

Repensando o campo da História da Arte:
Considerações sobre
a *Visualização Virtual** de Obras de Arte.

Silvia Miranda Meira

Universidade de São Paulo
Comitê Brasileiro de História da Arte

INTRODUÇÃO

O surgimento de um novo hábito de vida social, no qual os indivíduos são estimulados ao uso diário do computador e estimulados ao acesso rápido de informações atualizadas, à internet (web sites), a ciberespaços (redes) e a interconexões mundiais de bancos de dados, criou outros padrões de comportamentos.

De um lado, a revolução tecnológica deste início de século, responsável pela introdução da linguagem da informática na vida das pessoas, inaugurou práticas, atitudes, costumes e modos de pensar, assim como valores, diferentes no que se refere à aquisição de conhecimento. Observa-se a inundação e o transbordamento de dados informativos, que se multiplica e que se acelera, com a enorme quantidade de links, redes e hipertextos disponíveis.

Por outro lado, as possibilidades de visualização de uma obra de arte foram multiplicadas com a introdução dos meios eletrônicos. Definir e conceituar uma obra, por exemplo, pode se dar através de um processo interativo entre um Banco de Dados e o usuário de um computador, interessado em obter informações histórico-críticas a respeito de um artista ou de uma obra, não recorrendo ao espaço museológico.

A linguagem da informática viabilizou este acréscimo informativo e visual com relação aos antigos acessos às obras em um espaço físico determinado ou através de um instrumento informativo estático como um catálogo, livro ou revista.

As telecomunicações geraram um dilúvio por conta da natureza exponencial, explosiva e caótica de seu crescimento². O espaço físico ou geográfico ordinário e da temporalidade do relógio e do calendário, da narrativa clássica, se tornaram totalmente independentes do espaço-tempo de referência da virtualização. Transformado pelas redes eletrônicas, o padrão de comunicação atual incorporou novos modos de interação e introduziu uma outra configuração de relações subjetivas. O humano é convidado a passar para o outro lado da tela, a transportar-se para a chamada realidade ampliada. A possibilidade de reapropriação e de recombinação material da mensagem por seu receptor é um parâmetro fundamental para se avaliar o grau da interatividade³.

"A sincronização substituiu a unidade de lugar, e a interconexão, a unidade de tempo."

Os novos estilos de comportamento encontrados na chamada "sociedade da mídia", ou seja, na sociedade do espetáculo, caracteriza-se pela utilização exacerbada de recursos eletrônicos sem que isto seja sinônimo de acesso ao conhecimento. A desmaterialização da informação tem gerado uma forma ficcional, rápida e virtual de conhecimento, sem que se questione a função real deste tipo de informação.

A aquisição de conhecimento via simulacro, onde a materialização da informação se processa de forma pouco controlada no tocante a sua produção e qualidade, é caracterizada pela perda da corporalidade da informação, operando, na maioria das pessoas, de forma a homogeneizar o conhecimento e, muitas vezes, segundo uma operação de interesse econômico, repercutindo a lógica do capitalismo da sociedade de consumo.

Essas mutações tecnológicas, com elementos nômades e dispersos, e, com sofisticadas possibilidades de elaboração visual, realizam um trabalho de grande sedução através do "não estar presente"; efeitos alucinantes, informação desterritorializada, não pertencer a nenhum lugar⁴.

É impossível separar o humano de seu ambiente material, assim como dos signos e das imagens por meio dos quais ele proporciona sentido à vida e ao mundo, as tecnologias são produto de uma sociedade e de uma cultura⁵. A tecnologia contemporânea tem influenciado o desenvolvimento da transmissão e da difusão dos nossos valores artísticos e culturais.

A informática por sua vez não tem princípios fundamentados em imagens artisticamente elaboradas. O seu sistema iconográfico e a sua representação pertencem a outro universo e a outro referencial. Os esforços de indexação mais audaciosos e as suas inúmeras tentativas de aprimoramento, no sentido de melhorar a associação da imagem com uma adequada indexação, resultaram em aplicações ainda limitadas⁶.

As novas possibilidades de acesso às imagens suscitaram entusiasmo, mas por causa da utilização do material indexado e em função sobretudo de sua mediocridade, elas representam um obstáculo cruel para a nossa contemporaneidade. O computador gera uma imagem mas não gera o seu sentido. Uma indexação pensada e aprimorada com constantes revisões revela-se extremamente necessária para as áreas da Fundamentação, da Teoria e da História da Arte.

Uma das manifestações mais desapontadoras da pós-modernidade, segundo Jameson⁷, é a eliminação de algumas categorias de gêneros e de linguagem, que fundamentavam a distinção entre uma arte mais elaborada e uma arte comercial. A falta de novos estilos e tradições estéticas, visto que os estilos mais singulares na tradição estética de modernidade já foram concebidos, e visto o excesso ao qual assistimos atualmente, talvez tenha sido a causa desse pastiche⁸, sob o ponto de vista da preservação de um domínio de cultura qualificada.

PROJETOS DE BANCOS DE DADOS EM HISTÓRIA DA ARTE

Ora, são às dificuldades de acesso a materiais representativos (livros, catálogos, folders...) e de qualidade editorial adequada, assim como o desafio de encontrar uma melhor forma de criar acesso a suportes didáticos em História da Arte, que nos levaram a fundamentar um Banco de Imagens referenciais. A necessidade de se registrar o momento presente em termos históricos e de contextualizá-lo para o futuro, também motivou a criação desta documentação de imagens a partir da possibilidade de uma atualização constante de dados visuais sobre instalações, *happenings* e performances, além da indexação de obras tradicionalmente conhecidas de artistas conceituais e referenciais para o entendimento da História da Arte.

A criação de um sistema de indexação, onde as informações são cotidianamente integradas e anexadas a um banco de dados e a outros centros de documentação, explica-se devido à raridade da documentação visual. As pesquisas e os estudos correlatos de artistas vivos ou mortos necessitam de constante tratamento das informações por se encontrarem na maioria das vezes em outro idioma, com raro acesso à imagem visual e com quase nenhuma divulgação. Nada mais funcional que a criação de um Banco de Dados, que possibilite um sistema constante de salvaguarda de documentos, um processo de comunicação interativo destas informações, e, a conseqüente possibilidade de integração e globalização das informações processadas.

O acesso às imagens de uma obra de arte e às conseqüentes informações a respeito do artista, através da informática, possibilita ao usuário uma percepção, ainda que virtual do objeto de arte e uma ampliação quanto ao seu conhecimento inicial. É lógico que a visualização na tela do computador permite uma outra percepção do objeto de arte. Deve-se levar em consideração que as novas tecnologias e o processo de globalização de informações, instrumentos técnicos de grande valia, não devem prejudicar os significantes originais da obra de arte.

As formas simbólicas e as representações imaginárias, construídas através da imagem no computador transmitem à consciência uma percepção visual diversa daquela proporcionada pelo encontro *in loco* com a obra. O espaço virtual em torno do objeto de arte traduz a obra, apesar de transformá-la de uma certa maneira no tocante às noções tradicionais de espaço, alterando a sua linguagem referencial. Muitas

Nesta época de comunicação eletrônica não faz sentido reunir documentos em um lugar físico, como se fazia tradicionalmente. A criação de arquivos digitalizados possibilitou um armazenamento maior e mais bem ordenado da informação, além de uma maior garantia de preservação no longo prazo da informação armazenada, e um melhor gerenciamento de intercâmbio das informações, principalmente no tocante a sua forma e a sua função, além da ampliação da difusão de informações ao público em geral.

A funcionalidade quanto às possibilidades de consulta de documentos virtuais, em outros bancos de dados, dependerá do tipo de programa utilizado e das normas de criação dos arquivos virtuais. Os sistemas de informação devem seguir rigorosamente requisitos funcionais básicos que os tornem uniformes quanto ao registro dos arquivos, conteúdo, estrutura, contexto e história de utilização. A gestão de informação na maioria das vezes não satisfaz estes requisitos básicos, o que dificulta as transações de documentos entre os sistemas. Acredita-se que em pouco tempo estaremos em condições de acessar qualquer documento eletrônico a partir de qualquer lugar, com idêntica facilidade, se levarmos em consideração tais fatos.

Quanto às suas atividades fundamentais, um Banco de Imagens está ligado às pesquisas estéticas e plásticas, assim como histórico-críticas sobre os artistas, e ao conhecimento destes, por parte de pesquisadores, de alunos e do público que frequenta *sites* de museus e *sites* de imagens de obras de arte, visando acima de tudo à ampliação da difusão do patrimônio artístico e cultural dos artistas.

DA PERCEPÇÃO ESTÉTICA

É necessário lembrar que se introduzir a uma obra de arte é trazer com ela uma série de significações precisas e consideráveis sobre a sua realidade. O silêncio e o espaço que se organizam em torno dela deixam a obra falar. Algo além deste espaço de contemplação da obra pode vir a prejudicá-la em sua significação. O significado de uma obra não deve se reduzir a uma testemunha histórica, a uma ilustração, a uma forma abstrata, nem a uma representação de uma determinada tendência artística ... essas características podem atrair um instante de atenção, mas podem deixar de lado o essencial a ser percebido, um cuidado que o historiador de arte sempre deve ter ao utilizar imagens virtuais.

A interferência da consciência, na ordem natural da percepção estética da forma, em uma organização virtual, é alterada. As realidades virtuais colocam em jogo a visão, a audição, o tato, e a cinestesia.

A obra de arte *in locus*, citando Suzanne Langer, nos dá formas de imaginação e formas de sentimento, "sensibiliza a inteligência através das formas – intuições" que lhe são próprias, por essa qualidade sensível, vital, não conceitual, nem intelectual⁹. O condicionamento dos nossos sentidos, assim como a organização das nossas emoções, ocorreu por meio da obediência às leis peculiares ligadas a uma representação de objeto material.

Resta pensar sobre o papel da revolução da sensibilidade nas malhas do desenvolvimento tecnológico do século XX¹⁰. "A questão é posta -- ao menos desde as discussões sobre arte e técnica nos anos 40, até as reflexões sobre arte e linguagem, invenção e lógica da expressão, da década de 60 -- em termos tais que poderíamos resumir, dizendo que se trata de uma abordagem estético-epistemológica: a arte como forma de conhecimento"¹¹, como constata Mário Pedrosa em suas reflexões sobre a natureza afetiva da forma na obra de arte¹².

A comunicabilidade da obra, o que garante sua universalidade, de acordo com a *Gestalt*, a "boa forma", chave da experiência estética, é tanto da realidade física quanto do sistema nervoso e das estruturas perceptivas, o que explica o caráter não discursivo, intuitivo, da arte, comandando as reações afetivas do espectador. O poder de comover, que não passa só pela mediação do entendimento, adviria da racionalidade da organização da percepção, segundo Langer¹³.

A realidade virtual atua diversamente na percepção de seu espectador com sua estética do desaparecimento. A sensibilidade para apreender uma imagem deve seguir o tempo subjetivo de cada indivíduo e não a forma ficcional de comunicação do recurso eletrônico.

A alternativa de *mise-en-scène* de uma obra de arte, introduzida pela informática seria no fundo prejudicial? Até que ponto se poderia renunciar ao lugar de origem de apresentação da obra, respeitando a sua tradição, cultura e época, ou seja, as suas referências documentais que testemunham a sua vida?

Acredita-se que o dilema existe, mas que não faz sentido irmos contra ou a favor, como menciona algumas destas questões Otília Arantes¹⁴. Uma técnica não é nem boa, nem má, não se trata de avaliar seus "impactos", mas de situar as irreversibilidades às quais o seu uso nos levaria, de formular os projetos que explorariam as virtualidades que ela transporta e de decidir o que fazer com ela¹⁵. No fundo trata-se também, mencionando Adorno, da autonomia da obra de arte e de como seus sistemas de mediação favorecem ou refletem o significado da obra.

A visita a um museu virtual não é totalmente inócua. A massificação da experiência de recepção coletiva da obra de arte, segundo uma política de animação cultural, atende a sociedade de consumo, mesmo trazendo uma apreensão superficial, e reflete os ícones de campos culturais emergentes. Deve-se considerar também que o espaço museológico não transcreve sempre o conteúdo histórico-cultural de maneira substancial; há sempre posições e concepções curatoriais que delimitam ou reduzem o sentido de uma perspectiva histórica.

A adequação da obra de arte à criação virtual e a um estímulo de sedução visual, tem como finalidade na maioria dos casos, o cliente em potencial, instaurar um lugar de recreação, o que faz com que a elaboração e a produção da imagem artística sofram uma dimensão mercantil. É claro que essas facilidades e esses excessos que povoam os registros em CD-ROMs nascem da preocupação de se fazer e desenvolver produtos, a partir das artes plásticas, que tenham adeptos no mercado.

O historiador de arte deve recorrer à multimídia como meio de acesso aos Bancos de Imagens mas com cautela e vigilância. Independente de seu público, ele deve manter a sua preocupação de rigor em relação à pesquisa científica, e saber usufruir destas imagens de CD-ROMs, desde que elas representem o conhecimento, o saber de um patrimônio, e que sejam fidedignas a obra de arte.

CONSIDERAÇÕES

Muito esforço, tempo e dinheiro foram gastos para se desenvolver Bancos de Dados aos quais poucos têm acesso. Essas mutações tecnológicas sempre precisaram de tempo para ser assimiladas, de diferentes experiências, de fracassos e de múltiplas tentativas, mesmo sem sucesso. O mesmo ocorreu no início da impressão, no início da fotografia, ou no início da eletricidade¹⁶. Não se deve esquecer que a informática é antes de tudo uma ferramenta, e que ela deve ser usada como tal, nos casos em que ela possa ser útil ao conhecimento, e ser evitada em situações nas quais a moda, a sedução ou a geração de um forte impacto visual passe a ser o foco principal de interesse, com características outras que o instrumento de uso para o saber.

É verdade que os grandes museus que dispõem de um serviço importante de difusão de suas obras e de um orçamento econômico e financeiro sólido, se interessam cada vez mais pelas novas mídias. A difusão de acervos museológicos por meio de CD-ROMs, onde as práticas de indexação foram viáveis visto a disponibilidade de tempo e dinheiro para a adequada historiografia das obras de arte, obtiveram um resultado magnífico.

Resta saber se uma obra de arte pode ser colocada em cena, acompanhada de movimento, música e discurso, e, se essa fórmula não é tão diferente da percepção daquele que vê a obra convencionalmente no espaço museológico; o quanto esta distorção da apreensão da natureza da forma é tolerável, no tocante à representação da integralidade da obra.

Para a percepção daquele que apreende a imagem, sempre vai existir uma deformação. É lógico que a imagem virtual, que é um recorte e um desdobramento da realidade, constitui uma reconstrução de um espaço arbitrário, muitas vezes recomposto ou decomposto quanto a sua representação inicial. Existirá também uma recriação da fonte representada, da realidade primeira e original, característica própria da imagem virtual.

A beleza formal das imagens também se altera quando extraídas de seu contexto cultural natural, onde exercem, por exemplo, no museu, uma função de representação coletiva, cultural e social.

Talvez a dificuldade seja em aceitar os novos significados e destinos das práticas contemporâneas, onde a criação de presentes perpétuos em um tempo fragmentado implica numa total descontextualização, no desaparecimento do sentido, numa

NOTAS

- * No uso corrente, a palavra virtual é muitas vezes empregada para significar a irrealidade. "A palavra virtual vem do latim medieval *virtualis*, derivado por sua vez de *virtus*, força, potência. Na filosofia escolástica, é virtual o que existe em potência e não em ato. O virtual tende a atualizar-se, sem ter passado no entanto à concretização efetiva ou formal. A árvore está virtualmente presente na semente." LEVY, P. *O que é a virtualização?* in: *O que é o Virtual?*, São Paulo, ed. 34, 1996, pp. 15-25.
- 1 LEVY, P. *Cibercultura*, São Paulo, coleção Trans, ed. 34, 1999, p. 13.
- 2 Id. p. 79.
- 3 LEVY, P. *Não estar presente: a virtualização como êxodo*, in: *O que é virtual?*, São Paulo, ed. 34, 1996, p. 21.
- 4 Id. p. 19.
- 5 LEVY, P. *Cibercultura*, São Paulo, coleção Trans, ed. 34, 1999, p. 22.
- 6 THUILLIER, J. *Le conservateur, le patrimoine et les nouvelles images* in: *Patrimoine et multimédia: le rôle du conservateur*, Paris, Colloque de l'École Nationale du Patrimoine, du 23, 24 et 25 octobre 1996, La Documentation Française, 1997, p. 279-283.
- 7 JAMESON, F. *Pós-Modernidade e sociedade de consumo* in: *Novos Estudos CEBRAP*, São Paulo, n. 12, junho 1985, pp. 16-26.
- 8 "O pastiche é, neste estudo, entendido como a paródia, a imitação de um estilo singular ou exclusivo, a utilização de uma máscara estilística, *uma fala em língua morta*: mas a sua prática desse mimetismo é neutra, sem as motivações ocultas da paródia, sem o impulso satírico, sem a graça, sem aquele sentimento ainda latente de que existe uma *norma*, em comparação com a qual aquilo que está sendo imitado é, sobretudo cômico. O pastiche é paródia lacunar, paródia que perdeu seu senso de humor..." in: Jameson, F. *Pós-modernidade e sociedade de consumo*, Revista Novos Estudos CEBRAP, n. 12, São Paulo, junho de 1985, p. 12.
- 9 PEDROSA, M. *Forma e Percepção Estética: Textos Escolhidos II*; Otília Arantes (org.) - São Paulo: Ed. USP, 1996, p. 24.
- 10 PEDROSA, M. *Forma e Percepção Estética: Textos Escolhidos II*; Otília Arantes (org.) - São Paulo: Ed. USP, 1996, p. 22.
- 11 Id. p. 23.
- 12 "O grande guia de Mário Pedrosa em toda essa discussão foi sem dúvida Kandinsky, a quem atribuía a responsabilidade pela revelação teórica e plástica da aparente antinomia entre forma e emotividade, expressão exterior e conteúdo interior, ou seja, a definição das necessidades da arte como sendo próprias do espírito". W. Kandinsky, *De lo Espiritual en el Arte*, Buenos Aires, Editora Nueva Vision, 1967.
- 13 Id. p. 27.
- 14 ARANTES, B. F. *Os novos museus* in: *Novos Estudos CEBRAP*, n. 31, outubro 1991.

- 16 THUILLIER, J. *Le conservateur, le patrimoine et les nouvelles images* in: Patrimoine et multimédia: le rôle du conservateur. Paris. Colloque de l'École Nationale du Patrimoine, du 23, 24 et 25 octobre 1996, La Documentation Française, 1997, p. 279-283.