvimentos e aplicações. [...] Assim, computadores, sistemas de comunicação, decodificação e programação genética são todos amplificadores e extensões da mente humana. (CASTELLS, 2002, p.67 e 69)

Canetti, ainda nos leva a refletir sobre as relações entre a arte e as redes sociais:

Para transformarmos a informação de eventos de arte em uma rede social – ou seja, uma estrutura social formada por atores, como indivíduos e organismos, e as relações entre eles - precisamos de dados detalhados e confiáveis, mas também de uma arquitetura de dados que permita relacionar os atores a partir dos eventos. ATORES =INDIVÍDUOS E ORGANISMOS. As redes complexas são uma descoberta recente para o Canal Contemporâneo, que vem se delineando desde que entramos no ar em dezembro de 2000. [...] Ver o circuito de eventos de arte como uma rede social, aonde os nós, chamados atores, são os integrantes destes eventos – artistas, curadores, museus galerias – e as conexões, chamadas relações, são resultado de suas participações (ou afiliações) aos eventos, é o primeiro passo para que esta nova abordagem levante questões importantes sobre o sistema, o circuito e a história de arte em processo. Seguindo os preceitos

de Teoria de Redes, passamos a nos interessar mais pelas relações entre os atores, e os padrões que estas relações formam, do que pelas características específicas dos atores. [...] nosso primeiro exercício [...] para explicitar as configurações do circuito de arte como uma rede e, por consequência, criar dispositivos de leituras para a história da arte como rede social. Este projeto cria um dispositivo de leitura do circuito das artes visuais agregando uma documentação da produção atual, recente, viva, em constante movimento. (CANETTI, 2012, p.4)

Figura 3 - - Ilustração sobre as redes dos circuitos das artes



FONTE: Canal Contemporâneo.

Segundo a apresentação, desde sua criação em 2000, o portal vem alimentado de forma obsessiva seu banco de dados com informações sobre dezenas ou centenas de eventos de arte mensais, dependendo do foco geográfico, visualizados na forma de agenda. São informações coletadas na Internet por *newsletters* ou em redes sociais, contendo informações básicas em texto e imagem, com os nomes dos participantes, locais, datas e um texto de apresentação. Toda essa informação passa por uma seleção e padronização, e posteriormente é divulgada e armazenada. O interesse em transformar a informação de eventos de arte em uma rede social, levou o Canal Contemporâneo a um acompanhamento da nova Ciência de Redes, e a uma busca por uma arquitetura de dados que permitisse relacionar os atores (indivíduos e organismos) a partir dos eventos, pois o formato de

listagem não seria capaz de tecer uma rede de relações e apontar padrões de comportamento.

Em 2004, foi apresentada ao patrocinador do portal, a Petrobrás, a proposta de construção de uma comunidade digital, que permitisse todos os membros comunicarem entre si, o que naquele momento não foi aceito, sendo apoiado apenas a criação da agenda de eventos. No entanto o conceito de comunidade foi ainda mantido na arquitetura do novo banco de dados, privilegiando a ideia de atores da rede social como indivíduos e organismos, para que futuramente os seus perfis se conectassem aos eventos, criando-se assim uma espécie de rede ainda invisível para os usuários.

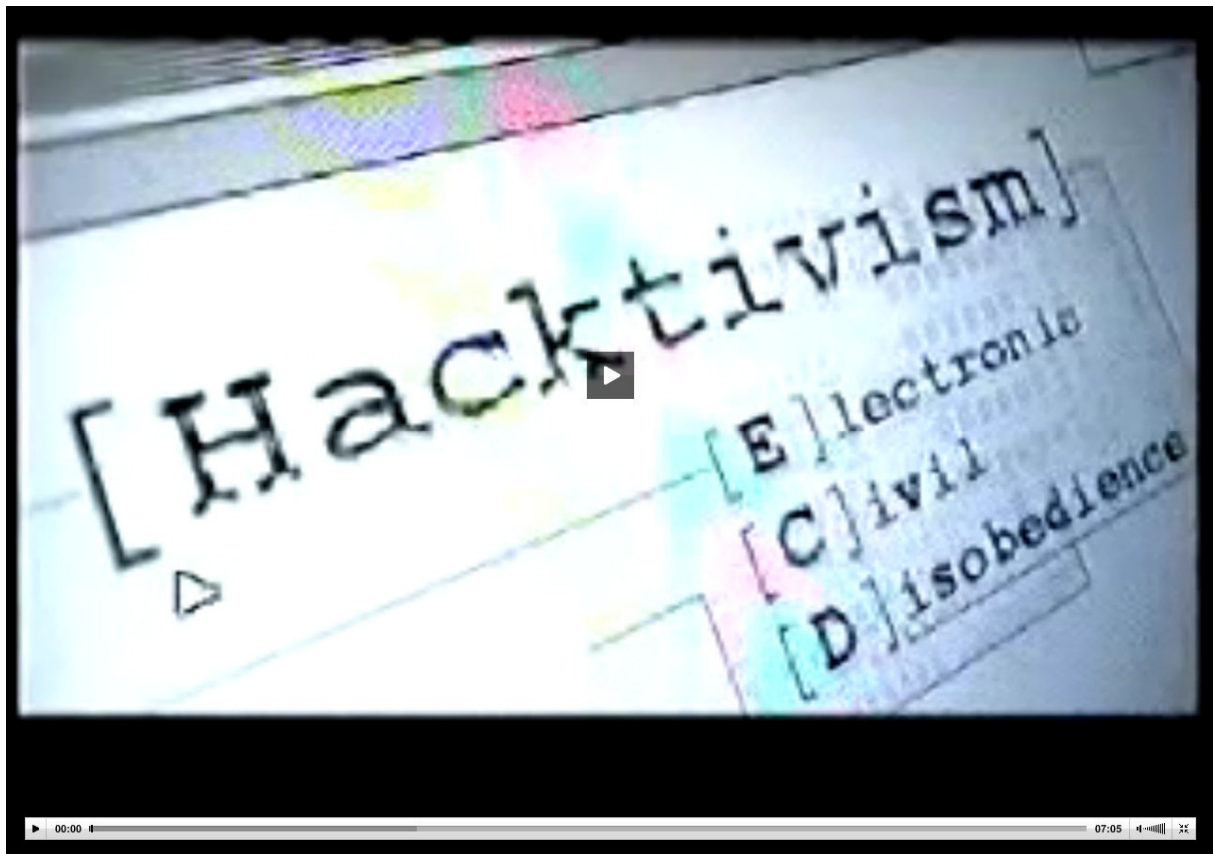
Num esforço para tornar visível o invisível, em 2009 foi realizado um projeto intitulado “Visualizações da Rede Canal”, com o objetivo de explicitar as configurações do circuito de arte como uma rede, criando dispositivos de leitura para a história da arte como rede social. Nesse modelo, a informação é vista em camadas de eixos verticais e horizontais, lembrando muito o formato de uma nuvem de palavras. Foi intencionado retratar de forma simples e rápida o circuito de arte contemporânea brasileira em um dado período escolhido. Segundo Canetti, através do conhecimento de metodologias científicas da Teoria das Redes e da Análise de Redes Sociais, o Canal Contemporâneo quer ir além de um instantâneo do circuito. Quer poder ver os padrões que se desenham a partir das relações do circuito de arte. Através de um levantamento feito sobre um dado artista, é possível, por exemplo, levantar uma série de questões não só sobre curadorias, seus pontos comuns e divergências, mas também sobre o circuito de arte e as trajetórias de artistas e curadores. O portal acredita que a “Análise e Visualização de Eventos de Arte como Rede Social” trará avanços significativos para a História da Arte, a Museologia e o Mercado de Arte.

Outro interessante exemplo nos mostra como o uso da tecnologia na arte proporciona espaços de ação coletiva ou de criação colaborativa à distância; foi o caso que ficou conhecido como “Toywar” em 1999 – uma disputa judicial entre a loja virtual de brinquedos EToy e o “coletivo” suíço de artistas Etoy pelo direito do uso do domínio www.etoym.com. Tendo perdido judicialmente, o Etoy orquestrou uma série de ações, inclusive, com ajuda de outros grupos artísticos ativistas, de ataques on line (hacktivismo) a base de enxameamento de sites através de acessos contínuos, prática também conhecida como bloqueio virtual (*virtual sit-in*). As ações foram divulgadas em listas de e-mails e de discussão na internet, tendo adesão de centenas de pessoas. Foram 12 dias de bloqueio, que provocaram a queda das ações da EToy, o que levou a empresa a voltar atrás na disputa judicial.

Toywar foi um evento multimídia orquestrado para virar a mesa contra a EToy. Foi pedida a revisão do processo na justiça e feito lobby online com

investidores e acionistas da empresa de brinquedos. Press-releases foram enviados à imprensa denunciando o caso como abuso de poder e articulistas foram contatados e escreveram artigos sobre o procedimento da EToy. Como se não bastasse, Etoy acionou o Electronic Disturbance Theater (EDT) e outros grupos de arte e ativismo como RTMark e Thing.Net e juntos promoveram 12 dias de ação online contra o site da EToy às vésperas do Natal. A ação foi através do software FloodNet, criado pelo EDT para promover uma espécie de “enxameamento” de sites por um acesso contínuo que inunda e bloqueia a página, prática também conhecida como “bloqueio virtual” (virtual sit-in). Divulgada através de listas de e-mails e de discussão na internet, centenas de pessoas participaram da ação, durante a qual o preço das ações da EToy despencou. Em 15 de janeiro de 2000, os artistas recebiam de volta seu domínio e mais o pagamento de uma importante multa paga pela EToy [...] (GONÇALVES, 2009, p. 105)

Figura 4 - Frame do vídeo "THE HACKTIVSTS" de Ian Walker, 2002, do grupo Etoy.



FONTE: <http://www.etoym.com/projects/toywar/>

Arte, informação genética, ativismo biopolítico, também andam juntos no trabalho intitulado “Genesis” (1999), do artista brasileiro radicado nos Estados Unidos, Eduardo Kac, no qual foi criado um gene que sofre mutação através de intervenção coletiva pela Internet. Kac é comunicólogo de formação, e já trabalhou com poesia holográfica, explorações em robótica e atualmente vem desenvolvendo experimentos genéticos como forma de investigar a condição humana. Segundo o site www.ekac.org, Genesis é uma obra de arte transgênica que explora a intrincada relação entre biologia, sistemas de crença, tecnologia da informação, interação dialógica, ética e a Internet.

Um ano antes do controverso projeto “GFP Bunny” (2000), onde introduzira em laboratório um gene fluorescente na coelha Alba, que brilhava em tom verde no escuro, Kac havia criado “Genesis” (1999). Nesse projeto, Kac criou um “gene de artista”: um gene artificial, não existente na natureza. O artista explica no site do trabalho que o gene foi sintetizado através da tradução de um trecho em inglês do Velho Testamento para código Morse e depois de código Morse para DNA, de acordo com um código desenvolvido por Kac especialmente para esta obra (os traços do código Morse representam a timina, os pontos a citosina, o espaço entre as palavras a adenina e o espaço entre as letras a guanina; assim, têm-se os quatro constituintes fundamentais do DNA, cujas combinações formam o “alfabeto” ou código genético). A sentença bíblica dizia: “Deixe que o homem domine sobre os peixes do mar, sobre as aves do céu e sobre todos os seres vivos que se movem na terra”. O gene foi então introduzido em bactérias, que foram postas em placas de Petri. Nas exposições em galerias, as placas foram postas sob uma caixa de luz ultravioleta, controlada por participantes remotos na internet. Ao acionar a luz UV, participantes virtuais causavam mutação do código genético e assim mudam o texto contido no corpo das bactérias. Após a exposição, o gene foi lido de volta para o inglês e o texto mutante publicado on-line na seção em inglês do site de Kac. (GONÇALVES, 2009, p. 106)

Figura 5- "Genesis", Eduardo Kac, 1999.



FONTE: <http://www.ekac.org/geninfo2.html>

Outro exemplo que envolve conceitos de banco de dados e algoritmos, utilizando a coleta de informações para a construção de um organismo vivo, é o trabalho *Pockets full of memories* (2001), do artista húngaro, também radicado nos Estados Unidos George Legrady, que busca trabalhar o fluxo de informação de sistemas complexos auto-organizativos como nova materiologia na arte.

Segundo o artista, *Pockets* é uma instalação interativa que trata da “criação e processamento de dados como prática cultural”. A obra consiste na visualização e projeção do resultado de operações algorítmicas que estocam e processam dados coletados dos espectadores da exposição. Através de um mecanismo especial, é pedido aos participantes que scaneiem qualquer objeto que esteja em seus bolsos (chaves, pedaços de papel, celulares, lenços). Em seguida, é solicitado que se descreva cada objeto preenchendo um formulário contido na mesma interface. Nela, o participante responde a questões de identificação pessoal como gênero, idade e país de origem e depois procede à descrição dos objetos a partir de categorias do tipo “velho” ou “novo”, “útil” ou “inútil”, “duro” ou “mole”, “pessoal” ou “não pessoal”, “descartável” ou “não descartável”, “funcional” ou “simbólico” etc. Graças ao sistema de tela tátil, pode-se escolher gradações entre os dois extremos de cada categoria. Com auxílio de um teclado eletrônico, pode-se também deixar alguma mensagem pessoal. Os dados (objeto scaneado, informações do formulário e eventuais mensagens)

são codificados para compor o banco de dados que mais tarde será visualizado numa grande tela. O que o computador faz é a varredura e a organização da codificação dos atributos conferidos aos objetos pelos participantes. Ou seja, os dados codificados são agrupados e distribuídos pela similaridade da ocorrência das descrições atribuídas e não pelos objetos em si. Por exemplo, objetos (sejam eles quais forem) com regularidades de atributos como 80% de ocorrência para “velhos” e 65% para “úteis” terão mais chances de aparecer juntos do que objetos que embora similares entre si não apresentem a mesma “semelhança” enquanto dado codificado. Com isso, o banco de dados é continua e automaticamente alimentado ao longo da exposição, mas a distribuição dos objetos e sua posição vão depender das informações digitadas, ou seja, das “entradas” no sistema. Como resultado, temos uma grande tela com centenas de imagens de objetos que se agrupam e distribuem em tempo real por uma lógica aparentemente “invisível” e incompreensível para os espectadores, uma vez que lhes escapa os resultados da varredura global feita pelo computador. Curiosamente, o artista parece mostrar como a informação pode ser estocada, calculada e representada visualmente como uma espécie de mapa de cruzamento de memória coletiva sem, contudo, perder a dimensão individual das escolhas que formam seu conjunto. Mesmo transformadas em números, essas estatísticas parecem “vivas”, apesar de serem produzidas a partir de determinados parâmetros. É que, se por um lado, estes criam condições para as interações e seu ordenamento, por outro, eles não controlam seu acontecimento. O que parece ser um procedimento que tudo tornaria previsível mostra exatamente a dinâmica imprevisível das interações mesmo sob determinadas condições. Ou seja, não é o sistema que torna os acontecimentos “previsíveis”, são as interações que ao gerarem certas regularidades são passíveis de serem mostradas de uma determinada forma pelo sistema. Curiosamente, o que demonstra o artista é que a performance dos algoritmos parece encarnar a instrumentalidade da técnica, que, no caso, é utilizada para capturar um “pedaço” de fluxo informacional e transformá-lo em imagem em tempo real. Não por acaso esse é o sistema utilizado por empresas como, por exemplo, Google, ou Amazon, que vão se utilizar dessa possibilidade de captura para organizar parâmetros e aplica-los segundo interesses mercadológicos. (GONÇALVES, 2009, p. 107)

Figura 6 - "Pocket Full of Memories", 2001-2007, George Legrady.



FONTE: <http://www.mascontext.com/tag/george-legrady/>

Figura 7 - "Pocket Full of Memories", 2001-2007, George Legrady.



FONTE: <http://www.mascontext.com/tag/george-legrady/>

Figura 8 - “Pocket Full of Memories”, 2001-2007, George Legrady.



FONTE: <http://www.mascontext.com/tag/george-legrady/>

Essa eterna dualidade entre o indivíduo e o coletivo, sobretudo no mundo das artes, encontra seu correspondente hoje, como a oposição entre a Rede e o Ser. Mesmo com as novas tecnologias da informação que permitem que o artista esteja mais conectado, este permanece ainda isolado, numa relação conturbada.

Nessa condição de esquizofrenia estrutural entre a função e o significado, os padrões de comunicação social ficam sob tensão crescente. E quando a comunicação se rompe, quando já não existe comunicação nem mesmo de forma conflituosa [...] surge uma alienação entre os grupos sociais e indivíduos que passam a considerar o outro um estranho, uma ameaça. (CASTELLS, 1999, p.41)

2.3 A rede e o ser artístico

E como está o artista nesse sistema *marchand- crítico*?

Da mesma forma esquizofrênica, descrita anteriormente, o jovem artista se divide entre um regime de consumo linear, resquício do pensamento da arte moderna, onde

o valor da obra de arte se dá de forma autônoma, em si mesma, enquanto objeto mercadológico; torna-se uma figura marginal, submetido às flutuações do mercado – devidas em boa parte à concorrência, ao número crescente de artistas – e se coloca na dependência de marchands e críticos...

É o meio de manter intacta a fonte da produção, o criador, independente do mercado e, portanto, livre de qualquer suspeita de comercialização, para que sua credibilidade junto ao público permaneça inabalável. Voluntária ou não, a exibição do artista como anti, fora ou além das regras do mercado de consumo é tida como certa. Tática vitoriosa uma vez que, se já não se trata mais do estudante pobre em seu casebre, que frequenta tabernas com os amigos e arruína sua saúde e família - imagem herdada do século XIX romântico - nem por isso a imagem que o público faz do artista é muito diferente dessa historietta. Na verdade, esse público recusa a ideia de qualquer enriquecimento do artista, apegando-se à arte desinteressada, à criação "livre", oriunda do sofrimento, pronto a se tornar cego aos lucros reais e acusando sobretudo os intermediários de explorar o produtor, o artista. Vincent Van Gogh, o maldito, o exilado, da sociedade, estabelece o paradigma, obtendo todas as aprovações. (CAUQUELIN, 1992, p.48)

E entre um regime circular baseado na comunicação, onde o valor da obra de arte já não está tão ligado ao objeto e sim à mensagem; onde existe uma rede de comunicação que adota outros valores para a obra de arte, de certa forma dificultando seu consumo, principalmente pelo público geral, aqueles que estão fora do circuito, que, por não entenderem mais as regras do jogo, acabam se afastando.

Portanto é importante notar o surgimento de uma forma de polarização que surgiu entre o que poderia se denominar uma atitude burguesa de mecenato, ligada a uma questão mercadológica; e certo tipo de ativismo artístico, ligado a uma série de atitudes contestatórias (happenings, performances, etc.) e outras formas de arte engajada, que acabam sendo também uma forma de inserir-se no mercado da arte contemporânea. Tem-se daí as diferentes atitudes diante da tecnologia da informação, seja como forma de divulgação, negociação de obras de arte, para os partidários da arte no regime da estética e do consumo; seja para postar ideais artístico-políticos, usando a rede num processo de ativismo, para os partidários da arte no regime da comunicação, o que hoje, acaba se tornando uma arte tecnológica, que, em geral, domina os grandes salões, e é bastante dependente dos meios de comunicação, onde a Internet, sobretudo as Redes Sociais exercem um papel fundamental: o de propagação da imagem e dos ideais de determinado artista ou grupo artístico. Em ambos os casos, há ainda a presença das galerias como forma de dar escoamento a essa produção, de forma que o mercado das artes se comporta também de forma esquizofrênica – ao mesmo tempo em que incentiva o jovem artista a

apurar sua habilidade técnica na pintura e o elogia, continua premiando a vídeo-arte e outras artes tecnológicas nos grandes salões.

3 METODOLOGIA

A pesquisa apresenta certo caráter experimental. Foram usados como metodologia de pesquisa, questionário quantitativo e análises sobre artigos e reportagens presentes na própria rede, a fim de verificar qual o impacto que a Internet pode ter trazido a este processo de interação entre artistas e o sistema de arte; seja na formação de rede de relacionamentos, rede de colaboração, ou como fonte de informações; enfim, como uma forma de articulação entre os artistas, entre si, ou com agentes intermediários, objetivando sua inserção neste circuito, que é o circuito de consumo de obras de arte.

Partindo de uma escala menor, local, tendo por plano de fundo minhas próprias experiências, visitando eventos, produzindo exposições, participando de salões de premiações, produzindo conteúdo e interagindo pela rede; passando por uma visão mais ampla e abrangente, proporcionada pela leitura de artigos, reportagens e do referencial teórico, surge o desdobramento em dois focos:

- Informação enquanto estratégia – onde os artistas buscam na Internet, fontes de informação, (outrora difíceis de serem adquiridas); formas de divulgação do trabalho através de blogs, ou de redes sociais, que facilitam a produção e propagação de conteúdo; formas de oferecer serviços, por exemplo, desenhos por encomenda, onde todo processo, desde o envio das fotos que se deseja ter um desenho, até as formas de pagamento é feito via internet; oportunidades através de editais de salões e premiações; participação em grupos de discussão, etc.
- Informação enquanto criação – onde os conceitos de banco de dados, organização da informação, recentes descobertas no campo da genética, Internet e Redes Sociais influenciam fortemente o pensamento artístico, assim como outros conhecimentos científicos em evidência em determinados momentos históricos da humanidade também o fizeram, como forma de compreensão da condição humana, ex.: Da Vinci e a anatomia do corpo humano; a revolução industrial e o futurismo; a psicanálise e o surrealismo, etc.

Deste material, em parte, coletado na própria rede, foi possível realizar um estudo sobre o uso da internet na arte contemporânea, abordando a informação não só como estratégia, mas como forma de criação artística.

Tendo a arte como um negócio, foi pensada a informação em termos de estratégia para atingir o sucesso, o reconhecimento que possa refletir de forma positiva no

aspecto financeiro, permitindo a sobrevivência do artista a partir da arte, de forma pragmática. Diante desse desafio, da busca dessa aproximação, da necessidade de situar o artista visual contemporâneo na era da informação; inicialmente pensando em estratégias para a inserção de novos artistas no mercado de arte, posteriormente analisando as questões inerentes ao próprio processo artístico, e a forma como se relacionam com a informação, a Internet, e as redes sociais (informação enquanto criação), foi também possível estabelecer relações interdisciplinares e refletir sobre o papel da informação no sistema de consumo e de criação da arte contemporânea.

Através do questionário foram analisadas questões como frequência de uso, grau de habilidade, impactos, benefícios; detalhando-se, assim, a relação dos artistas com a Internet em geral e com as redes sociais em particular. Foram entrevistados artistas e pessoas ligadas à arte, como pesquisadores, críticos, blogueiros. O questionário foi enviado por e-mail, e através de diversas redes sociais, como Google+, LinkedIn, Facebook, Twitter. Mas foi através do Facebook, que obteve maior retorno. Foram coletados 27 envios do formulário, de pessoas de todo o Brasil. Dentre os respondentes encontram-se pessoas ligadas basicamente à produção e a distribuição, demonstrando a evidente dificuldade de conhecer o grande consumidor de arte: o colecionista. Da categoria dos produtores de arte, encontramos estudantes ainda inexperientes; jovens artistas recém-formados que já possuem representação em galeria, sendo que um destes é professor universitário; experientes cineastas com currículos de premiações e participações em festivais de cinema; um ilustrador científico, representando a arte enquanto ofício; e também pesquisadores e leigos. A formação desses profissionais varia entre graduandos e bacharéis em artes visuais, especialistas e mestres em artes e áreas afins, como comunicação social, comunicação visual, história e cultura, ilustração científica, design de jogos digitais, design de interação, ensino de arte. Temos também a presença de pessoas sem formação artística oficial, autodidatas, um arquiteto, e uma pessoa formada em desenho industrial. Os artistas atuam, falando de forma geral, como pintores, gravadores, pesquisadores, participantes de grupos de ação coletiva, cineastas, designers, estilistas, ilustradores, ilustradores científicos. Grande parte é de Minas Gerais, e alguns representam outros estados como Rio de Janeiro, São Paulo, Bahia, Paraná. Além destes, há ainda um profissional ligado ao Museu Histórico do Rio de Janeiro, representando a área de museologia; um blogueiro, que poderia representar os críticos; e um galerista, este representando a categoria dos intermediários.

4 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS

Dos benefícios buscados nas redes sociais pelos artistas, os que tiveram maior grau de avaliação, foram *buscar e manter contatos profissionais* e *manter-se informados sobre o meio das artes* - sendo que 64 por cento dos entrevistados deram nota máxima a estes quesitos. Em contrapartida, os níveis de satisfação caíram respectivamente para 39 e 25 por cento.

Tabela 1 - Nível de interesse e satisfação em relação ao uso das redes sociais

	Nível de Interesse					Nível de Satisfação				
	Alto	Médio	Baixo	Baixís.	Nenh.	Alto	Médio	Baixo	Baixís.	Nenh.
Buscar e manter contatos pessoais	39%	25%	29%	7%	0%	50%	29%	18%	4%	0%
Buscar e manter contatos profissionais	64%	21%	11%	4%	0%	39%	21%	29%	7%	4%
Participar de fóruns de discussão sobre arte	21%	21%	29%	18%	11%	7%	25%	43%	14%	11%
Divulgar atividades relacionadas à arte	57%	29%	11%	0%	4%	39%	36%	18%	4%	4%
Ter informação em tempo real dos meus contatos	46%	21%	11%	18%	4%	39%	43%	7%	4%	7%
Distração momentânea (passatempo)	14%	11%	18%	29%	29%	29%	11%	11%	25%	25%
Entretenimento/lazer	14%	11%	32%	18%	25%	29%	14%	11%	32%	14%
Encontrar eventos artísticos online e no mundo real	50%	36%	11%	0%	4%	36%	32%	21%	7%	4%
Comprar obras de arte em leilões virtuais	7%	4%	7%	21%	61%	0%	7%	11%	18%	64%
Negociar obras de arte	25%	7%	11%	14%	43%	7%	0%	21%	18%	54%
Divulgar atividades pessoais	36%	25%	7%	21%	11%	32%	14%	21%	14%	18%
Obter informações sobre editais, salões, prêmios, etc.	54%	21%	14%	11%	0%	18%	21%	32%	25%	4%
Manter-se informado sobre o meio das artes	64%	21%	11%	0%	4%	25%	32%	39%	4%	0%
Visitar museus virtuais	29%	7%	25%	25%	14%	4%	18%	18%	29%	32%
Outros	14%	14%	14%	18%	39%	7%	4%	14%	21%	54%

FONTE: Elaborado pelo autor.

Outra interessante comparação mostra que a maioria dos artistas está interessada em manter contatos profissionais, em detrimento de meros contatos pessoais. 64 por cento dos entrevistados acusaram um alto nível de interesse para este quesito contra 39% do outro. No entanto, ao perguntar o nível de satisfação ao atendimento destes mesmos quesitos, a situação se inverte, sendo que 50% dos entrevistados demonstraram estarem mais satisfeitos com o uso das redes sociais para manter contatos pessoais, contra 39% para contatos profissionais.

Tabela 2 - Levantamento dos cadastros dos artistas nas redes e mídias sociais

Cadastro nas ferramentas/mídias/redes sociais da Internet		
Facebook	28	100%
E-mail	26	93%
Youtube	18	64%
Linkedin	15	54%
Google+	15	54%
Blogger/Blogspot	14	50%
Skype/ Vídeo Chats	12	43%
Orkut	11	39%
Twitter	11	39%
Flickr	10	36%
Msn/Chats	10	36%
Boletins/Feeds de Notícias	8	29%
Myspace	4	14%
Other	4	14%
Gerenciadores de conteúdo. (WordPress/Joomla/etc.)	3	11%
Instagram	3	11%

FONTE: Elaborada pelo autor.

Foi utilizada uma escala de 0 a 4, para cada quesito, o que pode ser traduzido como nível de interesse, ou no segundo caso, como nível de satisfação. O resumo completo pode ser visto na tabela 1. O que se pode concluir da análise da tabela interesse x satisfação, é que o nível de satisfação dos usuários artistas tende a cair quando comparado ao nível de interesse em determinado quesito, exceto nos itens contatos pessoais, distração momentânea, entretenimento/lazer, nos quais o nível de satisfação é maior que o nível de interesse. Por exemplo, 14% dos entrevistados tem um alto nível de interesse em buscar entretenimento nas redes sociais, sendo que 29% destes mesmos entrevistados acusaram um alto nível de satisfação neste quesito.

Tabela 3 - Dispositivos usados para o acesso à Internet

De onde você acessa a Internet com maior frequência?					
	Alto	Normal	Médio	Baixo	Baixíssimo
Computador	96%	4%	0%	0%	0%
Celular	7%	0%	7%	7%	79%
Tablet	0%	14%	0%	0%	86%

FONTE: Elaborada pelo autor.

Outros pontos importantes são *comprar obras de arte em leilões virtuais*, e *negociar obras de arte*, onde 61% e 43%, respectivamente, dos entrevistados têm nenhum interesse nesse quesito, e 64% e 54% tem nível de satisfação zero. No entanto, 25% ainda buscam com alto nível de interesse negociar obras de arte, o que pode ser um número significativo, considerando as dificuldades do mercado de arte, e a incipiência das novas tecnologias da informação com este fim específico. Porém o nível de satisfação oscila entre baixo e baixíssimo.

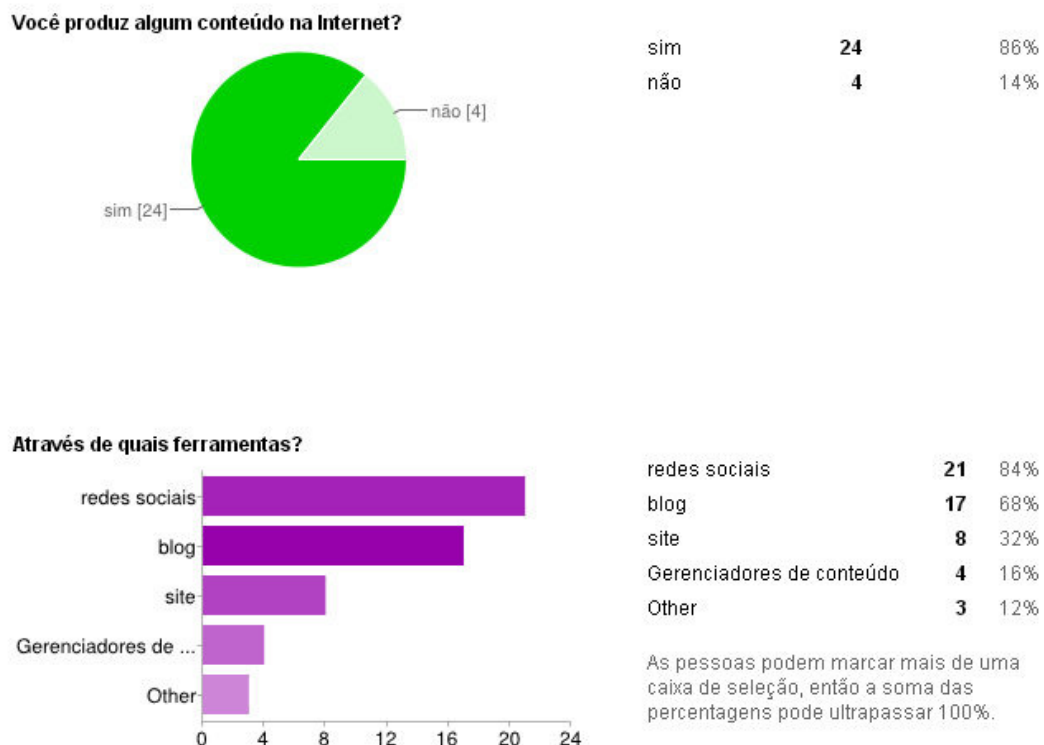
Tabela 4 - Nível de frequência das ferramentas/mídias sociais

Nível de frequência ferramentas/mídias/redes sociais da Internet	Alto	Regular	Médio	Baixo	Baixíssimo
E-mail	93%	7%	0%	0%	0%
Facebook	75%	11%	11%	4%	0%
Portais de Notícias	36%	18%	25%	11%	11%
Youtube	29%	18%	25%	14%	14%
Google+	14%	14%	7%	21%	43%
Skype/Video Chats	7%	7%	11%	25%	50%
Chats	7%	0%	4%	4%	82%
Boletins (feeds) de notícias por e-mail	7%	11%	25%	25%	32%
Twitter	4%	7%	7%	25%	57%
Linkedin	4%	14%	7%	21%	54%
Gerenciadores de Conteúdo. (WordPress/Joomla/Etc.)	4%	0%	11%	11%	75%
Flickr	4%	7%	11%	21%	57%
Outros	0%	4%	7%	4%	82%
Orkut	0%	0%	4%	14%	82%
Myspace	0%	0%	0%	7%	93%
Instagram	0%	0%	0%	7%	93%

FONTE: Elaborada pelo autor.

Dentre os benefícios citados, os entrevistados apresentam maior nível de interesse para buscar e manter contatos pessoais e profissionais, divulgar atividades relacionadas à arte, ter informação em tempo real de seus contatos, encontrar eventos artísticos online e no mundo real, divulgar atividades pessoais, obter informações sobre oportunidades no mundo artístico e manterem-se informados sobre o circuito das artes; ou seja, maior interesse em atividades profissionais em relação ao meio artístico do que mero entretenimento ou lazer. Já no nível de satisfação essa maioria se desfaz, e acaba oscilando entre médio, baixo e baixíssimo em relação a alguns destes mesmos itens, como obter informações sobre oportunidades e manter-se informado sobre o meio artístico. Das ferramentas disponíveis na Internet, a pesquisa mostra que o e-mail e o Facebook são as ferramentas com maior número de cadastros e maior nível de frequência. (Talvez possa surgir daí algum tipo de convergência!). Foi mencionado também o Pinterest que não estava listado dentre os demais. Já não é nenhuma novidade, a queda do uso do Orkut, tendo 82% apontado nenhum uso desta ferramenta.

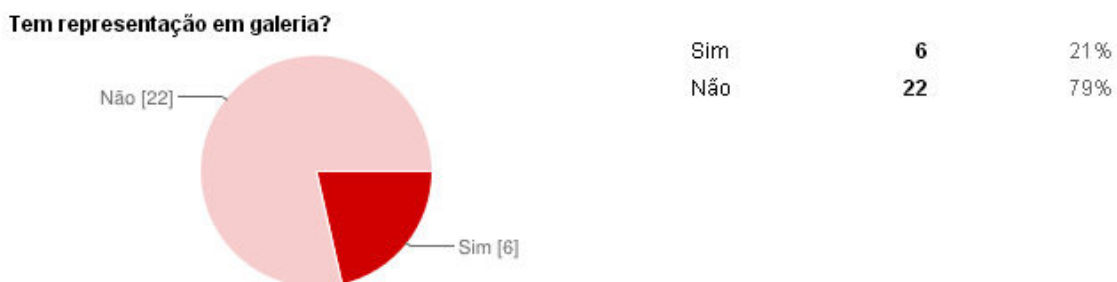
Figura 9 - Gráficos de produção de conteúdo e uso de ferramentas/mídias sociais



FONTE: Elaborado pelo autor

O uso de ferramentas avançadas, como os gerenciadores de conteúdo que permitem a criação de portais, também é pouco usado, apesar de 86% dos artistas entrevistados produzirem conteúdo pela Internet. Deste conteúdo produzido, 84% são através das redes sociais, e 68% através de blogs, mostrando que a facilidade proporcionada por essas ferramentas, decorrentes do que se conhece como web 2.0, é interessante para os artistas produzirem seu próprio conteúdo, sem terem grandes conhecimentos sobre programação. Dos 28 entrevistados, 14 consideram seu conhecimento sobre Internet médio, e 8, bom, e apesar disso, ainda é possível produzirem conteúdo na Internet.

Figura 10 - Gráfico de representação em galeria



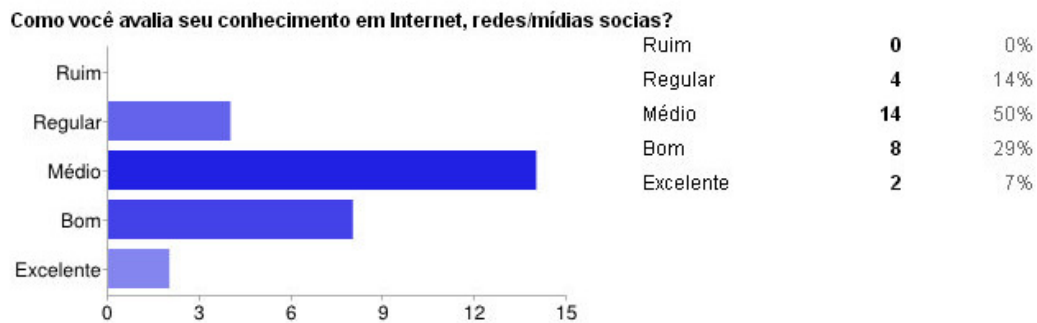
FONTE: Elaborado pelo autor.

A maioria dos artistas acessa a Internet pelo computador, sendo pouco ainda, o uso do tablet ou de smartphones. A média de uso da Internet para 57% dos artistas entrevistados é de duas a quatro horas por dia para, já a dedicação diária para as redes sociais, 46% responderam de uma a duas horas por dia. Dos 28 entrevistados 22 não tem representação em galeria contra 6 que são representados comercialmente por galerias.

Já nas questões abertas, quase todos os entrevistados consideraram positiva a presença da Internet no processo de inserção no mercado de artes, com apenas algumas ressalvas, como a incipiência, falta de profissionalismo, a não influência de forma direta na

inserção no mercado de arte, apesar de ser um importante meio de divulgação. Alguns já disseram o contrário, acreditando ter total importância, sendo possível montar um grupo e realizar uma exposição mantendo contato apenas pela Internet.

Figura 11 - Gráfico de auto avaliação de conhecimentos



FONTE: Elaborado pelo autor.

Como pontos positivos, podemos contar:

- Propagadora de conteúdo
- Importante meio de difusão
- Ferramenta/canal de divulgação ágil
- Criação de convites para eventos no mundo real, onde as obras podem ser vistas de perto e serem comercializadas.
- Conexão com iguais
- Beneficia e facilita contatos
- Intercâmbio de conhecimento
- Formação de opinião
- Debate
- Facilitador de negociação de trabalhos artísticos
- Fonte de informações de amostras e exposições interessantes.

Pontos Negativos

- Incipiente e sem profissionalismo no que diz respeito à arte, e sem apoio de entidades.
- Banalização do conteúdo, ou falta de capacidade crítica nas redes.

Alguns pontos negativos foram abordados em relação à questão mercadológica, como sendo uma dificuldade do meio artístico em Minas Gerais, pois é uma questão pouco abordada no circuito. Também foi falado que a Internet e as Redes sociais não influenciam de forma direta a inserção no mercado, mas é importante para a divulgação. Ou seja, existem problemas que são inerentes ao mercado das artes, o que, via de regra, ainda é um tabu para a maioria dos artistas, e para o circuito em si.

Na segunda questão aberta, foi abordada a questão da influência da Internet no pensamento artístico, e novamente a grande maioria respondeu que sim, por diversos motivos, e apenas quatro pessoas disseram não explicitamente. A facilidade de informações nos influencia, influencia a cultura contemporânea como um todo, ampliando os horizontes profissionais - foi o que foi falado de forma geral.

Figura 12 - Gráficos de tempo dedicado à Internet e as Redes Sociais



FONTE: Elaborado pelo autor

Figura 13 - - Quadro 2 - Respostas das questões abertas

Quadro 2 - Como você vê a presença da Internet, sobretudo das redes sociais, neste processo de inserção no mercado de arte?

1. Acho que exerce um papel importante.
2. Fundamental
3. Uma boa ferramenta
4. Muito valiosa e propagadora de conteúdo
5. Creio ser uma ferramenta útil para divulgação de novos artistas e abrir possibilidade de absorção por galeria comercial e ser inserido no mercado.
6. Principalmente como mais um canal de divulgação.
7. É uma maneira de ser visto por outras pessoas, publicando portfólio online ou criando eventos em que as obras possam ser vistas de perto e comercializadas.
8. Importante meio de difusão
9. Não vejo utilidade além da conexão com iguais e troca de ideias de forma sutil. Não acredito que tenha relevância comercial
10. Meu trabalho é feito sob encomenda - e minha inserção no mercado de publicação e divulgação científica. Não me preocupo em vender obras e sim serviços de consultoria.
11. Beneficia e facilita contatos
12. Ainda restrito. Por enquanto o papel tem sido mais de difusão, troca/intercâmbio de conhecimento e formação de redes. Como artistas e produtores, principalmente em Minas, ainda exploramos pouco a questão mercadológica.
13. Extremamente importante para divulgação de conteúdo e formação de opinião sobre artes visuais.
14. Muito significativa.
15. Importante.
16. Absolutamente essencial para divulgar imagens e opiniões de forma direta
17. Razoável
18. Acho bom, é o lugar onde o artista pode mostrar o que faz, a que veio e como está se movimentando.
19. A internet é boa para a divulgação de trabalhos mas não necessariamente inserção no mercado de arte.
20. Importante divulgado
21. É importante para a divulgação e debate. Falta ainda encontrar caminhos para a produção que use a internet como suporte.
22. Considero a internet um meio rápido de divulgação e um facilitador de negociação dos meus trabalhos, consigo informações de amostras e exposições que me interessam.
23. Para quem gosta é bom, mas para mim eu, sou mas do tempo antigo...
24. Acho que ajuda porque divulga. Também, muita informação é trocada, o que pode ajudar na parte da criação também. Mas, também atrapalha porque nas redes sociais, as pessoas consomem as artes feito gafanhotos, e normalmente não tem distanciamento ou capacidade crítica pra lidar com o objeto artístico em questão.
25. Fundamental.
26. Muito incipiente, sem profissionalismo ou apoio de entidades relacionadas
27. Não tenho interesse no mercado de arte mas percebo que ele ajuda vários artistas a se efetivarem no mercado
28. Total importância. Criei a exposição e montei grupo totalmente via internet. As conversas através de Facebook, divulgação em redes. Só nos encontramos no dia da exposição.

FONTE: Elaborado pelo autor.

Figura 14 - Quadro 3 - Respostas das questões abertas

Quadro 3 - Você acha que a presença da Internet e das redes sociais, poderá influenciar o próprio pensamento artístico em si, de alguma forma?

1. Acho que na era da informação, a Internet influencia o comportamento das pessoas.
2. Sim.
3. Sim
4. Estamos em processo de evolução nesse sentido abrindo espaço para novas formas de criação e participação artística
5. A divulgação imediata de trabalhos, textos, blogs, sítios e discussões seria uma maneira de influenciar o pensamento artístico.
6. Sim, pois as redes sociais além de propagar informações, também o fazem com imagens.
7. Sim. É mais uma ferramenta que pode ser utilizada pelo pensamento artístico, em minha opinião. Tudo pode fazer parte de uma proposta artística, novas mídias, novos meios de comunicação. É em potencial mais uma possibilidade, em expansão e em exploração.
8. Sim
9. A circulação de informações sempre possibilita mudança de atitude. Redes sociais intensificam a circulação de conteúdo raso. Não há espaço para debate profundo.
10. Não é meu objetivo teorizar, embora tenha escrito alguns artigos e uma dissertação sobre ilustração científica. Na rede, há poucas pessoas que realmente conhecem o que é uma ilustração científica e domina os conceitos. Talvez eu possa influenciá-los, uma vez que sou a primeira mestra brasileira nessa área.
11. Não.
12. Sim com certeza. Não só em questão de linguagem, como em questão de estética, hoje qualquer adolescente de 12 anos tem acesso à produção dos centros de produção dos Estados Unidos, Alemanha e Japão. Ao passo que tem acesso a produção antiga, museus e escolas de formação. Isso tem influenciado o aparecimento de artistas com uma produção diferenciada, e acredito que esse movimento vai continuar potencializado pela internet.
13. Sim.
14. Sim, porque já está influenciando.
15. Sim.
16. Sem duvida o meio vai influenciar a forma, mais cedo ou mais tarde. Vai surgir a WEB ART.
17. Sim
18. Claro, a arte contemporânea mostra isso a todo o momento! Quantas e quantas pesquisas plásticas estão sendo feitas baseadas no advento da Internet e outras mídias eletrônicas no mundo e pensamentos atuais. Meu próprio trabalho está caminhando nesse sentido.
19. Não.
20. Sim.
21. Sim. Em forma, conteúdo e propriedade intelectual.
22. Tudo influencia, a internet mudou a forma das pessoas se comunicarem, interagirem e de divulgarem seus trabalhos, as relações humanas tomaram rumos novos com as redes sociais, podemos nos contatar com pessoas distantes e ao mesmo tempo ficamos distantes das pessoas ao nosso lado.
O Artista é um ser social observa o mundo ao seu redor e trabalha com ele, as redes sociais são uma mudança permanente em nossas vidas e em nossa forma de interagir com o mundo, então o artista precisa se antenar com essas mudanças.
23. Em direção dos eventos sociais, ampliando os horizontes profissionais, e focando no sucesso.
24. Não sei. Acredito que o pensamento artístico muda, sobretudo, com produção artística. Todo o trabalho das redes pode ajudar, mas o determinante não é a informação que circula sobre ou ao redor de, mas é a produção artística por excelência.
25. Acredito que sim.
Talvez como uma forma de disseminação e propagação de tendências, modismos, estilos etc.
26. Se seriamente direcionado, elaborado e profissional.
27. Sim, uma vez que influencia a cultura contemporânea como um todo.
28. Sim... Facilidade das informações influencia totalmente.

FONTE: Elaborado pelo autor.

Através da análise do que foi falado pelos respondentes, ainda na segunda questão aberta, podemos tecer as seguintes afirmações, sobre a forma como a internet e as redes sociais influenciam o pensamento artístico:

- A internet influencia o comportamento das pessoas, logo influencia também o modo de pensar e agir do artista;
- Por estar num processo de evolução, a arte contemporânea abre espaços para novas formas de criação e participação artísticas;
- A internet propicia divulgação imediata de conteúdo em vários formatos;
- A internet propicia a propagação de informações visuais (imagens);
- As propostas artísticas estão cada vez mais abrangentes, incorporando novos meios de comunicação, novas mídias, sendo a internet uma possibilidade em potencial expansão e exploração.
- A circulação de informação sempre possibilita a mudança de atitude, no entanto deve-se tomar cuidado com a superficialidade de certos conteúdos apresentados na rede.
- Em campos específicos da arte, como a ilustração científica, sempre há a possibilidade de formação de grupos com interesses em comum, para trocas de informações;
- A facilidade de acesso a conteúdos outrora considerados raríssimos, como a produção dos grandes centros como Estados Unidos, Alemanha, Japão, possibilita a evolução da linguagem estética e cultural, facilitando o surgimento de artistas com uma produção diferenciada;
- A internet e as redes sociais influenciam a forma, o conteúdo e a propriedade intelectual;
- O artista enquanto ser social também sofre com as mudanças permanentes trazidas pelas redes sociais, afetando seu modo de agir e interagir com o mundo ao seu redor;
- A internet favorece a ampliação dos horizontes profissionais através de eventos sociais, e foco no sucesso;
- A internet e as redes sociais atuam como forma de disseminação e propagação de tendências, estilos, modismos, etc.
- A internet e as redes sociais, por influenciar a cultura contemporânea como um todo, também afetam o meio artístico;
- A internet e as redes sociais influenciam o meio artístico, pois há o aumento do número de pesquisas sendo realizadas com este tema.

Como negativas a essa mesma questão, podemos enumerar as seguintes afirmações, segundo a opinião dos respondentes:

- Embora favoreça a circulação de informações, há grande propagação de conteúdos rasos, e pouco espaço para debates profundos;
- O pensamento artístico só é capaz de sofrer alterações através da produção artística por excelência, sendo a informação um fator irrelevante para este fim.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso da internet e das redes sociais pelos jovens artistas, como forma de interação com o mercado de artes, tem sido feito de forma a propiciar a divulgação e propagação de seu trabalho; obter informações sobre o meio artístico; conhecer artistas de vários lugares, não importando a distância; estar em contato com as pessoas de mesmo interesse; participar de fóruns de discussão, o que propicia novos contatos; ter opiniões sobre seus trabalhos; montar grupos com finalidades específicas; montar exposições coletivas; etc. O mercado de artes visuais possui uma natureza muito sutil em diversos aspectos, características veladas, e não necessariamente está ligado a um retorno financeiro imediato, mas é possível sim, através das redes sociais, e da internet, estar mais ativo e mais atento, a todas essas pequenas formas de atuação, que podem se concretizar em eventos no mundo real e oportunidades reais. Todas essas ações são formas de se mesclar com o mundo das artes visuais. A arte contemporânea, uma arte hoje sem fronteiras, oferece inúmeras possibilidades de expressão. O mundo das artes é composto de vários circuitos, sendo que é possível o artista escolher aquele ao qual mais se adequa. Desde o artista local, que já possui certo escoamento no mercado, até o artista que consegue reconhecimento nos salões internacionais, o uso das redes sociais como forma de divulgação e interação com o meio artístico, é hoje, fundamental. Os avanços das ferramentas e mídias da Internet permitem que a produção de conteúdo seja feita de forma cada vez mais fácil e intuitiva, sendo que não é necessário possuir grandes conhecimentos de informática para produzir um site, ou um blog. Além desta facilidade, outro interessante aspecto que as redes sociais, como o Facebook, possibilitam, é a maior facilidade e velocidade de propagação do conteúdo, e interação com o público através dos “likes”, visualizações e comentários, o que antes com um simples blog parecia ser mais difícil, agora acontece de forma bem mais direta e intuitiva.

Além disso, este estudo nos permite perceber um aumento no interesse sobre as redes sociais, os conhecimentos sobre ciências de redes, e organização da informação, por parte de artistas, estudiosos, ou instituições, como é o caso do Canal Contemporâneo. Entender como a internet e as redes sociais se relacionam com o campo das artes visuais, significa entender conceitos de redes, banco de dados, coleta, organização e análise da informação. É interessante perceber como os conceitos de redes se relacionam com a ideia de organismo, como os bancos de dados, os sistemas, se comportam de maneira orgânica, viva; sendo que a forma como os indivíduos se relacionam, revela a importância das conexões entre os diversos agentes dessa teia, e que a tecnologia atua no sentido de facilitar a construção desses relacionamentos. Através da coleta de dados brutos

relacionados a diversos eventos de arte espalhados na rede de forma aleatória, seu armazenamento e posterior análise, pode-se inferir a construção de valiosas informações; por exemplo, através da trajetória de determinado artista, é possível ter um maior conhecimento sobre a forma como os curadores avaliam as obras de arte num determinado período, num determinado local, trazendo uma melhoria sobre o conhecimento dos diversos circuitos de arte, permitindo a pesquisadores da área, ter uma visão do momento da arte, num instante vivo, em constante movimento. A melhoria do entendimento dos agentes que atuam no sistema das artes, nos faz ver que o relacionamento entre os atores é fundamental, e o estudo dessas relações é importante para o entendimento do sistema, sendo que a qualidade das relações deve ser constantemente estimulada. A tecnologia da informação está hoje tão presente, de uma forma muito intuitiva, construindo sistemas de relacionamento, focando nos interesses pessoais dos indivíduos procurando direcioná-los sempre aos próprios interesses.

A história da arte nos mostra, na busca pelo entendimento da condição humana, que a arte sempre esteve ligada aos conhecimentos científicos em destaque, como as pinturas rupestres e a caça; o desenvolvimento da representação da figura através dos estudos de anatomia de Leonardo Da Vinci; o surgimento da fotografia; a relação do futurismo com a revolução industrial; do surrealismo com a psicanálise, enfim. Hoje dois grandes campos em evidência são a Informação e a Genética, e foi interessante perceber como, juntos com a arte, convergem para construir questionamentos pertinentes a contemporaneidade. Claro, que a arte contemporânea tem infinitas possibilidades de criação e expressão e não se limita a somente este aspecto apresentado, e sempre vai haver diversos tipos de manifestações artísticas, sendo que a própria pintura ainda se mostra muito presente. A arte ligada à execução técnica, as chamadas belas artes, sempre irão existir, e haverá novos desafios a serem superados. Porém é notável o surgimento de trabalhos de artistas, e coletivos, que buscam através dessa atmosfera criada hoje, de virtualismo e colaboração a distância, propiciada pela Internet e Redes Sociais, expor suas inquietações e impressões sobre a sociedade contemporânea. Muita coisa ainda pode ser pesquisada sobre a *Web Art*, o tema foi tratado aqui de forma introdutória, mas pôde trazer interessantes questões a serem trabalhadas em projetos futuros.

De forma geral, a inserção no mercado de artes, apresenta como principal problema, certos tabus existentes no meio artístico em abordar a questão mercadológica abertamente. Mesmo assim, as tecnologias da informação foram vistas de forma favorável pela maioria dos entrevistados, como forma de melhorar seus relacionamentos no meio artístico. Foi também possível entender melhor o mercado de arte e ter contato com diferentes opiniões de pessoas ligadas ao circuito; compreender melhor as novas

tecnologias de informação: a internet e as redes sociais, de uma forma mais ampla, compreender melhor como esses dois campos de conhecimento, Informação e Artes Visuais, se cruzam, relacionam, influenciam mutuamente. E, apesar de parecer um campo estático e de certa forma “frio” de conhecimento, o estudo da ciência da informação, banco de dados, redes, que nos leva a comparações com mapeamentos, sistemas onde há indivíduos e organismos, está muito relacionado com as ciências humanas, e através da tecnologia, é possível simular e estimular os relacionamentos entre os indivíduos com interesses e objetivos específicos, de forma orgânica, e já incorporada ao imaginário coletivo de tal forma, a influenciar o pensamento artístico. Por que não?

Referências

- AFONSO, Manoela. *A Circularidade e as Redes Comunicacionais da Arte Contemporânea*. Blog Intermédias, 2007. Disponível em <<http://intermidias.blogspot.com.br/2007/05/circularidade-e-as-redes.html>>. Acessado em 31 jul 2012.
- AGUIAR, Sonia. *Redes sociais e tecnologias digitais de informação e comunicação. Relatório de Pesquisa*. Nupef, 2006. Disponível em <<http://pt.scribd.com/doc/55959244/AGUIAR-Sonia-Redes-sociais-e-tecnologias-digitais-de-informacao-e-comunicacao>>. Acesso em 26 dez 2012.
- CANETTI, Patrícia Kunst. *Análise e Visualização de Eventos de Arte como Rede Social*. Palestra no Simpósio Internacional Futuros Possíveis na FAU-USP. Canal Contemporâneo, 2012. Disponível em: http://prezi.com/kugvptgeqtvn/analise-e-visualizacao-de-eventos-de-arte-como-rede-social/#_=_. Acesso em 26 dez 2012.
- CASTELLS, Manuel. *A Sociedade em Rede*. (trad. Roneide Venancio Majer), São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- CAUQUELIN, Anne. *Arte Contemporânea, uma Introdução* (trad. Rejane Janowitz), São Paulo, Martins, 2005.
- DIOGO, Marcel Martins. *Conversando sobre arte com Marcel Martins Diogo*. Belo Horizonte: ArtArte, 2012. Disponível em <<http://arteseanp.blogspot.com.br/2012/07/conversando-sobre-arte-marcel-martins.html>>. Acesso em 30 jul 2012.
- GONÇALVES, Fernando do Nascimento. *Tecnologia e cultura: usos artísticos da tecnologia como prática de comunicação e laboratório de experimentação social*. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, nº. 38 abr. 2009. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/5307/3877>> . Acesso em 30 jul. 2012
- LOUREIRO, Maria Lucia de Niemeyer Matheus. *Webmuseus de arte: aparatos informacionais no ciberespaço*. **Ci. Inf.**, Brasília, v. 33, n. 2, Aug. 2004. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-19652004000200010&lng=en&nrm=iso>. Acessado em 02 julho 2012.
- OLIVEIRA, Elizabeth & IRVING, Marta, 2008, *Redes virtuais: da discussão teórica às potencialidades contemporâneas para a consolidação de redes sociais*, **Revista TEXTOS de la CiberSociedad**, 13. Temática Variada. Disponível em <<http://www.cibersociedad.net>>. Acessado em 02 de julho 2012.

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO

Redes sociais e Internet no contexto das Artes Visuais

Esta entrevista faz parte do Trabalho de Conclusão de Curso, do curso de Especialização em Gestão Estratégica da Informação, pela Escola de Ciências da Informação da UFMG. Conto com sua colaboração. Desde já, obrigado.

*Obrigatório

Quais os benefícios você busca nas redes sociais? *

Dê uma nota de zero a quatro

	0	1	2	3	4
Buscar e manter contatos pessoais	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Buscar e manter contatos profissionais (networking) no meio artístico (galeristas, outros artistas, etc)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Participar de fóruns de discussão sobre arte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Divulgar atividades relacionadas a arte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ter informação em tempo real dos meus contatos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Distração momentânea (passatempo)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Entretenimento/lazer	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Encontrar eventos artísticos online e no mundo real	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Comprar obras de arte em leilões virtuais	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Negociar obras de arte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Divulgar atividades pessoais	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Obter informações sobre editais de ocupações, salões, prêmios, etc.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Manter-se informado sobre o meio das artes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Visitar museus virtuais	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Outros	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Quais destes benefícios são atendidos de forma satisfatória? *

Dê uma nota de zero a quatro

	0	1	2	3	4
Buscar e manter					

contatos pessoais	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Buscar e manter contatos profissionais (networking) no meio artístico (galeristas, outros artistas)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Participar de fóruns de discussão sobre arte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Divulgar atividades relacionadas a arte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ter informação em tempo real dos meus contatos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Distração momentânea (passatempo)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Entretenimento/lazer	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Encontrar eventos artísticos online e no mundo real	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Comprar obras de arte em leilões virtuais	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Negociar obras de arte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Divulgar atividades pessoais	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Obter informações sobre editais de ocupações, salões, prêmios, etc.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Manter-se informado sobre o mundo das artes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Visitar museus virtuais	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Outros	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Em quais mídias/redes sociais, ou ferramentas, você está cadastrado? *

- Facebook
- LinkedIn
- Orkut
- Google+
- Youtube
- Myspace
- Flickr
- Msn/Chats
- Skype/ Video Chats
- E-mail
- Boletins/Feeds de Notícias
- Twitter
- Blogger/Blogspot

Gerenciadores de conteúdo. (WordPress/Joomla/etc.)

Instagram

Outro:

Qual o nível de frequência você acessa essas redes/mídias sociais, ou ferramentas da Internet? *

Dê uma nota de zero a quatro

	0	1	2	3	4
E-mail	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Facebook	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Flickr	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Google+	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Linkedin	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Myspace	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Orkut	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Skype/Video Chats	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Youtube	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Portais de notícias	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Boletins (feeds) de notícias por e-mail	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Twitter	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Gerenciadores de conteúdo. (WordPress/Joomla/etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Instagram	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Chats	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
outros	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

De onde você acessa a Internet, e as redes/mídias sociais com maior frequência? *

Dê uma nota de 0a 4

	0	1	2	3	4
Computador	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Celular	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tablet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Quanto tempo por dia você dedica à Internet? *

De 15 min a meia hora

De meia hora a uma hora

- De uma a duas horas
- De duas a quatro horas
- De quatro a seis horas
- Mais de seis horas

Quanto tempo por dia você dedica às redes sociais? *

- De 15 min a meia hora
- De meia hora a uma hora
- De uma a duas horas
- De duas a quatro horas
- De quatro a seis horas
- Mais de seis horas

Você produz algum conteúdo na Internet? *

- sim
- não

Através de quais ferramentas?

- redes sociais
- blog
- site
- Gerenciadores de conteúdo
- Outro:

Como você avalia seu conhecimento em Internet, redes/mídias sociais? *

- Ruim
- Regular
- Médio
- Bom
- Excelente

Qual a sua atuação nas artes visuais? *

- Pintura
- Gravura
- Escultura
- Desenho
- Vídeo arte/Vídeo instalação
- Instalação
- Performance

- Blogueiro
- Gerenciador de conteúdo
- Museólogo
- Restaurador
- Galerista
- Colecionador
- Crítica de arte
- Leigo
- Pesquisa
- Cinema de Animação
- Cinema
- Outro:

Qual o seu nome e formação artística, lugar de origem e onde mora atualmente? *

Faz parte de algum grupo (no mundo real)? Qual(is)? *

Faz parte de algum grupo (no mundo virtual)? Qual(is)? *

Tem representação em galeria? *

- Sim

Não

Quais foram os principais eventos da sua carreira? *

Como você vê a presença da Internet, sobretudo das redes sociais, neste processo de inserção no mercado de arte? *

Você acha que a presença da Internet e das redes sociais, poderá influenciar o próprio pensamento artístico em si, de alguma forma? *

Algum comentário?