

XI Congresso Internacional de Estética e História da Arte
Rompendo Fronteiras: arte, sociedade, ciência e natureza

FRONTIERA

Organização:
Edson Leite

{PGEHAUSP}

MAC

São Paulo 2018

© – Programa de Pós-Graduação Interunidades em Estética e História de Arte / Universidade de São Paulo

Rua da Praça do Relógio, 160 – Anexo – sala 01

05508-050 – Cidade Universitária – São Paulo/SP – Brasil

Tel.: (11) 3091.3327

e-mail: pgeha@usp.br

www.usp.br/pgeha

Depósito Legal – Biblioteca Nacional

Agência Brasileira do ISBN

ISBN 978-85-94195-22-7



9 788594 195227

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca Lourival Gomes Machado do Museu de Arte Contemporânea da USP

Congresso Internacional de Estética e História da Arte (11., 2018, São Paulo).

Rompendo fronteiras : arte, sociedade, ciência e natureza / organização

Edson Leite. São Paulo : Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo, 2018.

Xxx p. ; il.

ISBN

1. Estética (Arte). 2. História da Arte. 3. Sociologia da Arte. 4. Arte Ecológica. 5. Arte Pública. I. Universidade de São Paulo. Programa de Pós-Graduação em Estética e História de Arte. II. Leite, Edson.

CDD – 701.17

Capa: Arte sobre Logo do Evento

de: Guilherme Weffort Rodolfo

A presente documentação é um desdobramento do XI Congresso Internacional de Estética e História da Arte – Rompendo Fronteiras: arte, sociedade, ciência e natureza, realizado nos dias 23,24 e 25 de outubro de 2018 no Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo, organizado pelo Programa de Pós-Graduação Interunidades em Estética e História de Arte / Universidade de São Paulo.

A interface digital na arte

Leonardo Pujatti¹
Edson Leite²

Resumo

As técnicas são possibilidades, produtos, que também atingem a fruição estética e a percepção visual do mundo contemporâneo, situando-se como prolongamentos do corpo humano através de uma poética intrínseca. A interface digital não é um campo à parte da contextualização artística. Embora a técnica seja apenas uma dimensão das estratégias artísticas, ela passa por atores não humanos e sua contextualização artística espelha a sociedade mediatizada onde o virtual é uma outra dimensão do real.

Palavras-chave: arte digital; interfaces; tecnologia.

Introdução

No século XX, é notável o tratamento da arte como um fato de cultura especulativa, a linguagem da arte permanecia a mesma, mas estava dizendo coisas novas. O evento que tornou concebível a compreensão de que se podia *falar outra linguagem* e isso ainda ter sentido de arte foi o primeiro *ready-made* não modificado por Marcel Duchamp. A partir desse trabalho, a arte deixou de focar a forma da linguagem para se preocupar com o que estava sendo dito, o que em outras palavras, significou a mudança de natureza da arte de uma questão de morfologia para uma questão de função.

As considerações a respeito da tecnologia e da computação não podem ser apenas um discurso filosófico, mas considerações a respeito da tecnodemocracia, que somente pode ser inventada na prática. A filosofia política não pode ignorar a ciência e a técnica. A técnica passou a ser uma questão política.

O advento das tecnologias digitais está transformando o mundo em todas as áreas do conhecimento. Segundo Levy:

Novas tecnologias de pensar e de conviver estão sendo elaboradas no mundo, das telecomunicações e da informática. As relações entre os homens, o trabalho, a própria inteligência depende, na verdade, da metamorfose incessante de dispositivos informacionais de todos os tipos. Escrita, leitura, audição, criação, aprendizagem são capturados por uma informática cada vez mais avançada (LEVY, 1993, p.7).

Francastel (1998) discute a partir das ideias de Benjamin (1994) que o que verdadeiramente mudou não foi a natureza do fenômeno estético, mas o fato de se poder reproduzir, com muitas cópias, uma realidade figurativa, e de se poder submetê-la, por vias e meios diferentes, a um público cada vez maior. Segundo Benjamin, a reprodução técnica

¹ Mestre em Engenharia da Computação pela POLI/USP e Doutor em Estética e História da Arte pelo PGEHA/USP.

² Professor Titular do MAC/USP e do PGEHA/USP.

afetou a autenticidade da obra, pois se torna uma tarefa impossível a determinação da cópia e do original nas artes reprodutíveis. As obras não mais carregam em si as marcas da história e das mudanças ocorridas, perdendo o “aqui e agora” de sua produção e, conseqüentemente, sua “autenticidade como objeto artístico” (BENJAMIN, 1994). Ainda segundo Francastel:

A autoridade tradicional da coisa criada, daquilo que se faz a partir da obra de arte, está na realidade posta em causa pela forma atual do desenvolvimento da imagem mecanizada. Nesta altura, há precisamente uma tendência para subestimar o papel do criador, daquele que criou o sistema que nos toca e deslumbra; temos tendência para pensar que estamos em presença de um simples fenômeno de registro, mas não é o registro que é a coisa mecanizada, e sim a distribuição, creio que é aí que reside um mal-entendido absolutamente fundamental (FRANCASTEL, 1998, p. 194).

A imagem da televisão e as técnicas do vídeo coletivizam as imagens ao permitir que diferentes lugares em diferentes momentos assistam a uma mesma representação imagética. A fotografia, o cinema, o vídeo e o computador seriam os representantes da sensibilidade artística ao longo do século XX. O advento do videoteipe permitiu a reprodução de imagens em um espaço-tempo distinto daquele em que acontece a transmissão da imagem. Segundo Machado (2001), as novas imagens produzidas são estruturas linguísticas e matemáticas sem contexto sociocultural nem história, pois existem apenas no ambiente do computador. Ao deixar de lado a referência imediata de um mundo físico e tátil, a imagem está mais no nível da mediação conceitual da estrutura.

A interface digital na arte

Se, em outras épocas, a arte já foi entendida como uma imagem da realidade para a qual a história da arte oferecia uma moldura, na contemporaneidade, porém, ela já escapou desta moldura. As definições tradicionais já não dão conta de abarcá-la, com uma profusão de novas práticas proliferando, e não apenas se valendo de meios e linguagens plásticas, mas originando-se de mídias eletrônicas ou de propostas envolvendo a biotecnologia etc. A interatividade mudou a forma de pensar no mundo da arte. Podemos tocar os objetos no mundo virtual.

Novos termos aparecem na área da arte tais como “estética da comunicação”, “artistas da comunicação”, “arte interativa”. Estes termos são utilizados pela mídia, pelo artista e pela criação coletiva. As interfaces fornecem mecanismos para o usuário trabalhar sem se preocupar com a linguagem de mais baixo nível da computação. Os artistas utilizam *softwares* com interfaces amigáveis e robôs podem substituir o homem para fazer o trabalho, por exemplo, em xilogravura e litogravura. Contextualizar as tecnologias digitais torna-se uma

necessidade, uma vez que o virtual se constitui num universo criativo, massificado e de fácil acesso.

O humano se reafirma, pois atrás de *mouses*, teclados, luvas, na ponta de fios, cabos há sempre um ser humano com sua energia natural que se funde à energia das máquinas. O sangue tem o mesmo valor que a corrente elétrica. As contradições aparecem nas transformações em andamento nos novos modos de constituição e de transmissão do saber a fim de orientar a evolução do sistema educativo a longo prazo. As máquinas têm seus *softwares* evolutivos colocados em prática sem um exame a priori das manifestações e reações do usuário da computação.

Segundo Plaza e Tavares (1998), as imagens produzidas através de suportes digitais dão origem a novas formas de representação que deslocam a relação *olho-imagem-objeto* e inauguram poéticas sintéticas e numéricas ao prescindir da presença do objeto durante a representação, tornando o dispositivo técnico um elemento do processo criativo. Uma das formas mais comum de circulação da arte é a criação de *websites* artísticos que possibilitam diversas formas de interação.

O pensamento é transformado por um objeto. Em especial nas artes, o objeto analisado sempre traz uma leitura diferente de cada usuário em relação ao objeto. Segundo Domingues:

Todas estas situações reafirmam que a história da arte é substancialmente uma história de meios e linguagens e que as tecnologias eletrônicas deste final de século XX acrescentam outras qualidades e circunstâncias para o pensamento artístico (DOMINGUES, 1997, p.21).

A técnica pode ser estruturada através do computador. A lista de objetos derivados do computador que são ao mesmo tempo estruturas transcendentais é infinitamente longa. A utilização do computador trouxe novas tecnologias na utilização do carro, do telefone. “Os produtos da técnica moderna, longe de se adequarem apenas a uso instrumental e calculável, são importantes fontes de imaginário, entidades que participam plenamente da instituição de mundos percebidos” (LEVY, 1993, p.16).

Segundo Lieser: “Pertencem à arte digital as obras artísticas que, por um lado têm uma linguagem visual especificamente mediática e, por outro, revelem as metacaracterísticas do meio”. A arte digital resume-se a uma só disciplina onde incorrem: “todas as manifestações artísticas realizadas por um computador” (LIESER, 2009, p. 11). Cumpre destacar que a arte, a ciência e a tecnologia estão combinadas na arte digital.

Os computadores têm impacto fundamental nesta técnica moderna e suas relações com as interfaces ainda estão em estudo, não se esgotando todo o modelo matemático implementado. Para Levy:

Vivemos hoje em uma destas épocas limítrofes na qual toda a antiga ordem de representações e dos saberes oscila para dar lugar a imaginários, modos de conhecimento e estilos de regulação social ainda pouco estabilizados. Vivemos um destes raros momentos em que, a partir de uma nova configuração técnica, quer dizer, de uma nova relação com o cosmos, um novo estilo de humanidade é inventado (LEVY, 1993, p.17).

A dinâmica que moldura a forma contemporânea do homem embater-se com o real, sua mediação com o mesmo, se dá sob a égide de uma potentíssima indústria da comunicação e impressionantes avanços tecnológicos que mais e mais influem diretamente em nossos modos de vida.

O hipertexto tem papel fundamental na computação e em especial na utilização das várias linguagens da *Internet*. Para tal basta clicar num texto destacado para abrir novas conexões. A utilização é muito comum por artistas para fazer páginas na *Internet* sobre as obras, utiliza-se hipertextos sem pensar que estamos reconectando espaços, *softwares*, *links* e outras utilidades.

Segundo Calabrese (1988, p. 21-2), “o progresso das ideias nasce quase sempre da descoberta de relações impensadas, de ligações inauditas, de redes inimaginadas”. No mesmo sentido, Galard (2008) recorda que é característico da arte em geral acolher achados fortuitos e novas técnicas a partir dos materiais. Tirar partido dos materiais é, ao mesmo tempo, deixar viver seus acidentes (nós da madeira, particularidade pessoal de um ator, assimilar ao trabalho um traço não planejado) e transformar esses dados numa nova necessidade.

O desenvolvimento da máquina fotográfica portátil e do instantâneo ocorreu durante os mesmos anos que também presenciaram a ascensão da pintura impressionista (GOMBRICH, 1988). A máquina fotográfica ajudou a descobrir o encanto da cena fortuita e do ângulo inesperado. Além disso, o desenvolvimento da fotografia impulsionou ainda mais os artistas em seu caminho de exploração e experimento. Não havia mais a necessidade de a pintura executar uma tarefa que um dispositivo mecânico podia realizar melhor e mais barato. O desenvolvimento tecnológico permitiu que o cotidiano dos indivíduos fosse tomado pelas máquinas e, principalmente, pelas mídias. Essa nova realidade alterou as relações sociais e as maneiras de difusão dos produtos culturais.

Fotografia, cartaz, desenho gráfico, quadrinhos, cinema, televisão e vídeo são meios de comunicação de massa, e cada um deles é resultado de desenvolvimento técnico específico,

cuja característica comum é a possibilidade de reprodução maciça. Mas os meios de massa têm sofrido os mesmos percalços para a sua aplicação que outras práticas artísticas de épocas passadas, com soluções e progressos técnicos desenvolvidos ao longo do tempo. Sua dimensão criativa, por isso, não nasce da aplicação da técnica por si mesma, ainda que esteja condicionada por ela, mas sim de seu aproveitamento como veículo de ideias. Para além do papel tradicional dos computadores, os artistas, a partir do pensamento abstrato, criam novos jogos combinatórios utilizando a ferramenta computacional e produzem uma arte com características pessoais (FRANCASTEL, 1998). A arte produziu sobre a tecnologia uma revolução digital que abre novos horizontes na transformação cultural em várias vertentes.

Aumont (2001) destaca que atualmente a arte está em qualquer parte, seu centro e sua periferia não podem ser delimitados com segurança. A percepção visual do mundo contemporâneo está indissociavelmente ligada aos novos sistemas visuais, da linguagem cinematográfica aos quadrinhos.

Existem diferentes tipos de pessoas quando em contato com a tecnologia. Algumas tentam ignorar as tecnologias, outras tentam interagir com elas de forma mais abrangente, tentando mergulhar no mundo digital e virtual. A arte entra no processo como promissora na humanização das tecnologias. Para Domingues:

Sem impedir o fluxo da história e despendendo energia inutilmente, precisamos entender a presença das tecnologias e seus efeitos na vida mediada. Assim, longe de idealismos infundados, encontro uma série de conceitos em artistas e teóricos cujas reflexões dão conta da humanização das tecnologias. A história mostra que as civilizações nunca voltaram para trás, que as descobertas e inventos são acumulados e servem de background para outros inventos. E como decorrência, a vida vem se transformando, com uma série de tecnologias que amplificam nossos sentidos e nossa capacidade de processar informações. E, a mente humana, uma vez que teve suas dimensões ampliadas, não volta mais a seu tamanho original (DOMINGUES, 1997, p.15).

Conclusão

A arte contemporânea incorporou as mídias digitais no seu modo de fazer e suas manifestações como agentes de transformação na sociedade. Segundo Machado (1994), na produção pós-industrial são utilizados processos e dispositivos de natureza numérica (infografia e computação gráfica), também chamada digital, e fotônica (holografia) para a produção de informações visuais, verbais e sonoras, que são exibidas através dos mesmos aparatos técnicos utilizados na produção.

Os vanguardistas estão à frente de todo e qualquer tipo de progresso. Procuram criar uma grande tensão entre o público e a arte e é no diálogo com a mídia que se manifesta uma

das correntes mais fortes desse mundo fragmentado. Fotografia, vídeo, televisão, computadores, holografia e outras tecnologias são cada vez mais utilizadas nos trabalhos.

Agentes imateriais são próprios da tecnologia. O *software* não tem como ser quantificado como um objeto material. A produção industrial de imagens tem levado à transformação da compreensão clássica da expressão artística estabelecida. A inserção das máquinas produtoras de imagens não apenas transformou a prática artística como também provocou alterações no pensamento da arte. Segundo Couchot:

o surgimento de uma técnica não é fator determinante para o surgimento de uma nova forma de arte, mas a técnica impõe diretrizes que moldam uma nova percepção e oferece condições para uma nova lógica figurativa, que pode gerar uma nova expressão artística (COUCHOT, 2003, p. 19).

No último quarto do século XX, a imagem digital criou uma nova ordem na representação ao eliminar a presença de um referente a ser registrado. Essa nova poética da imagem de síntese constrói as representações e utiliza estudos de comportamento com base na matemática, biologia, física, química, medicina, psicologia etc. As intensas relações entre arte, mídia e tecnologia provocaram a definição da arte além do seu campo tradicional, institucionalizado e legitimador (GIANETTI, 2002).

Os museus também exerceram influência nessa nova configuração da arte, pois eles passaram a aceitar progressivamente mais gêneros, formatos, dispositivos e práticas, como se a sua intenção fosse a de abolir sistematicamente a maior quantidade possível de fronteiras entre o espaço institucional dos museus e as práticas artístico-tecnológicas da contemporaneidade (AUMONT, 2001).

O mundo hiper-real utiliza técnicas e canais de difusão das mídias buscando compreender a dinâmica existente entre os meios e a arte. Para Arlindo Machado (2007), esse é o universo da artmídia – do inglês “*media art*”. A arte pode se valer dos meios de comunicação de massa para conduzir um debate sobre o seu próprio funcionamento ou sobre o universo de signos e códigos relacionados a eles, empregando críticas e propondo caminhos qualitativos para mudanças. Na cultura contemporânea, a distinção entre práticas artísticas e midiáticas tornou-se impossível. A arte e a mídia estão bastante imbricadas para que seja possível uma determinação segura de seus domínios nas expressões artísticas contemporâneas.

As transformações ocorridas a partir do início do século XX atingiram também o âmbito da fruição estética, pois a percepção também se modificou devido às novas modalidades de apresentação a partir das máquinas e dos recursos expressivos contidos em seus programas, que deram outra dimensão à representação imagética. Segundo Francastel,

“na vida das sociedades, o papel da arte é fornecer aos homens os meios de se subtraírem às regras rígidas da palavra e da lei, dos deuses e dos homens, e tornarem o seu mundo um pouco mais humano” (FRANCASTEL, 1998, p. 160).

Acreditamos que a arte digital ainda passa por uma fase conjuntural que precisa se impor por seus intentos artísticos, de modo a que os novos espaços críticos e de pensamento possam considerá-la legítima. Afinal, “as técnicas são possibilidades, produtos, utilizações (...), as artes são valores criados pelas sociedades, que resultam sempre em realidades, formas e objetos” (FRANCASTEL, 1998, p. 149).

Por todo o exposto, entendemos que analisar a inserção da computação e a interface digital nas artes é um assunto de fundamental importância para os estudos de estética e história da arte e está diretamente relacionado com o rompimento de fronteiras na produção e circulação da arte.

Referências

AUMONT, Jacques. **La estética hoy**. Madrid: Cátedra, 2001.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

CALABRESE, Omar. **A linguagem da arte**. Rio de Janeiro: Globo, 1987.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

DOMINGUES, Diana (Org.). **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. Fundação Editora da UNESP, 1997.

FRANCASTEL, Pierre. **A imagem, a visão e a imaginação**. Lisboa: Edições 70, 1998.

GALARD, Jean. **A beleza do gesto: uma estética das condutas**. São Paulo: Edusp, 2008.

GIANETTI, Cláudia. **Estética digital: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia**. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.

GOMBRICH, Ernst. H. **A história da arte**. 4 ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1988.

LEVY, Pierre. **As tecnologias da Inteligência**. O futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

LIESER, Wolf. **Arte Digital**. Madrid: Ullmann, 2009.

MACHADO, Arlindo. As imagens técnicas: da fotografia à síntese numérica. **Imagens**, Campinas, n. 3, p. 8-14, 1994.

_____. **Máquinas e imaginário:** o desafio das poéticas tecnológicas. 3 ed. São Paulo: Edusp, 2001.

_____. **Artemídia.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

PLAZA, Julio; TAVARES, Monica. **Processos criativos com os meios eletrônicos:** poéticas digitais. São Paulo: Hucitec, 1998.