



**CONGRESSO  
INTERNACIONAL  
ARTE E NOVAS  
TECNOLOGIAS**

Caminhos  
da Arte para  
o Século XXI

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO INTERUNIDADE SEMESTÉTICA E HISTÓRIA DA ARTE  
**CEPIA | COLABOR**

**SÃO PAULO  
| 2007 |**





UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO INTERUNIDADE SEMESTÉTICA E HISTÓRIA DA ARTE

CONGRESSO INTERNACIONAL  
ARTE E NOVAS TECNOLOGIAS  
**CAMINHOS DA ARTE PARA O SÉCULO XXI**

organização  
**CEPIA | COLABOR**

**SÃO PAULO**  
**| 2007 |**

São Paulo  
2007

**Projeto Gráfico** PMStadium Comunicação e Design Ltda  
**Identidade Visual** Inês Mécia Albuquerque

© 2007 – Programa de Pós-Graduação Interunidades em Estética e História da Arte | Universidade de São Paulo  
Rua da Reitoria, 109 A  
05508-900 – São Paulo – SP – Brasil  
Tel.: +55 11 3091 3327  
FAX.: +55 11 3812 0218  
e-mail: pgeha@usp.br

Depósito Legal – Biblioteca Nacional

ISBN 978-85-7229-043-2

---

Caminhos da Arte para o Século XXI / CEPIA | COLABOR, coord.

São Paulo: MAC USP / Programa Interunidades de Pós-Graduação em Estética e História da Arte, 2007.

p. il.

ISBN 978-85-7229-043-2



9 788572 290432

1. Arte contemporânea – Brasil 2. Universidade de São Paulo . I. Título.

CDD 21. ed. – 709.81

---

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca Lourival Gomes Machado do MAC USP.

A presente documentação é um desdobramento do Congresso Arte e Novas Tecnologias, organizado pelo CEPIA e pelo COLABOR no período de 13 a 17 de agosto de 2007, no Anfiteatro das Colméias, Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária da Universidade de São Paulo

## UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

**Reitora**\_Suely Vilela  
**Vice-Reitor**\_Franco Maria Lajolo  
**Pró-Reitora de Graduação**\_Selma Garrido Pimenta  
**Pró-Reitor de Pós-Graduação**\_Armando Corbani Ferraz  
**Pró-Reitora de Pesquisa**\_Mayana Zatz  
**Pró-Reitor de Cultura e Extensão Universitária**\_Sedi Hirano  
**Secretária Geral**\_Maria Fidela de Lima Navarro

## PGEHA

Unidades Envolvidas no Prog.de Pós-Grad. Interinidades em Estética e História da Arte

<b>Escola de Comunicações e Artes</b>	<b>Diretor</b> _Luis Milanesi	<b>Vice-Diretor</b> _Mauro Wilton
<b>Faculdade de Filos., Letras e C. Humanas</b>	<b>Diretor</b> _Gabriel Cohn	<b>Vice-Diretora</b> _Sandra Margarido Nitrini
<b>Faculdade de Arquitetura e Urbanismo</b>	<b>Diretor</b> _Sylvio Barros Sawaya	<b>Vice-Diretor</b> _Marcelo de Andrade Romero
<b>Museu de Arte Contemporânea</b>	<b>Diretora</b> _Lisbeth Rebollo Gonçalves	<b>Vice-Diretora</b> _Helouise Costa

Comissão de Pós-Graduação

**Membros Docentes**\_Carlos Henrique Serrano, Elza Ajzenberg, José Eduardo de Assis Lefèvre, Kabengele Munanga, Lisbeth Rebollo Gonçalves, Marlene Yurgel

**Membros Discentes**\_Emersom N., German Carmona Jr.

Secretaria do Programa

**Secretária**\_Neusa Brandão  
**Analista de Relações**\_Alecsandra Matias Oliveira

## CEPIA

Inês Mécia Albuquerque | Paulo Cezar Barbosa Mello | Reinaldo Fonseca | Ricardo Torres

## COLABOR

Artur Matuck | Caroline Rocha | Fabiana Mitsue | Inês Mécia Albuquerque | Maria Goretti Pedroso | Naira Ciotti | Olívio Guedes | Otávio Donasci | Paulo Cezar Barbosa Mello | Reinaldo Fonseca | Valéria Duarte



CONGRESSO INTERNACIONAL ARTE E NOVAS TECNOLOGIAS  
**CAMINHOS DA ARTE PARA O SÉCULO XXI**

**Coordenação\_**

Artur Matuck  
Inês Mécia Albuquerque  
Paulo Cezar Barbosa Mello  
Ricardo Torres

**Organização\_**

Alecsandra Oliveira  
Caroline Rocha  
Fabiana Mitsue  
Maria Goretti Pedroso  
Naira Ciotti  
Neusa Brandão  
Olívio Guedes  
Otávio Donasci  
Reinaldo Fonseca  
Renata Ferreira  
Valéria Duarte

**Comunicação\_**

Inês Mécia Albuquerque  
Paulo Cezar Barbosa Mello

**Apoio Institucional\_**

PGEHA - USP;  
PMStadium Comunicação e  
Design;  
Barbarella Comunicação;  
Programa de Pós-Graduação  
Educação, Arte e História da  
Cultura - Universidade Pres-  
biteriana Mackenzie;  
Arjo Wiggins

**Convidados\_**

Ariane Cole - UPM  
Brett Stalbaum - ICAM EUA  
Diana Domingues - UCS  
Hide Silva - Arjo Wiggins  
Jane de Almeida - PUC  
José Ribeiro - UA PT  
Lucia Leão - PUC  
Marcos Rizolli - UPM  
Paola Poole - EUA  
Pelópidas Cipriano - UNESP  
Raquel Rennó - PUC  
Regina Lara - UPM  
Sergio Bairon - UPM  
Sílvia Barros - PUC Campinas  
Wilton Azevedo - UPM

**Arte e Material de Apoio\_**

Caroline Rocha  
Cristina Rezende  
Inês Mécia Albuquerque  
Otávio Donasci  
Paulo Cezar Barbosa Mello  
Renata Ferreira  
Reinaldo Fonseca



---

## CAMINHOS DA ARTE PARA O SÉCULO XXI

O tema escolhido está diretamente relacionado com o âmbito do congresso: arte e novas tecnologias. A relação da arte com a evolução tecnológica é um ponto importante e uma das principais questões da contemporaneidade.

Da mesma forma, os caminhos da arte para o século XXI propõem-se como múltiplos e variados. Desde a aplicação da tecnologia à expressão artística, passando pela utilização e produção para novos meios de comunicação, ou pela relação com o ambiente social e cultural, são muitos os campos que podem ser estudados a partir deste mesmo tema, razão pela qual ele é proposto para este primeiro congresso.



Esperamos com isto que este tema seja o ponto de partida de uma discussão teórica (e eventualmente prática) sobre as questões da arte contemporânea, de âmbito internacional, localizada num pólo acadêmico de destaque.



Os objetivos deste projeto, além de promover uma discussão teórica sobre temas relacionados com a arte, a arte contemporânea e com as novas tecnologias, são:

- Proporcionar um ambiente internacional de troca de conhecimentos;
- Gerar discussão e propostas para os novos caminhos da arte no século XXI;
- Interação entre participantes, meio acadêmico e sociedade em geral;
- Divulgação cultural;
- Divulgação do projeto de investigação - CEPIA e do grupo de pesquisa Colabor;
- Possibilitar o interesse e o envolvimento de participantes com o COLABOR e com a USP.



O mundo há de ser visto e entendido  
como uma enorme comunidade, onde o  
colaborativismo e o compartilhamento é a  
grande moeda.

Muito obrigado aos amigos e colaboradores  
que sacrificaram suas horas pessoais em favor  
deste evento.

PC Mello/2007





## ÍNDICE

APROXIMAÇÕES ENTRE ARTE E CIÊNCIA EM MARIO SCHENBERG	18
O IMAGINÁRIO PARA A CONTEMPORANEIDADE	22
A ARTE CONTEMPORÂNEA E A UNIVERSIDADE SÊNIOR DA AJUDA: UMA ABORDAGEM PELOS ALUNOS À ARTE DE INTERNET ENQUANTO USUÁRIOS/OBSERVADORES	25
A INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NA RELAÇÃO HOMEM-MÁQUINA	31
SIGNO E VALOR (PENSAMENTO SOBRE ARTE NA TRANSDISCIPLINARIDADE)	38
COTIDIANO DIGITAL	42
AUTOR, OBRA E USUÁRIO NA ARTE INTERATIVA DAS REDES DIGITAIS	45
A CONSTRUÇÃO DA REALIDADE	48
O TELEFONE COMO VEÍCULO ARTÍSTICO	50
LA REALIDAD VIRTUAL EN LA CREACION ARTISTICA	56
TECNOLOGIA E ESPIRITUALIDADE: A ARTE RELIGIOSA NA ERA VIRTUAL	58
CINEMA INTERACTIVO: ESTUDIOS PARA UNA POSIBLE PROPUESTA	61
ATRAVESAMENTOS MATERIAIS NAS NET ARTES	64
CORPO E VIRTUALIDADE	67
TRANSCRIÇÃO BINÁRIA NA CONTEMPORANEIDADE E SUAS RELAÇÕES COM O CIBERESPAÇO	70
DEMOCRACIA ON-LINEUMA INVESTIGAÇÃO SOBRE A INTERATIVIDADE E SEU REFLEXO NO DESENVOLVIMENTO DA REPRESENTATIVIDADE POLÍTICA EM FUTURO IMEDIATO.	73
POÉTICAS DA VILA VIRTUAL: PARADIGMAS DA ARTE TECNOLÓGICA A PARTIR DA CONCEPÇÃO DO AMBIENTE EM REALIDADE VIRTUAL	82
ESTRATÉGIA EVOLUTIVA COMO MÉTODO DE DESIGN	85
VIVÊNCIA EM QUADRINHOS	90
O SÍTIO-LABIRINTO DO PICAPAU AMARELO: HIPERMÍDIA COGNITIVA EM MONTEIRO LOBATO	93
O CORPO NA MÍDIA: LEITURA DE IMAGENS	96
A ARTE PELOS CAMINHOS DIGITAIS	100
O MÉTODO DE INVESTIGAÇÃO DE WARBURG E A RELAÇÃO COM AS NOVAS MÍDIAS DIGITAIS	104
REALIDADE VIRTUAL E SEMIÓTICA: UMA CRÍTICA AO USO DE METÁFORAS	110

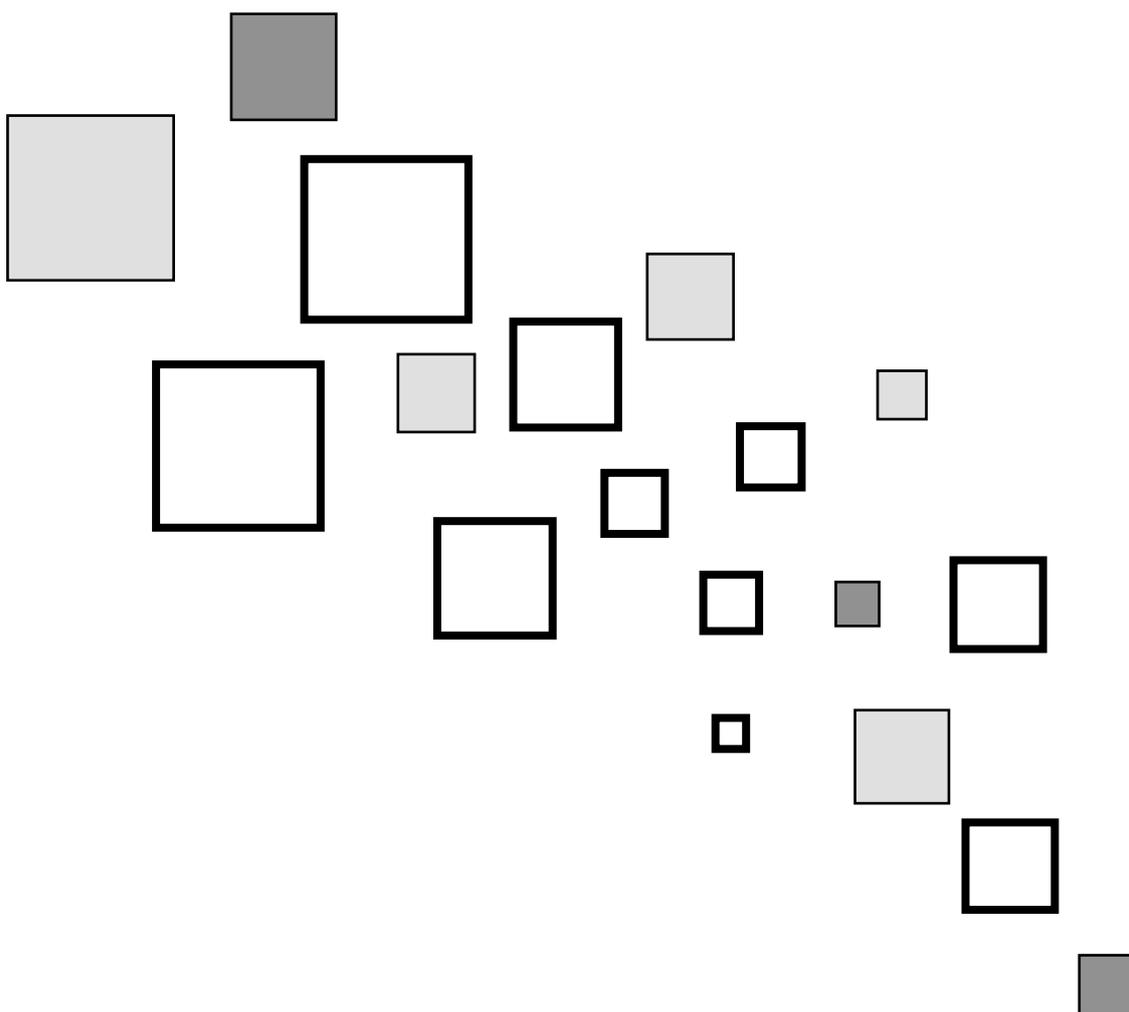


A EXPERIÊNCIA EM REALIDADE MISTA/AUMENTADA NOS JOGOS ELETRÔNICOS	112
SURREALISMO E PUBLICIDADE: A CAMPANHA THROUGH THE BOTTLE DA SMIRNOFF	115
RUPTURAS E APROXIMAÇÕES ENTRE O DESIGN GRÁFICO E A ARTE NA CONTEMPORANEIDADE	119
LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DIGITALES EN EL ARTE CINEMATOGRAFICO	122
A PALAVRA TRANSCODIFICADA	125
REFLEXÕES PARA UM PROJETO DE PESQUISA PARA PRODUÇÃO DE CONTEÚDO PARA A TV DIGITAL	128
IMÁGENES SIN FRONTERAS. EL MARCO EN LA REPRESENTACIÓN DE LAS IMÁGENES	131
DINÂMICA INTERCONECTADA E NOVAS COMBINAÇÕES	135
IMAGEM DIGITAL E CONVENÇÕES GRÁFICAS: A GRAVURA A AS NOVAS TECNOLOGIAS	138
O MEDO DO NOVO A FOTOGRAFIA MAIS UMA VEZ NA BERLINDA	141
INTERATIVIDADE, AMBIENTE, CORPO: NOVAS PROPOSIÇÕES EM UMA HISTÓRIA QUADRINHOS TRIDIMENSIONAL	145
RELAÇÕES ENTRE ARTE E PUBLICIDADE	148
A FUNÇÃO METALINGUAGEM COMO FORMA DE COMUNICAÇÃO IMAGÉTICA NO FILME, MÃ EDUCAÇÃO, DO CINEASTA ESPANHOL PEDRO ALMODÓVAR	152
NOVO OLHAR PARA A ILUSTRAÇÃO	155
ARTE E TECNOLOGIA CONTRIBUTO PARA A INVESTIGAÇÃO EM ARTE CONTEMPORÂNEA	159
A INSTITUCIONALIZAÇÃO DA ARTE CONTEMPORÂNEA: A SITUAÇÃO NO FIM DOS ANOS DE 1950 NA VISÃO CRÍTICA DE GERALDO FERRAZ	166
ARTE E VIDA PODEM SER ELEMENTOS SIMULTANEAMENTE CONGRUENTES AOS MUSEUS? A EFEMERIDADE ARTÍSTICA CONTIDA NA PRODUÇÃO DE DANIEL SPOERRI COMO PARADOXO POSITIVO.	169
PANORAMA DA PORTABILIDADE DA MÚSICA	173
ARTE-PÚBLICA - UM OLHAR INVESTIGATIVO À EDUCAÇÃO PATRIMONIAL	177
AS ESTRATÉGIAS DA RECOMBINAÇÃO E SUAS RELAÇÕES COM A ARTE DIGITAL	180
ATRAVÉS DA SALA ESCURA: UMA APROXIMAÇÃO ENTRE A SALA DE CINEMA E O LUGAR DO VJING	183
ARTE E CULTURA DIGITAL: PRODUÇÃO DO IMPERMANENTE	187
CONSIDERAÇÕES SOBRE EXPOSIÇÃO DO ACERVO DE ARTES PLÁSTICAS DE MUSEUS BRASILEIROS NA REDE MUNDIAL DE COMPUTADORES	191
AS NOVAS TECNOLOGIAS E SEU ESPAÇO NA ARTE	195
DVD-REGISTRO DE TEATRO: UMA NOVA FORMA DO TEATRO DE CHEGAR AO GRANDE PÚBLICO	199



ARTE CON NUEVOS MEDIOS E INCLUSIÓN DIGITAL EN URUGUAY. _____	202
A MULTIPLICIDADE DAS POÉTICAS TECNOLÓGICAS _____	206
CIDADE, ESCULTURA E AS NOVAS TECNOLOGIAS COMPUTACIONAIS _____	209
LIXO PASSADO _____	214
OS RECURSOS DA HIPERMÍDIA NA EDUCAÇÃO E INTERAÇÕES CONTEMPORÂNEAS E SUA APLICAÇÃO NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO _____	222
«OF ARTS» - POROUS CONSTELLATIONS OF A CREATIVE PROCESS. _____	225
DESIGN GLOCAL: HIBRIDAÇÃO DO CONHECIMENTO NA CULTURA CONTEMPORÂNEA _____	229
IDENTITÁRIAS – RELAÇÕES DE REPRESENTAÇÕES – INDICATIVOS A UMA CURADORIA _____	234
LAS SOCIEDADES GLOBALES COMO REDES DE PENSAMIENTO Y CREACIÓN. NUEVAS PRÁCTICAS CREADORAS DE PENSAMIENTO. _____	237
A PROXÉMICA DE MARIELA YEREGUI: ANÁLISE DA RELAÇÃO OBRA-PÚBLICO _____	240
PROCESSOS LOCAIS _____	243
NOVA VISÃO DA ECONOMIA: O MERCADO DE ARTE _____	245
LA AUTONOMÍA DEL ARTE Y LA SUBJETIVIDAD EN LA SOCIEDAD CONTEMPORÁNEA _____	248
UMA ALTERAÇÃO FORMAL DA LEITURA USUAL DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS; UMA NARRATIVA “EM CUBOS”. _____	251
MACCHINA: AÇÕES EDUCATIVAS EM EXPOSIÇÕES DE ARTE/TECNOLOGIA _____	254
SOCIEDADE, CULTURA E ARTE _____	258
A VISÃO SOCIAL DA ESTÉTICA NO SÉCULO XXI _____	260
TECHNOLOGY AND AESTHETIC OF SUSTAINABLE DESIGN: THREE CASES IN CAR INDUSTRY _____	263
HABITUS* CONECTADO _____	269
O CAMELO E A OVELHA _____	272
DIÁLOGOS SIMULTÂNEOS: DESIGN GRÁFICO, DE PRODUTO E DE INTERIORES. _____	275
A ARQUITETURA DO (IN)SENSATO _____	278
INFLUÊNCIA DO CINEMA NA FOTOGRAFIA CONTEMPORÂNEA _____	282
PRIMITIVO SURREALISTA DE MARIA MARTINS _____	285
ATUALIZAÇÃO ESTÉTICA PROMOVIDA PELAS NOVAS TECNOLOGIAS ASSOCIADAS AO PROJETO GRÁFICO E À PRODUÇÃO EDITORIAL. _____	289





# CEPIA | COLABOR <sup>17</sup>



## APROXIMAÇÕES ENTRE ARTE E CIÊNCIA EM MARIO SCHENBERG

ALEXSANDRA MATIAS DE OLIVEIRA — GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA PELA FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS (1995) E MESTRADO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO PELA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO (2003). DOUTORANDA EM ARTES PELA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO (2006). ATUALMENTE É ESPECIALISTA EM COOPERAÇÃO E EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA DO MUSEU DE ARTE CONTEMPORÂNEA DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. TEM EXPERIÊNCIA NA ÁREA DE ARTES. ATUANDO PRINCIPALMENTE NOS SEGUINTES TEMAS: ARTE, HISTÓRIA, HISTÓRIA DA ARTE E CRÍTICA DE ARTE. — ALEMAOLI@USP.BR



As relações do físico Mario Schenberg (1914-1990) com a Arte foram iniciadas muito cedo, mais precisamente aos oito anos de idade, quando da primeira visita a Europa na companhia de seus pais. Schenberg atestou esses acontecimentos nas muitas entrevistas que cedeu ao longo da vida. Sempre fazia questão de sublinhar que o primeiro interesse artístico se deu ao observar catedrais góticas em Paris. Na volta ao Brasil, a visão binocular dos edifícios parisienses atrairia suas atenções por muito tempo.<sup>1</sup> A arquitetura da “Cidade Luz” o tinha fascinado e marcado para sempre sua infância.

Em muitos momentos, admitia que era atingido por emoções fortes em determinados lugares, como por exemplo, a intensa energia telúrica que sentia ao estar na parte medieval de Paris (região, que na verdade, era de origem celta).<sup>2</sup> Por esses testemunhos, é possível afirmar que seu primeiro interesse artístico esteve voltado à Arquitetura e principalmente aos aspectos monumentais ligados à História. O que realmente impressionava o jovem Schenberg era a obra arquitetônica aliada ao conhecimento histórico, prova disso foi que sua primeira ação ao receber o impacto ocasionado pela visão do gótico parisiense foi pedir ao pai um livro de História Universal.<sup>3</sup> Sempre salientou que a análise da Arte através da História foi fundamental para a manutenção de seu interesse de cunho artístico, pelo menos até 1938 – quando recebeu novas influências que serão examinadas durante o decorrer desse texto.<sup>4</sup>

Sobre seus primeiros contatos com a instituição escolar não há muitas informações, a não ser o fato de que completou seus estudos primários no Colégio Americano Batista, no Recife (sua terra natal). O colégio era caracterizado por ser um ambiente puritano, onde Schenberg aprendeu lições sobre a Bíblia. As lições religiosas deixaram reflexos na formação de seu caráter e na composição de seu pensamento filosófico.<sup>5</sup>

Ainda de acordo com seus depoimentos, Mario Schenberg dizia que o interesse pela Matemática somente aconteceu aos 13 anos – iniciado com longas e solitárias caminhadas à beira da praia, e com a observação da geometria ligada a elementos da natureza pernambucana. Para ele, o entendimento da Geometria estava associado ao uso do instrumental da razão como objetivo para a compreensão das impressões visuais.<sup>6</sup>

O mesmo sentimento de descoberta da Natureza era reproduzido quando narrou seus estudos em Física, História Natural e Química.<sup>7</sup> O jovem Schenberg ficara impressionado com a compreensão de que as leis naturais e que todos os fenômenos físicos e químicos obedeciam e podiam ser expressos por leis matemáticas. O caso da descoberta da Química pode ser destacado nesse universo de novos conhecimentos, pois Schenberg chegou a comprar, por sua própria conta, uma série de reagentes químicos e a realizar, em casa, suas experiências iniciais.

De certa forma, o interesse pela Arte veio antes ao que privilegiava a Ciência. Quando o jovem Schenberg abriu seus horizontes para a Geometria era pela razão de esta o auxiliar na utilização de suas percepções visuais. Quando realizou as experiências químicas ainda não

<sup>1</sup> Depoimento de Mario Schenberg a Amélia Império Hamburger. In: GOLDFARB, José Luiz e GUINSBURG, Gita K. *Mario Schenberg: Entre-Vistas*, São Paulo: Perspectiva, 1984, p.153.

<sup>2</sup> “Certa ocasião passando por uma ruazinha sem nada de especial senti um impacto e só depois fiquei sabendo que lá se localizava a Lutécia. Verifiquei com isso que minha atração era pelo mais antigo, está ligada à força telúrica de alguns lugares da Terra”. CEDRAN, Lourdes (coord.). *Diálogos com Mario Schenberg*, São Paulo: Nova Stella, p. 45.

<sup>3</sup> O livro *História Universal* era de autoria de Raposo Botelho – historiador português. Idem, p. 22.

<sup>4</sup> “Pedi um livro de História Universal, e ganhei um horrendo, cheio de datas e nomes, mas o li deliciado. Ao chegar no Brasil já o lera e relera. A arte então me apareceu via literatura e ligada a história”. Idem, p. 22.

<sup>5</sup> Schenberg, mesmo sendo um cientista, tinha uma posição singular sobre a religiosidade. Nessa pesquisa não cabe análise do caráter místico do físico, mas as primeiras experiências podem ser registradas no depoimento que vem a seguir: “Eu travei conhecimento com a Bíblia quando era criança, principalmente no Colégio Americano Batista, onde nos davam cursos sistemáticos de Bíblia, por isso com 10 anos eu sabia uma porção de coisas. Mas tarde conheci um pouco da Bíblia em hebraico. Há coisas muito interessantes no pensamento judeu. Apesar disso não considero a Bíblia o livro mais significativo para os físicos, que encontrariam na Cabala, por exemplo, maior ressonância”. Idem, p. 34.

<sup>6</sup> Sobre a Geometria: “Foi uma espécie de encontro entre o sentido da visão e a razão”. Idem, p. 22.

<sup>7</sup> “Andava horas e horas na praia, no Recife e em Olinda, catando mariscos. Uma experiência muito estranha é que, ao mesmo tempo, ia pensando. Foi nesses passeios que comecei a pensar sobre as coisas matemáticas, como teoremas, equações e coisas assim. As primeiras pesquisas matemáticas foram feitas nesses passeios à beira-mar”. Idem, p. 41.

o fez como um estudo científico, pois ele mesmo admitiu que nem sabia o que era Ciência e que as experiências eram apenas de principiante. Em suas palavras, “uma espécie de alquimia”.<sup>8</sup> Então, as primeiras investidas no campo científico eram apenas “curiosidades” de um adolescente, realizando estudos para os preparatórios<sup>9</sup>, e fascinado pelos fenômenos naturais.

O interesse pela Ciência teve como ponto de destaque a Geometria, mas realmente foi concretizado por intermédio da Tecnologia. Aos 10 anos, Schenberg era colecionador de “livrinhos” franceses que ensinavam como aviões, navios e motores funcionavam. É bom lembrar que, entre 1924-29, as transformações tecnológicas do século XX e os primeiros traços da modernidade eram sentidos por toda a burguesia e pela classe média - como era a família de origem judeu-russa de Mario Schenberg. Inovações tecnológicas, como o fonógrafo, provocaram forte impacto no menino. Ele mesmo dizia que o vôo de travessia do Atlântico por Sacadura Cabral o entusiasmou imensamente.<sup>10</sup>

A atração pela Tecnologia direcionou-o ao Curso de Engenharia Elétrica. Nesse momento nunca é demais lembrar que o Brasil ainda possuía poucas instituições de ensino superior e essas eram restritas aos cursos universitários mais tradicionais, como Medicina, Direito e Engenharia. Por essa razão, jovens com aptidões ligadas à Matemática e à Física eram encaminhados para os Cursos de Engenharia, ao mesmo passo em que jovens mais interessados em estudos biológicos ou com aptidões literárias eram dirigidos para o Curso de Medicina ou de Direito, respectivamente.

No mesmo período em que surgiu a atração pela Tecnologia, o jovem Schenberg também voltou suas atenções para outros assuntos, como recortes de jornais e revistas sobre a China<sup>11</sup> e as primeiras leituras sobre o pensamento de Karl Marx. Schenberg, em suas entrevistas, nunca soube justificar o motivo pela fascinação – aparentemente sem explicação – sobre a China. Porém, a coleção de recortes foi considerada como interesse juvenil e, de certa forma, exótico, que ao longo do tempo seria transformado em estudos mais aprofundados, referentes à Filosofia e à Arte Oriental.

## INFLUÊNCIAS DO ORIENTE

Mario Schenberg desenvolveu um projeto crítico com subsídios que não eram de uso recorrente das outras propostas críticas já citadas. Foi nessa utilização de conceitos distintos que a crítica schenberguiana estabeleceu diferenciações em relação aos paradigmas que fixaram a crítica de arte brasileira.

O primeiro subsídio era a análise artística sustentada pela Filosofia e pela Arte Oriental. Elementos do Zen, do hindu e do budismo foram tomados para explicação de suas proposições teóricas. A Filosofia Oriental era muito valorizada por Schenberg, pois significava uma forma diversa de refletir o mundo, a espiritualidade e a realidade:

ESSE SERMÃO DE BUDA É UMA DAS COISAS MAIS IMPRESSIONANTES PORQUE INVERTE TODO PENSAMENTO RELIGIOSO OCIDENTAL QUE CONCEITUA OS DEUSES ACIMA DOS HOMENS. BUDA MOSTRA QUE, AO CONTRÁRIO, OS HOMENS É QUE ESTÃO ACIMA DOS DEUSES, QUER DIZER, APESAR DE SEREM DEUSES, NO HOMEM HÁ UMA CERTA CLARIVIDÊNCIA QUE SÓ ELE PODE TER (...) O HOMEM É UM SER AXIAL.<sup>12</sup>

O crítico estabeleceu um paralelo comparativo entre a Arte Ocidental que valoriza a racionalidade e que se aperfeiçoa pela profunda elaboração teórica, fixando nas obras artísticas a beleza natural – sua aplicação objetiva as representações claras, realísticas e lógicas – e a Arte Oriental, que ao contrário, procura a essência da vida nos valores apreendidos intuitivamente e em insinuações espirituais. Na Arte Oriental é salientado o espírito, suas glórias se alcançam nos domínios da mística contemplativa. Outra característica da pintura oriental é a aversão pela reprodução da natureza e dos objetos, a sua procura é concentrada na essência do natural e não na sua reproduzibilidade.

Nesse sentido, a utilização de valores orientais ou baseados na Filosofia do Oriente significava um novo conceito – diferente dos ocidentais contemporâneos, possibilitando alternativas para o progresso científico, artístico e humano. Vivendo em uma sociedade cada vez mais influenciada por valores regidos pelo capitalismo e pelas raízes ocidentais, Schenberg encontrava na Arte Oriental (ou não européia) o auxílio na formação de uma crítica mais imparcial, colocando a Arte como uma linguagem universal, e não carregada por localismos ocidentais ou orientais, pois Schenberg pregou a instituição da Arte Cósmica.<sup>13</sup>

<sup>8</sup>

<sup>9</sup> Idem, p. 22.

<sup>10</sup> Trata-se de exames preparatórios de saída do antigo curso primário para o ingresso no curso secundário.

<sup>11</sup> Relato dado por Mario Schenberg à *Revista Ciência Hoje, Perfil*, p. 107, 10 ago.1984.

<sup>12</sup> SCHENBERG, Mario. *A pintura de flores de Ira Kajimoto*, Arquivo do Centro Mario Schenberg de Documentação da Pesquisa em Artes – ECA/USP, texto nº 221, 12.jun.1983.

<sup>13</sup> A conceituação sobre Arte Cósmica ainda está em estudo, mas em primeira análise é a Arte que envolve aspectos do universo do artista e do fruidor, ultrapassando as bar-

Schenberg analisou a expressão verdadeira do artista, seus sentimentos em relação à realidade vivida, ou seja, sua postura perante a vida e o mundo. Baseou-se, em parte, nas especificidades da Arte Oriental para descobrir a fonte onde o artista encontrava sua inspiração e produzia a obra.

EM ALGUNS MOVIMENTOS RECENTES ENCONTRAMOS INFLUÊNCIAS COMBINADAS DE FILOSOFIA E ARTES ORIENTAIS HINDUÍSTAS E BUDISTAS COM AS DO SURREALISMO. HÁ OUTRAS CONVERGÊNCIAS MUITO INTERESSANTES DE SURREALISMO E ORIENTALISMO.<sup>14</sup>

Muitos textos críticos assinalam elementos da cultura oriental, como por exemplo, o dedicado ao artista Carlos Takaoka, “o avanço da arte de Carlos Takaoka corresponde do aprofundamento da sua Cosmovisão panteísta de tipo oriental (...)”<sup>15</sup> Ou o texto dedicado a Mira Schendel “numa segunda série de monotipias, conseguiu se aproximar do espírito das paisagens Song (...)”<sup>16</sup>

Ou ainda, o texto que diz sobre a arte de Ismênia Coaracy:

SER UM EXPRESSIONISTA É UM ESTADO ARTÍSTICO-EXISTENCIAL, DE QUE A PRÓPRIA ARTISTA PODE NÃO TER CONHECIMENTO RACIONAL, COMO TALVEZ ACONTECESSE COM ISMÊNIA DURANTE MUITOS ANOS. O EXPRESSIONISMO NÃO É ESSENCIALMENTE UM MOVIMENTO DA ARTE DO SÉCULO XX, E NEM MESMO EXCLUSIVO DA CULTURA DO OCIDENTE. HÁ UNS MIL ANOS, JÁ HAVIA EXPRESSIONISMO NA ARTE DO EXTREMO ORIENTE (...).<sup>17</sup>

## ARTE E CIÊNCIA

Um segundo aspecto na crítica elaborada por Schenberg, talvez o mais evidente ponto característico, é o uso de termos científicos para explicar as proposições artísticas. Por ser físico teórico, era recorrente a utilização de termos como: ciência<sup>18</sup>; cósmico; cosmovisão; inconsciente cósmico; física quântica; física clássica<sup>19</sup>; lógica; raciocínio<sup>20</sup>; matemática<sup>21</sup>; entropia<sup>22</sup>; geometria<sup>23</sup>; esferas concêntricas; universo<sup>24</sup>; reversibilidade; tecnologia<sup>25</sup>, entre outros. A principal linha de distinção usa a conexão entre criação artística e científica.

Para Schenberg, as inter-relações existentes entre esses dois campos do Saber eram um modo de transpassar os limites corriqueiros de uma Arte de senso comum – entender a criação é lidar com as obras artísticas sem privá-las dos conceitos científicos. Em muitos textos, o crítico mostra aos artistas os princípios científicos que existem em seus trabalhos, mesmo que estes não tenham se dado conta da produção de tais efeitos científicos. É o crítico que descobre essa característica científica nos trabalhos. Talvez fosse uma contribuição ao sentido da arte de vanguarda. Dessa forma, estabeleceu elo entre criação artística e científica, compondo metodologia fenomenológica que avança sobre pesquisas vinculadas às ciências humanas.

Dentro do mesmo elemento que une Arte e Ciência, Schenberg enfatizou o uso das tecnologias para o fazer artístico e a melhoria da comunicação entre os homens. Nesse sentido, vai ao encontro das idéias de Mário Pedrosa e Waldemar Cordeiro. Porém, é importante lembrar que para cada um dos três teóricos da Arte a idéia de unir Arte e Ciência guarda sentidos específicos para cada um deles.

Para Mário Pedrosa, por sua formação em Estética e, principalmente, por basear suas críticas de arte na gestalt, os traços de relação entre Arte e Ciência calcaram-se na problemática da forma do objeto artístico. Ao ponderar as argumentações e a práxis de Cordeiro, é possível afirmar que este utilizou recursos tecnológicos e científicos como suporte para o alcance de novos efeitos visuais, ou seja, a dupla Ciência/Técnica fornece subsídios para a inovação artística. As orientações de Schenberg não atribuem esse sentido “utilitarista” à Ciência. Não é a Ciência que serve à Arte e nem vice-versa. Na visão schenberguiana, há uma dinâmica entre os dois campos, ou seja, uma relação dialética.

reiras do cotidiano e conseguindo atingir ideais cósmicos.

14 SCHENBERG, Mario. *Realismo Fantástico, Arte Mágica e Surrealismo*. Arq. Centro Mario Schenberg de Documentação da Pesquisa em Artes.

15 “(...) influenciada tanto pelo Zen e o Taoísmo, como pela leitura do Bagavad Gita. Consegue realizar com rara felicidade aquela captação do movimento cósmico através dos ritmos da Matéria, que constituiu o cânone fundamental da arte do Extremo Oriente...” SCHENBERG, Mario. Carlos Takaoka. In: AJZENBERG, Elza (org.) *Schenberg: Arte e Ciência/Pensar Criativo (Diálogos)*. São Paulo: ECA USP; (Schenberg; 11), 2000, p.70.

16 “(...) de maneira pessoal sua, redescobririndo ritmos de um espaço-temporalidade cósmico quase inacessíveis aos artistas ocidentais. Visão reveladora de um encontro intuitivo do homem com o universo: atingiu talvez o nível do inconsciente cósmico, revelado por Ma Yuan e Bashô, no Extremo Oriente, e por alguns versos de Mallarmé. Mira fez algumas monotipias com fundo escuro (...) há certamente relações muito estreitas entre esse gênero de sensibilidade noturna e a das paisagens Song e dos hai kai de Bashô”. SCHENBERG, Mario. *Monotipias de Mira Schendel*. Arq. Centro Mario Schenberg de Documentação da Pesquisa em Artes, Texto nº 6, out. 1964.

17 SCHENBERG, Mario. *A Arte de Ismênia Coaracy*. Arq. do Centro Mario Schenberg de Documentação da Pesquisa em Artes, Texto nº 197, 11.jun.1981.

18 CIÊNCIA - compreensão de que as leis naturais e que todos os fenômenos físicos e químicos obedecem e podem ser expressos por leis matemáticas.

19 FÍSICA – possui como principal objetivo elaborar uma descrição quantitativa dos fenômenos da natureza e o resgate de sua origem.

20 RACIOCÍNIO - primeiro o indivíduo concebe as idéias sem nenhuma base de comprovação e depois desenvolve os mecanismos racionais para comprovar sua tese.

21 MATEMÁTICA – é uma forma de poesia que necessita possuir criatividade e envolver lógica, desenvolvimento, solução e demonstração do seu objeto de pesquisa.

22 ENTROPIA – conceito, originalmente retirado da Física; refere-se à medida de desorganização de um sistema tanto artístico quanto científico.

23 GEOMETRIA - instrumental da razão para a compreensão das impressões visuais. Uma espécie de encontro entre o sentido da visão e da razão.

24 UNIVERSO – composto por galáxias, estrelas, planetas e outros corpos celestes. Assim como cosmo pode indicar uma totalização, porém possui embasamento mais forte do que este nas leis naturais descritas pela Astronomia.

25 TECNOLOGIA – conjunto de materiais, técnicas e suportes empregados para a execução de determinada ação que pode ter fins artísticos ou científicos, aumentando sua eficiência e praticidade. O campo de ação da tecnologia, ao contrário da Ciência, não está além do desconhecido.

Os dois primeiros aspectos diferenciadores da crítica de Schenberg com relação aos outros teóricos estão imersos num terceiro elemento característico na crítica de arte schenberguiana: o uso da intuição como metodologia da criação e da interpretação artística. Mario Schenberg pregou que a intuição deve ser a diretriz para a criação de obras estéticas; não desprezou, de modo algum, o pensamento lógico e racional, mas advertiu que a utilização das capacidades racionais deve ser ponderada pela sensibilidade intuitiva. Em suas análises artísticas, o crítico tendeu a valorizar artistas que utilizavam a intuição em detrimento das normas racionais, na ação pictórica ou escultórica.

O crítico também usou da intuição para examinar as propostas artísticas que lhe são apresentadas. Muitos amigos seus dizem que diante de uma obra artística ele observava por horas as telas ou esculturas; logo após, fechava seus olhos e minutos depois iniciava sua apreciação<sup>26</sup>. Essa discussão encontra-se aprofundada em próximo momento dessa dissertação, onde ocorre o estudo sobre o papel da intuição na criação artística e científica.

Assim, foi visto que o cenário da crítica de arte brasileira em formação na década de 1930 muito influenciou Mario Schenberg, seu círculo de amizades, constituiu-se no circuito paulista de artistas, críticos e intelectuais ligados à Arte – e esta ligada à problemática social. Schenberg estabeleceu fortes contatos nesse ambiente em formação entre 1930 e 1940. Quando efetua sua produção crítica, no período de 1940 a 1980, é possível observar que o panorama artístico do país apresentava grandes nomes da crítica que nesse período estavam empreendendo seus estudos em Artes Plásticas, conjuntamente às experiências de Schenberg.

Neste exercício de reflexão sobre a proposta crítica de Mario Schenberg está sendo ponderado que este projeto constitui importante embasamento para as vanguardas dos anos de 1960 e anos posteriores. Na década de 1940, quando ainda a crítica schenberguiana dava seus primeiros passos, Mario Schenberg já dissertava sobre a arte de Alfredo Volpi e iniciava seu relacionamento com os críticos paulistanos. Porém, foi quando as correntes vanguardistas adentraram a Arte brasileira, com a chegada do Concretismo, e depois com outras vertentes artísticas, é que Schenberg tornou-se um significativo alicerce para os novos artistas e suas renovadoras propostas.

O impulso oferecido aos novos artistas é uma das mais relevantes características da crítica schenberguiana. Pode ser considerado como sua maior contribuição ao cenário das Artes Plásticas, no país. O projeto vanguardista paulista muito dependeu das argumentações de Mario Schenberg e seus companheiros. Era um momento em que a Arte necessitava comunicar-se com o público – a obra e o artista precisavam alcançar seus espectadores. O crítico era o intermediário, mas não era o único; os artistas também refletiam e escreviam sobre suas propostas artísticas, porém o crítico “enxergava coisas que os outros não viam”. A cumplicidade era a ponta dessa comunicação entre crítico-artista-obra-crítico-público – relação que existe em toda crítica de arte, mas que na obra de Schenberg se realiza de modo especial, pois o crítico necessita também do olhar do jovem para renovar suas opiniões.

## BIBLIOGRAFIA

- AGUILAR, José Roberto. O mundo de Mario Schenberg, São Paulo, Casa das Rosas, 1997.
- AJZENBERG, Elza (coord.) Arte e Ciência., São Paulo, ECA USP, (Schenberg, 4), 1996.
- ARANTES, Otília (org.) Política das Artes: Mário Pedrosa, São Paulo: EDUSP, 1995.
- ARANTES, Otília Beatriz Fiori. Mário Pedrosa: Itinerário crítico, São Paulo: Página Aberta, 1991.
- ARANTES, Otília Beatriz Fiori. Política das Artes...op. cit., p 350 e seguintes.
- GOLDFARB, José Luiz e GUINSBURG, Gita K. (org.). Mario Schenberg: Entre-vistas. São Paulo, Perspectiva, 1984.
- GOLDFARB, José Luiz. Diálogos com Mario Schenberg. São Paulo, Nova Stella, 1988.
- GOLDFARB, José Luiz. Voar também é com os homens: O pensamento de Mario Schenberg. São Paulo, EDUSP, 1994.
- GOLDFARB, José Luiz. Voar também é com os homens: o pensamento filosófico de Mario Schenberg. São Paulo: EDUSP, 1994.
- GONÇALVES, Lisbeth Rebollo. Sérgio Milliet, crítico de arte, São Paulo: Perspectiva, Edusp, 1992, (Estudos; 132).
- PEDROSA, Mário. Arte Culta e Arte Popular. Arte em Revista: questão popular, São Paulo, Kairós, v 2, nº 3, 1980.
- SEVCENKO, Nicolau. Orfeu extático na metrópole: São Paulo, sociedade e cultura nos frementes anos 20. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.
- ZANINI, Walter. A Arte no Brasil nas décadas de 1930-40: o Grupo Santa Helena, São Paulo: Nobel/EDUSP, 1990.

26 "Ao colocar-se diante da obra de arte, ele vivia intensamente as sensações e impressões do objeto observado. Digamos que conseguia obter uma certa interação entre seu ser e a obra de arte. A partir desse estado de observação, MS começava mansamente a recuperar o fôlego, a rearticular sua capacidade de verbalização que, durante a observação mais profunda, estava suspensa e, então, começava a expressar frases desconexas. Como que comentando suas próprias sensações, falando para si próprio". GOLDFARB, José Luiz. *Voar também é com os homens...*, op. cit., p. 128.

## O IMAGINÁRIO PARA A CONTEMPORANEIDADE

CAROLINE CABRAL ROCHA — MESTRANDA DO PROGRAMA INTERUNIDADE EM ESTÉTICA E HISTÓRIA DA ARTE DA USP — CAROLINEROCHA@HOTMAIL.FR

### ABSTRACT

A construção da imagem interdepende de diversos fatores, o receptor, o desejo da análise e sua assimilação. Tanto a expressão visual que o objeto ou a obra de arte expressem através da atitude artística, como também o imaginário sócio-cultural, ambos se compõem em consequência de um simples e rápido olhar ou sentir. Pois, em um breve perceber o objeto, as relações ocorrem no local presente e na forma como o indivíduo capta as informações que o meio lhe propõe. O indivíduo, com toda a sua bagagem social, trava com o espaço rápidas relações que são absorvidas de acordo com as referências que este tiver. Se no momento atual, uma enorme gama de informações visuais, sonoras, táteis e sensíveis têm atingido o observador da arte de maneira desordenada e intensa. A absorção de tanta informação muitas vezes pode causar o efeito contrário ao desejado, uma falta de percepção do todo. Dentro deste mesmo momento mundial está o rápido avanço tecnológico que gerou o impulso da criação da arte junto à tecnologia, entretanto com a massificação e a banalização do eu social, esta mundialização do imaginário, trouxeram também a banalização do “eu” e do “lugar” dois parâmetros fundamentais para a percepção e assimilação de qualquer imagem, assim, a compreensão e dissolução do conceito de “o que é imagem” se faz mais que necessário para que, sobretudo na arte, a utilização das mídias e multi-meios não banalize o indivíduo ou o faça ser simples parte da grande massa. Mas como reverter este processo de banalização do universo imagético contemporâneo? Pela simples compreensão do próprio conceito de imagem conectado ao “eu” e à “condição de estar”.

“CADA PRODUTO DO CONHECIMENTO HUMANO ESTABELECE UM TERRITÓRIO EM TORNO DE SI, UM CAMPO EM QUE SUA MANIFESTAÇÃO É CONGRUENTE. A PROCURA DOS LIMITES DESTES CAMPOS PODE VIR DE MÚLTIPLAS ABORDAGENS, TANTAS QUANTO A CULTURA DE UM TEMPO E DE UM LUGAR PERMITEM. CADA ABORDAGEM IMPRIMINDO SUA VISÃO PRÓPRIA NAS CARACTERÍSTICAS DESSE CAMPO. MAS, DE ALGUMA FORMA, TODAS DEVEM TER COMO REFERÊNCIA TANTO A NATUREZA DO PRODUTO QUANTO O SISTEMA QUE O PRODUZ, ENVOLVENDO AQUI O UNIVERSO DE REFLEXÕES DAQUELES QUE SE ENVOLVEM NESTA PRODUÇÃO.”<sup>27</sup>

A palavra **IMAGEM** vem do latim **IMAGO** que durante o século XI foi um termo dedicado à psicanálise que significava: “Protótipo inconsciente adquirido durante a infância pelo sujeito, sobrevivência imaginária de uma participação em situação interpessoal.” Na psicanálise, a palavra imagem tem uma relação com o imaginário criado a partir das relações interpessoais, ou seja, com vários indivíduos.

O prefixo **IM**, provindo do latim **IN** é um elemento estabelecedor do “ser”, do indivíduo, no espaço, como as preposições “em” ou “no(a)”. Pode-se tomar como exemplo as palavras “incorporar”, “infiltrar” e “inspecionar”. E acredita-se que o **IM** tenha esta mesma origem.

A imagem dentro da concepção física é a reprodução invertida que uma superfície polida dá de determinado objeto que o reflete. Os raios luminosos que penetram nos olhos são primeiramente desviados pela córnea, depois pelo cristalino que os faz convergir para a retina. As células nervosas da retina transformam esta luminosidade em impulso nervoso e estes seguem para o cérebro através dos nervos óticos. A imagem, na física, pode ser considerada um conjunto de pontos luminosos provindos de diversos pontos de um dado objeto. Sendo que esta imagem pode ser considerada como real ou virtual.

A imagem real é a imagem que pode ser recebida por uma tela. A imagem virtual é a imagem que não tem existência real no espaço. O exemplo mais utilizado na física é a imagem vista em um espelho plano. Então, pode-se dizer que a palavra imagem é um conjunto de diferentes definições de acordo com as diferentes disciplinas do conhecimento.

De qualquer forma, se forem colocados lado a lado os diferentes conceitos, podemos chegar à seguinte teoria: de que a imagem seria um protótipo inconsciente humano gerado a partir da interpretação cerebral, afirmada pela situação interpessoal, ou seja, pelo ver coletivamente, trazendo aproximando o indivíduo da percepção do lugar, do “site”, do “locus”. A concepção da física está subordinada à idéia de olhar, entretanto é sabido que o impulso nervoso pode ser gerado por diferentes órgãos do sentido, ou mesmo pelo estímulo do conjunto de imaginários estabelecidos no cérebro, como ocorre em sonhos. Se estes parâmetros cerebrais, no que concerne à composição de imagens, estão o tempo inteiro sendo estimulados, como então desconsiderá-los durante uma recepção estética através do olhar? Será, então, a unidade do visível e do invisível que assegurará a consistência, conexão e assimilação da imagem vista. Os sentidos, os sentimentos e a percepção si como sujeito in situ, este conjunto é que trará a experiência do “ver” uma “imagem”. A imagem quando utilizada pela economia, como publicidade, torna-se uma verdadeira ferramenta de sedução para o consumo de determinado produto ou para a

22 <sup>27</sup> CARON, Jorge Osvaldo. *O território do espelho*. Tese FAU-USP. 15

absorção de determinada idéia. Uma vez assimilada, a imagem passa a fazer sentido para a vida do receptor e servirá como parâmetro para novas sinapses mentais. É fato que a imagem que induz, não será necessariamente a imagem que tudo mostra, tudo deixa evidente, mas a que deixa a desejar, a que incomoda e gera um complemento no sujeito receptor. Assim, o sujeito criará maior número de sinapses e de conexões para a interpretação e assimilação do objeto. O homem, dentro do “processo de trabalho” da concepção de Lukacs, possui a necessidade do desenvolvimento, de avançar cada vez mais, o tempo todo, e esta concepção será guiada pelo desejo. Para Hegel<sup>28</sup>, o desejo é colocado como uma dialética entre senhor e escravo, chegando-se ao reconhecimento da liberdade.

“A CONSCIÊNCIA-DE-SI, QUE É DESEJO, SÓ CHEGA À SUA VERDADE AO ENCONTRAR OUTRA CONSCIÊNCIA-DE-SI, VIVENTE COMO ELA. OS TRÊS MOMENTOS — O DAS DUAS CONSCIÊNCIAS-DE-SI POSTAS NO ELEMENTO DA EXTERIORIDADE E O DESSE MESMO ELEMENTO, O SER-ÁI DA VIDA — DÃO LUGAR A UMA DIALÉTICA QUE CONDUZ DA LUTA PELO RECONHECIMENTO ATÉ A OPOSIÇÃO ENTRE O SENHOR E O ESCRAVO, E DAÍ À LIBERDADE”<sup>29</sup>

Retomando o conceito de imagem original como a percepção de algo em um espaço e ainda considerando que o processo decodificador e de absorção desta imagem dependerá do desejo, temos agora um terceiro elemento, o “eu”. Este eu dependerá não apenas de um eu, que é, mas sim de um ser que se reconhece como ser em um lugar. Para Certeau<sup>30</sup>, a sociedade contemporânea transformou o ser, que se reconhecia como indivíduo dentro de uma sociedade e o transformou em NEMO, ninguém. Para ele é o herói contemporâneo que habita esta sociedade de formigas iniciada com a massificação, com a transferência de valores da sociedade onde reinava o nome, as famílias, para uma sociedade da democracia, dos números, das grandes administrações, da cibernética, onde o sujeito é submetido a um enquadramento de uma racionalidade niveladora. Temos, então, um herói qualificado, porém quantificado. O mesmo conceito foi colocado por Freud em “O mal-estar na civilização”, citando o a desventura do homem comum e a possibilidade de contorná-lo ou estudá-lo à luz da psicanálise. Para Certeau, apenas um livre-pensador poderia contornar esta situação e agir. Conceito parecido surge no texto de Hölderlin “O homem habita como um poeta”<sup>31</sup>. Neste texto o autor irá reconhecer a condição humana: o homem vive imortalmente, mesmo que cheio de méritos, sobre a terra. Hölderlin apresenta a condição humana do estar, do se situar em e ainda complementa com o elemento libertador, que dá sentido, para ele, a esta existência sobre a terra, que é o agir poeticamente, mais uma vez a livre expressão, a retomada do “eu”. O pensamento e a poesia, ou o agir artístico, não se encontram dentro de uma aparência, mas, para Heidegger, simplesmente são iguais. Para André Breton, não se separam arte e vida, pois formam uma única coisa. Edgar Morin, concorda com Breton e acrescenta:

“A ARTE NOS FALA DE NÓS MESMOS, DOS PROBLEMAS DE NOSSA VIDA. SE TOMARMOS, POR EXEMPLO, A ÚLTIMA OBRA DE BEETHOVEN, NO FINAL, ELE QUIS ESCREVER O SENTIDO DE SUA MÚSICA. ELE ESCREVEU “MUSSEN ES SEINEN? ES MUSSEN SEIN” (“É POSSÍVEL TODAS AS TRAGÉDIAS DA VIDA, TODAS AS DORES DA VIDA, TODAS AS DIFICULDADES DA VIDA? SIM, É POSSÍVEL”). A PRIMEIRA FRASE É A REVOLTA CONTRA O DESTINO E A SEGUNDA NOS DIZ QUE É PRECISO ACEITÁ-LO. BEETHOVEN NOS DEIXA DIANTE DE SUAS CONTRADIÇÕES. CADA UM DE NÓS DEVE SE REVOLTAR CONTRA O DESTINO E ACEITÁ-LO AO MESMO TEMPO.”<sup>32</sup>

Para Lao-Tsé a evolução do homem começa nos sentidos, passando pela inteligência e chegando ao Logos, a razão. Segundo Teilhard de Chardin, esta trajetória evolutiva humana vai da hilosfera (material), para a biosfera (vital), seguindo para a noosfera (intelectual) e chegando à logosfera (a razão). Lembrando que logos para os gregos era a linguagem e vindo do latim, ganha também o caráter espiritual, ou boas palavras.

A emoção estará neste encontro entre a imagem e os valores internos pessoais ativados. Portanto, o objeto comunica mais sem tudo dizer. Ele torna-se um dispositivo de reflexão e desejo. Claro que o desejo também é um fator cultural, momento em que o indivíduo, com parâmetros do seu imaginário social cria ou interpreta determinado objeto. Então, a interpretação passará mais uma vez pela noção do eu coletivo, do lugar comum, do eu social.

Tudo o que é visto, então, passa a ser imagem e a compor o chamado imaginário após ser interligado na rede cerebral. E vale também ressaltar a diferença entre ver e olhar. O olhar está conectado à idéia da imagem que atravessa a retina para ser interpretada pelo cérebro. Já o conceito de ver está ligado ao “sentido da visão”. A palavra ver veio do latim “videris”, que provavelmente vem do verbo latino “vídeo”. Esta palavra na realidade possuía muito mais o valor de “parecer”, passar por, assemelhar-se. Ou mesmo o sentido de aparecer, mostrar-se (FARIA, 1967). Assim, todas as paisagens, o cinema, os quadros, a arquitetura, a instalação, os objetos podem ser imagens.

28 HEGEL, G. W. F. *Lições sobre a estética*. São Paulo: Cadernos de tradução, 1997.

29 Hyppolite, Jean. *Gênese e Estrutura da Fenomenologia do Espírito de Hegel*. Lisboa: Discurso Editorial, 1969, p.171.

30 CERTEAU, Michel. Um lugar comum. In.: *A invenção do cotidiano: Artes de Fazer*. Tradução de Ephraim Ferreira Alves. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994.

31 HEIDEGGER, Martin. *Essais et conférences – Bâti, habiter et penser*. Paris : Gallimard, 1958.

32 Entrevista com Edgar Morin. In: <http://www.edgarmorin.org/Default.aspx?tabid=217>, em 200



"DURANTE SÉCULOS O HOMEM SERVIU-SE DA CÂMARA ESCURA, INSTRUMENTO QUE O FAVORECIA PARA DESENHAR UMA VISTA, UMA PAISAGEM QUE POR ALGUMA RAZÃO LHE INTERESSOU CONSERVAR A IMAGEM".<sup>33</sup>

Na discussão da imagem fotográfica, Boris Kossoy já afirmava que os três elementos que ele considerava como fundamentais para a fotografia eram a intenção, o ato do registro e os caminhos percorridos por esta fotografia, ou seja, quem a registrou, as emoções, o meio, o como, o processo.

Para ele, toda fotografia tem a sua origem a partir do objeto de desejo do indivíduo, e que assim este se via motivado a congelar em imagem um aspecto dado ao real, em determinado lugar e época.

A construção do imaginário, então estará permanentemente conectado tanto ao locus, como ao logos, e será através destes dois momentos que a recepção estética de uma obra de arte ganhará sentido e emoção. Sobretudo se for trabalhado com conceitos de arte conceitual, ou efêmera, uma instalação, arte que o meio, o processo artístico faz parte da construção da imagem e dá sentido a ela. Portanto para formação da imagem na arte contemporânea, os conceitos locus e logos sempre estarão conectados.

---

# A ARTE CONTEMPORÂNEA E A UNIVERSIDADE SÉNIOR DA AJUDA: UMA ABORDAGEM PELOS ALUNOS À ARTE DE INTERNET ENQUANTO USUÁRIOS/OBSERVADORES

---

INÉS MÉCIA DE ALBUQUERQUE — DESIGNER, COM ESPECIALIZAÇÃO EM COMUNICAÇÃO PELA ESTAL – ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIAS E ARTES DE LISBOA, PORTUGAL. DOUTORANDA EM PENSAMIENTO Y PRAXIS EN EL ARTE ACTUAL, UNIVERSIDAD DEL PAÍS VASCO, BILBAO, ESPAÑA. DOCENTE DAS DISCIPLINAS DE INFORMÁTICA E NOVAS TECNOLOGIAS E SEMINÁRIOS DE HISTÓRIA DA ARTE NA UNIVERSIDADE SÉNIOR DA AJUDA, JUNTA DE FREGUESIA DA AJUDA, LISBOA, PORTUGAL. — INESMECIAALBUQUERQUE@GMAIL.COM

RICARDO TORRES — SÓCIOLOGO PELO ISCTE – INSTITUTO SUPERIOR DE CIÊNCIAS DO TRABALHO E DA EMPRESA, LISBOA, PORTUGAL. INVESTIGADOR CEAS/ISCTE. — TORRES.RICARDO@GMAIL.COM

## Alunos participantes:

Adriano Ribeiro, António José Teixeira, José Augusto Rafacho, Maria Alice Sousa, Maria Claudina Ribeiro, Maria Dolores Costa, Maria Fernanda Lage, Maria Guiomar Teixeira, Maria Helena Santos, Maria José Morais, Maria de Lourdes Duarte, Victor Sousa

## RESUMO

A rede de Internet é no momento actual um dos principais meios de comunicação e de divulgação de informação, e desta forma é também um importante espaço de divulgação e criação artística. Neste sentido, o presente trabalho foca o papel do observador face a uma nova forma de arte: a net.art ou arte de Internet.

De acordo com as características da rede e da arte de Internet, subentende-se que a forma como o fruidor aprecia esta nova obra de arte é tendencialmente diferente do que acontece face à sua experiência com a dita obra de arte “tradicional”. Assim sendo, esta pesquisa desenvolve-se tendo como apoio uma experiência e a participação de alguns alunos dos Seminários de História de Arte, da Universidade Sénior da Ajuda, em Lisboa, na qual se coloca em comparação a situação da fruição da obra no espaço do museu ou da galeria e no espaço virtual, ou ciberespaço.

As conclusões desta experiência demonstram e reforçam a ideia aqui defendida de que a situação do observador na rede de Internet, e no contexto específico da arte de Internet é uma situação diferente, que necessariamente levanta hoje em dia várias questões.

## CONSIDERAÇÕES INICIAIS

A Arte Contemporânea comporta hoje um vasto leque de expressões artísticas que estão directamente relacionadas com o nosso quotidiano. Mas porque o nosso quotidiano se constrói a partir de uma apreensão distinta da realidade por cada indivíduo, vários factores se conjugam para que, quer a percepção da realidade, quer a percepção da arte contemporânea, sejam distintas ou pelo menos diferenciadas em cada abordagem.

Um ponto a focar nesta apreensão da realidade quotidiana, é a visível influência das novas tecnologias. Aplicada à arte, esta questão abre-nos novos horizontes e novas formas de contemplação da obra de arte, e coloca-nos inúmeras questões do ponto de vista do fruidor/observador. E no campo das novas tecnologias, e focando um dos novos e principais meios de comunicação da actualidade, global e em tempo real, encontramos a rede de Internet, e uma nova forma de expressão artística totalmente relacionada e dependente deste novo ambiente virtual: a arte de Internet.

É no campo da arte de Internet que este trabalho se desenvolve. Procurando dar a conhecer a opinião dos alunos (aqui com a particularidade de representarem uma parte da comunidade sénior lisboeta) quer sobre a arte em si, quer sobre a net.art, baseada não em conhecimentos teóricos aprofundados, mas na sua experiência pessoal de vida e nos conhecimentos adquiridos. Além da orientação recebida através dos Seminários de História da Arte da Universidade Sénior da Ajuda, o culminar desta reflexão reside na experiência do aluno enquanto usuário da rede de Internet, e enquanto observador de uma nova forma de arte completamente enraizada já neste novo século. A partir da sua experiência, mostraremos neste trabalho como interage o aluno sénior com a rede de Internet, e em particular com a net.art, procurando encontrar o espaço do fruidor/observador no momento actual, adoptando uma comparação com relação ao que se passa enquanto fruidor/observador no espaço físico da galeria ou do museu.

O trabalho foi orientado através de vários seminários dedicados à História da Arte. Nestes seminários foi disponibilizada ao aluno a informação necessária, quer sobre o novo suporte de divulgação que é a rede de Internet, quer sobre as características da arte de Internet, e foi-lhe possível interagir com várias obras de net.art de modo a reflectir sobre as alterações na posição do fruidor face a esta nova forma de expressão artística.

As opiniões pessoais dos vários alunos participantes são um valioso contributo integrado no presente trabalho, que nos permite olhar as questões aqui levantadas de um outro ponto de vista, assente na experiência de vida e no saber acumulado destes alunos, que constituem um grupo especial no panorama do ensino.

## A REDE DE INTERNET E A ARTE DE INTERNET

A rede de Internet iniciou-se como um projecto militar desenvolvido pelos Estados Unidos da América na época da Guerra Fria. Visava tornar-se um meio de comunicação seguro em caso de ataque nuclear, e inicialmente o seu uso estava restrito à comunidade científica e académica.

Só no ano de 1995 a Internet se generalizou e a sua utilização foi disponibilizada a todos os cidadãos, mediante as seguintes condições: utilização de um computador e ligação à rede de Internet. Junta-se a estas condições uma outra, de carácter pessoal e igualmente necessária: a compreensão da linguagem simbólica de utilização do computador e da própria rede de Internet. Subentende-se então que tal como em qualquer linguagem, a utilização da rede necessita de uma aprendizagem prévia. E subentende-se também que o acesso à Internet não é igual para todos os cidadãos do mundo, privilegiando-se o acesso nos países desenvolvidos por razões óbvias.

A rede de Internet tornou possível a existência de um novo espaço: o ciberespaço, ou o espaço virtual. Este é um novo espaço de relações sociais, de trocas comerciais, um novo espaço de existência que se revela num contexto de virtualidade, para além da materialidade que é característica do mundo físico no qual nos movemos. Apesar da sua imaterialidade, o mundo virtual é tão real quanto o nosso mundo "real".

De um outro ponto de vista, a rede de Internet é um dos novos meios de comunicação decorrentes da evolução tecnológica, e que pela primeira vez reúne a comunicação oral, escrita e audiovisual num mesmo suporte. É também um meio de comunicação de alcance global, e que disponibiliza a informação em tempo real, alterando assim as nossas noções adquiridas de tempo e espaço, mitigando diferenças horárias e fronteiras geográficas.

Um das principais características que definem a rede de Internet, e que se destaca pela sua importância é a interactividade, à qual se juntam: dinamismo, alcance global e imediato, acesso democrático e ausência de hierarquia, construção e desconstrução permanente, utilização simultânea de diversos usuários.

A rede de Internet é então o espaço onde se desenvolve a arte de Internet, ou net.art. De uma forma simples, por net.Art entendem-se todas as formas de expressão artística que são criadas em e para a rede de Internet, a partir dos meios disponibilizados pela mesma, e incluindo a utilização do computador e de softwares específicos, e nas quais se podem incluir Arte de Interface, Arte Browser, Game Art, Mail Art, entre outras. Sem prejuízo das suas respectivas categorias, neste trabalho serão exploradas obras de net.art, no seu sentido amplo.

Segundo parte dos críticos, a arte de Internet surgiu entre os anos de 1996 e 1997, e é uma forma de expressão artística decorrente da evolução tecnológica, e existente apenas em ambiente virtual. Ao existir apenas na rede, cinge-se a uma estética particular relacionada com a utilização deste novo meio de comunicação, e a sua fruição por parte do observador está sempre dependente da utilização de um computador e de um ponto de acesso à rede de Internet. As suas principais características são: interactividade e natureza efémera, carácter virtual e não material, difusão pública através de um meio de comunicação, multiplicidade de pontos de acesso à obra de arte, experiência imediata e participação do usuário. No que respeita ao usuário/observador, e sendo este o ponto relevante deste trabalho, a arte de Internet trouxe algumas alterações: o observador da obra de arte deixa de ser um sujeito passivo para se tornar um elemento activo na contemplação e na finalização das obras, pelo facto de estas serem interactivas. Já não é somente a contemplação estética que necessita da participação do observador para ter sentido, no que respeita à net.art também é necessária a participação do observador no seu processo criativo. Veremos alguns exemplos de como esta participação é encarada a partir da experiência e abordagem pelos alunos da Universidade Sénior de Ajuda.

A rede de Internet tem contribuído significativamente para alterar a realidade quotidiana, tal como a conhecemos (Castells, 2002 e Beck et al, 2000). Este pequeno trabalho de campo realizado veio demonstrar a articulação entre a produção teórica sobre as novas condições simbólicas da e na rede (Albuquerque, Torres, 2006) e a sua tradução prática. De facto, a análise dos resultados encontrados permite

descortinar um novo posicionamento face à arte criada na e para a rede de Internet.

«O PODER TOCÁ-LAS... INTERAGIR COM ELAS» (LURDES DUARTE, 66 ANOS)

A Internet, enquanto espaço simbólico, apresenta algumas características que a tornam única. Esta é um veículo comunicacional verdadeiramente único na história da humanidade, pois combina as dimensões escrita, oral e audiovisual da comunicação humana. Tal congrega um potencial transformador talvez só com paralelo no desenvolvimento do alfabeto (Castells, 2002).

Não cabendo aqui um desenvolvimento aprofundado das raízes históricas do surgimento da Internet (Castells, 2002), esta surge como espelho e reflexo da sociedade pós tradicional (Beck et al, 2000). Com efeito, na Internet assistimos ao emergir de novas formas de relacionamento, interacção e criação. Estas não são cortes radicais em relação às formas prévias, mas podem apresentar-se como descontinuidades, reproduções ou mutações (não no sentido evolucionista). Este meio global de comunicação tem funcionado como alavanca de mudança das instituições modernas, levando à reconstrução de vários papéis, entre eles o da arte, artista, obra de arte e fruidor da mesma.

«UMA NOVA FORMA DE ARTE, DIFERENTE DE QUALQUER OUTRA» (LURDES DUARTE, 66 ANOS)

Num cenário global de esvaizamento do Real (Žižek, 2006), a virtualidade tem-se tornado na realidade. Mas esta nova realidade construída à escala global não é, de forma alguma, desligada do local. Tal como as actividades locais são, muitas vezes, determinadas por agentes remotos; e as acções diárias dos indivíduos têm consequências globais (Beck et al, 2002), também estes novos papéis no campo artístico são influenciados e influenciadores tanto do global como do local.

«TAMBÉM SOU UMA ARTISTA! POSSO ALTERÁ-LAS (ÀS OBRAS)! SINTO-ME ARTISTA POR ALGUNS MOMENTOS (...)» (LURDES DUARTE, 66 ANOS)

Esta nova forma de arte torna-se um reflexo da sociedade pós-tradicional (Beck et al, 2002). À medida que as tradições se foram dissolvendo – e, com elas, a certeza do comportamento – a realidade tem-se tornado experimental, i.e., a construção diária da realidade quotidiana é uma experiência de cada indivíduo, uma experiência em aberto. Tal também se verifica no campo artístico da Internet.

Actualmente, os utilizadores não se limitam a utilizar ou interagir com a tecnologia; os utilizadores reconfiguram a própria tecnologia, o que significa que as aplicações deixam de ser um produto final para se tornarem um constante produto intermédio. Assim, verifica-se uma constante reconfiguração das redes, com ciclos de realimentação muito mais rápidos; levando a que os próprios utilizadores assumam o controlo da tecnologia e a redefinam (Albuquerque, Torres, 2006). No ambiente simbólico que é a rede, isso significa que os vários artefactos simbólicos usados por cada utilizador na construção da sua realidade podem sofrer uma constante reconstrução. O que, por sua vez, implica que a própria realidade pode ser constantemente reconstruída e reconfigurada; o seu tecido simbólico a ser constantemente tecido. A realidade é uma construção de cada indivíduo (Goodman, 1995).

Neste ambiente simbólico, também a relação com as próprias produções simbólicas se tem alterado, uma vez que desaparece a rigidez mediadora das estruturas físicas. Estes armazéns para o passado são depósitos de sedimentos que colaboram na reprodução e ajustamentos da produção simbólica dos indivíduos, ou seja, muito do que cada indivíduo utiliza como suporte na construção da sua realidade offline. Sem este peso avassalador de todo um passado simbólico na produção de novos artefactos culturais compreende-se melhor o que está em jogo quando se afirma que quase tudo na rede está em constante mutação.

«NA NET O ESPAÇO É UM MUNDO»; (MARIA TEIXEIRA, 65 ANOS)

«NO ESPAÇO FÍSICO AS OBRAS SÃO SERES VIVOS, QUE PARECE QUE NOS ESTÃO A OBSERVAR. NO ESPAÇO VIRTUAL ESSA SENSÇÃO NÃO EXISTE!»; (MARIA HELENA SANTOS, 59 ANOS)

Na produção cultural na rede, o futuro não é mais um contínuo do passado e do presente, mas sim algo de isolado e, essencialmente, novo.

Ao nível da produção cultural, talvez se aproxime o fim dos originais. Todas estas possibilidades de constante criação, construção e reconstrução simbólica, tecnológicas e sociais, permitem recriar permanentemente qualquer produto cultural. Aliando esta efemeridade existencial ao anonimato que as plataformas tecnológicas possibilitam, torna-se difícil discernir qual a semente simbólica que originou

dada produção. A memória colectiva torna-se mais fina, isto é, dilui-se a organização do passado face ao presente e, desta forma, é difícil encontrar o enquadramento simbólico necessário para interpretar o passado.

Tem-se anulado a descontinuidade entre pessoas e máquinas, existindo uma relação muito próxima entre os processos de criação social e a manipulação de símbolos (Castells, 2002, p. 37). Embora tal descontinuidade ainda não tenha sido totalmente anulada – ainda se está longe do homem terminal de Virillio (Virillio, 1995) – a máquina está cada vez mais presente nos contextos sociais.

### **A ARTE DE INTERNET VISTA PELOS USUÁRIOS: UMA ABORDAGEM PELOS ALUNOS DA UNIVERSIDADE SÉNIOR DA AJUDA<sup>34</sup>**

No âmbito dos Seminários de História da Arte, realizados na Universidade Sénior da Ajuda, em Lisboa, foram propostas aos alunos visitas a várias exposições, e igualmente um contacto directo com obras de net.art, através de um seminário dedicado ao tema. A partir destes vários seminários, e com base numa matriz de avaliação destas experiências, definida propositadamente para este trabalho, propõe-se a realização de uma reflexão sobre o papel do observador da obra de arte, no contexto da arte de Internet.

Durante os meses de Fevereiro e Março de 2007 os alunos foram acompanhados na visita às seguintes exposições (entre outras):

- ❑ Arte Contemporânea da Cantábria, patente da Cordoaria Nacional, Lisboa;
- ❑ Sonia Delaunay, atelier simultané 1923-1924 e Colecção Permanente, Fundação Arpaz Szenes-Vieira da Silva, Lisboa;
- ❑ Vanitas – Paula Rego, partente no Centro de Arte Moderna José de Azeredo Perdigão, Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa.

De igual forma, com a realização de um seminário na Biblioteca Municipal de Belém<sup>35</sup>, em Lisboa, os alunos acederam a diversas obras de net.art, através de uma selecção pré-definida que pretendeu apresentar 3 exemplos representativos das várias possibilidades da arte de Internet:

- ❑ Il Mondo de Fubbs – [www.fubbs.net](http://www.fubbs.net)
- ❑ Jodi – <http://text.jodi.org>
- ❑ % - [www.museudochiado-ipmuseus.pt/mdc/html/08\\_01\\_site.php4](http://www.museudochiado-ipmuseus.pt/mdc/html/08_01_site.php4)

Além destes seminários, foram também realizadas duas reuniões com os alunos que se disponibilizaram para o efeito, onde foram conduzidas várias conversas relacionadas com o tema em estudo<sup>36</sup>.

Para grande parte dos alunos este foi o primeiro contacto com a arte de Internet, e para todos, sem excepção, foi também a primeira experiência com a criação artística em e para a rede de Internet. Ao primeiro contacto foram apresentadas, pelos alunos, várias condicionantes da fruição das obras de net.art: o facto de este ser o primeiro contacto; a curta duração da experiência individual com as obras; e a faixa etária. Os alunos consideram que mais contacto com este tipo de obras, e durante mais tempo, possibilitaria uma melhor compreensão e apreciação da arte de Internet. De igual forma, consideram que os indivíduos das faixas etárias situadas abaixo dos 30 anos estão melhor preparados para o contacto com a criação artística na rede, em virtude da sua (suposta) frequente utilização do computador e conhecimento da linguagem simbólica que envolve a interacção entre homem e máquina/rede.

Outra questão revelada através desta experiência é a dificuldade existente, por parte destes alunos, em relacionarem com arte as obras de net.art que lhes foram mostradas através do monitor do computador. Na generalidade, os alunos referem como “arte” as obras existentes em suportes físicos, e nomeadamente a pintura é encarada como a forma tradicional de arte. Desta forma, pode-se encontrar aqui uma outra condicionante da fruição das obras de arte de Internet, relacionada com a vivência quotidiana destes alunos com relação à arte.

Quando foram questionados quanto à experiência de observação face às obras expostas no espaço do museu ou da galeria (colocando

<sup>34</sup> Os alunos que participaram nesta experiência situam-se numa faixa etária entre os 54 e os 70 anos.

<sup>35</sup> A Biblioteca Municipal de Belém foi escolhida para a realização deste seminário por reunir as condições necessárias (acesso à rede de Internet), que não estavam disponíveis nas instalações da Universidade Sénior da Ajuda. Conferir imagens em anexo.

28 <sup>36</sup> Numa destas reuniões foi possível contar com a presença do sociólogo Ricardo Torres. Conferir imagens em anexo.

aqui já a questão do observador), e face aquelas que lhes foram apresentadas no ambiente virtual proporcionado pela rede de Internet, a maioria dos alunos indicou que as obras de net.art não lhes despertaram emoções, como aconteceu com as obras que encontraram nas várias exposições visitadas no âmbito deste trabalho. Também indicaram que o espaço no qual se encontra a obra é muito importante, e que sentem alguma dificuldade na compreensão do espaço virtual que é o espaço da rede de Internet.

A característica das obras de net.art apresentadas que mais despertou o interesse dos alunos, foi sem dúvida a interactividade. Além de possibilitar uma nova experiência para todos, quando questionados sobre quais as características específicas das obras de net.art, os alunos reconheceram a possibilidade de interagir com a obra como ponto fundamental, e responderam da seguinte forma: “São obras activas e nas quais podemos participar” (Maria Guiomar Teixeira); “O visual, a interacção, o espaço é tudo característica única da net.art” (Maria José Morais); “Comunicação em tempo real e disponível para qualquer utilizador” (Claudina Ribeiro); “Interactividade” (Dolores Costa).

Quando questionados sobre o papel do observador em relação às obras de arte de Internet, e por comparação ao papel do observador com relação as obras de “arte tradicional”, a maior parte dos alunos declara este é um papel diferente, embora tenham alguma dificuldade em definir este papel de forma concreta. O aluno António Teixeira, não tem dúvidas em admitir que o observador tem um “papel completamente diferente”, e que “a Internet é também um transmissor de arte” apesar de frisar que “nem tudo o que a Internet apresenta é arte”. Sobre esta questão, outros alunos expressaram as seguintes opiniões: “...pode-se ver no computador e interagir com as obras e participar” (Helena Nobre Santos); “Passo a ser fruidor/observador e co-autor da obra” (Maria José Morais); “Reconheço que, na net.art, posso intervir, interactuar e modificar o original do quadro inicial do artista, muito embora e após a minha intervenção o quadro volte à posição original...” (Victor Sousa); “A net.art permite a interacção entre a obra e o utilizador/usuário do computador” (Alice Sousa); “É completamente diferente, pois além da interactividade, pode ser um acto solitário...” (Dolores Costa).

Desta experiência e comparação entre as diferentes visitas efectuadas e a experiência com as obras de net.art, conclui-se que o papel do observador perante a rede e a arte de Internet é necessariamente diferente. Um dos aspectos condicionantes é o próprio meio. O espaço virtual da rede é disponibilizado ao indivíduo através da tela de um qualquer computador, e dessa forma ressaltam as seguintes particularidades:

- ❑ o espaço virtual onde se disponibiliza a obra de net.art é percorrido pelo observador através da utilização das interfaces que tem disponíveis, sendo as mais comuns o monitor, o rato (mouse) e o teclado, e sem qualquer imposição decorrente das estruturas arquitectónicas;
- ❑ acesso e experiência individual da obra, sem relação com outros indivíduos no mesmo espaço;
- ❑ percepção exclusiva de uma obra por acesso, sem a existência de várias obras num mesmo espaço de exposição, e sem o condicionamento pela relação de conjunto entre as várias obras expostas.

De igual forma, as próprias características das obras de net.art condicionam o papel do observador. A interactividade característica de todas as obras de arte de Internet acedidas, colocam o observador perante uma fruição dinâmica da obra, ao ser solicitada a sua participação. Em casos particulares, a participação do observador vai além da escolha do percurso de conhecimento da obra (navegação no website onde a obra existe), para se tornar o seu co-autor, ao interferir no seu processo de criação, como podemos confirmar pela experiência com a obra %.

Assim, podemos justificar que o papel do observador é, na arte de Internet, um papel de observador activo com uma experiência dinâmica de fruição do objecto artístico, através das possibilidades de interacção com a obra. De igual forma, em alguns casos de contacto com obras de net.art o observador ultrapassa o seu papel de apreciação estética, para participar do processo criativo de construção da obra, tornando-se assim o co-autor.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Esta pesquisa realizada trouxe para o campo prático alguns dos pressupostos discutidos teóricamente. As observações dos alunos reflectiram as problematizações teóricas sobre a Internet e a criação simbólica que aí decorre.

E, aqui, é possível constatar a forma como a rede tem alterado as noções de tempo e de espaço, bem como a maioria dos aspectos rele-

vantes para a produção simbólica. Todo este impacto é perceptível na própria redefinição de conceitos ligados à produção artística.

Desta forma, a questão que é levantada acerca do papel do observador da obra de arte de Internet é legitimada, e as diferenças entre a fruição da obra de arte “material” e da obra de arte “virtual” são possíveis de ser compreendidas através da experimentação efectuada pelos próprios alunos dos Seminários de História de Arte da Universidade Sénior da Ajuda, enquanto usuários/observadores da rede e da arte de Internet.

#### **BIBLIOGRAFIA:**

---

Baigorri, L. e Cilleruelo, L. – Net.Art – Practicas artisticas y políticas en la red, Madrid, Brumaria e Universidad de Barcelona, 2006

Barreto, Ricardo e Perissinoto, Paula – Internet Art – Digital Culture, São Paulo, FILE, 2002

Beck, U., Giddens, A., Lash, S. Modernização Reflexiva, Oeiras, Celta, 2000

Castells, M., Sociedade em rede, Volt. I, Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian, 2002

Domingues, Diana – A Arte no século XXI: A Humanização das Tecnologias, São Paulo, Editora Unesp, 1997

Greene, Rachel - Internet Art, London, Thames & Hudson, 2004

Giddens, A., The Consequences of Modernity, Cambridge, Polity, 1995

Goodman, N., Modos de fazer mundos, Asa, 1995.

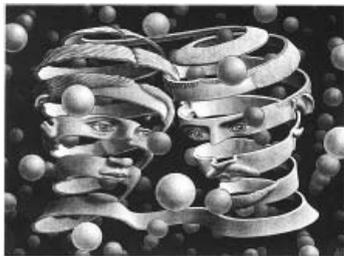
Lévy, Pierre – Cibercultura, Lisboa, Instituto Piaget, 1997

Virillio, P., La Vitesse de Libération, Paris, Éditions Galilée, 1995

Žižek, S., Bem-Vindo ao Deserto do Real, Lisboa, Relógio d'Água, 2006

# A INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NA RELAÇÃO HOMEM-MÁQUINA

MARIA GORETTI PEDROSO — DOUTORANDA ECA USP — BARBARELACOMUNICACAO@YAHOO.COM.BR



ESPERE O INESPERADO OU VOCÊ NÃO O ENCONTRARÁ!! (HERÁCLITO – GRÉCIA – 500 A.C.)

Agora estamos na era da automação. Mas como nos instalamos no corpo de um robô se simplesmente nos fazemos de seres automatizados? Até que ponto nossas emoções estão sendo sabotadas pelo nosso lado racional recheado de ordens subliminares que nos dão a todo momento? Veja, Seja, Ouça, Compre, Vença!

No filme Inteligência Artificial, de Steven Spielberg, David, o menino Meca diz quando é abandonado pela mãe adotiva Mônica. “Se eu virar um menino de verdade, eu posso voltar para casa e ser aceito pela minha família”. A fada azul transformou pinóquio em um

menino de verdade, POR QUE NÃO PODE TAMBÉM TRANSFORMÁ-LO?

QUE RELACAO HÁ ENTRE O PINÓQUIO, MENINO DE MADEIRA E O DAVID, MENINO ROBÔ MECA, COM INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL? AMBOS ALMEJAM SER HUMANOS, TER UM CORPO ORGÂNICO. ENTÃO, POR QUE AS PESSOAS AO CONTRÁRIO, QUEREM OU NA OSMOSE DE SUAS TEDIOSAS VIDAS VÃO SE AUTOMATIZANDO?

É uma antiga forma de pensamento, uma certa arrogância pensar que se pode viver de uma forma libertária. Nós estamos o tempo todo sendo controlados através de sistemas sutis, suscetíveis a comandos os mais variados possíveis. Mas de onde vieram, como detectá-los.

## LOCALIZANDO EM TEMPO E ESPAÇO

A época contemporânea, caracterizada pelo abandono de todas as formas de ordem, simetria e a chegada do desarmonico, do assimétrico, não se limita em suas considerações negativas. O momento Pós-Moderno é essencialmente informacional, informático e cibernético. Aprofunda-se os estudos e pesquisas sobre a linguagem, compatibilizando-se com a máquina informática. Descobre-se que a fonte de todas as fontes é a informação e que a ciência, assim como qualquer modalidade de conhecimento, nada mais é que uma maneira de organizar, estudar e distribuir certas informações.

Esta transformação nasceu com o surto de crescimento do pós-guerra e toda a geração posterior, os baby boomers, formadores da sociedade da informação, gerando uma força de trabalho instruída, especializada. Os anos 60 assistiram à transição de um período em que a nova ordem internacional (revolução verde, neocolonialismo, computação e informática) foi instalada e, ao mesmo tempo, abalada pelas suas próprias contradições.

Nos anos 70, um outro movimento é retomado com uma nova roupagem, o “Pós-Moderno”. Este termo surgiu nos anos 50, como consequência das mudanças ocorridas nas ciências, artes e sociedades. Foi muito utilizado por alguns escritores nos anos 60, tendo se cristalizado na metade da década de 70, onde se alastrou para diversos meios de comunicação como o cinema, a propaganda, a moda, a música e a tecnociência, que dominaram a sociedade pós-industrial-tecnológica, oferecendo um consumo desenfreado e supostamente “personalizado”, mesmo que se produz em larga escala. Preferia-se à “imagem ao origina” reforçando o universo do simulacro, ocupando o espaço do real. O simulacro embelezava, intensificava, maquiava e dava maior vida ao produto; seu melhor exemplo está centrado na televisão, que vendia a imagem do real, porque dava a idéia de que qualquer coisa que estivesse sendo televisionada era “de verdade” (a novela, o show, os concursos), transformando tudo em um grande espetáculo.

Formas de expressões populares como televisão, cinema, rock, começaram a despertar os interesses anteriormente dispensados pela cultura superior (elitizada, intelectualizada), adotando as características da cultura considerada menor (popular). Neste caso, as classes de menor poder aquisitivo procuraram, numa busca de ascensão social, obter os mesmos bens consumidos pelas classes superiores, nem que para isso fosse preciso um grande sacrifício. Já, o contrário também acontecia, principalmente na música, onde a classe superior ficava em pé de igualdade com a inferior. Mesmo assim, a primeira procurava escapar à assimilação pela maior originalidade.

“A década de 80 não traria novas revoluções dos costumes, nem seria uma década de rompimento com nossos antepassados, seus

dogmas e valores como foram os anos 70. Em compensação, seria a década da mais rápida, radical e definitiva transformação econômico-política[...]. Mais que uma década de transformações globais, de forte caráter ideológico e profundos reflexos econômicos em todo o planeta, 1980 foi uma década de mísseis. De ações militares e para-militares dizimando a vida civil, notadamente na Europa e no Extremo Oriente”.<sup>37</sup>

No final dos anos 80, assistimos à queda do muro de Berlim e a implosão da União Soviética com a quebra da hegemonia nos países do chamado “Bloco Socialista”. Estes foram considerados, em síntese, os acontecimentos que mais marcaram a vitória do capitalismo sobre o comunismo. Isto favoreceu não só a expansão política irresistível das teses capitalistas, neoliberais e da dinâmica da globalização, mas acelerou uma profunda transformação. Nesta época, as ideologias entraram em processo de liquidação. A informação espalhou-se em todos os cantos do planeta, o homem se tornou um ser globalizado, isto é, participante de várias formas de comunicação com o mundo ao mesmo tempo, mas intelectualmente estandarizado, nivelado pela produção em série de produtos que consumia ferozmente, oriunda da necessidade de uma otimização econômica constante.

Portanto, a sociedade pós-industrial é serial. Enquanto a da era industrial era proletária, de padrões rígidos e mobilizadora de grandes causas, esta é consumista, classe média em sua maioria sem uma forte ideologia, quer dizer, sem grandes ideais, dedicando-se a causas periféricas como liberação sexual, aborto, feminismo, entre outras. Os valores e as instituições tradicionais da modernidade burguesa se diluíram, dando espaço ao consumo, aos mass media e a tecnociência. As sociedades pós-industriais saturaram-se de informação e de consumo. Por isso, estamos hoje, envolvidos numa rápida, grande e profunda transformação sócio-econômica tecnológica.

## A REVOLUÇÃO TECNOLÓGICA

Uma das características da transformação da sociedade pós-industrial foi que ela concretizou a verdadeira revolução tecnológica. Isso é evidenciado pela informatização, entendendo-se os dois aspectos inter-relacionados: o computador (Chip) que armazena e processa a informação, e a comunicação que interliga tudo.

Trata-se de uma revolução porque a descoberta de meios técnicos proporciona novas concepções. A revolução tecnológica produz uma nova concepção do homem e sua inter-relação com o mundo. A humanidade já passou por outras grandes revoluções tecnológicas que proporcionaram novas concepções e mudanças profundas.

A revolução agrícola, simbolizada pela descoberta do arado, enxada, carroça, etc., pode ser considerada uma primeira revolução. O ser humano passou a cultivar a terra e a produzir, em larga escala, os alimentos necessários que, antes, eram recolhidos da natureza, que os produzia espontaneamente. Não é difícil perceber as mudanças profundas que isso provocou na identidade do ser humano e na relação com o meio ambiente. Centenas de pessoas saíram do campo, dirigindo-se à cidade. Com a guerra, as mulheres assumiram os lugares dos maridos na indústria. Os grandes centros urbanos se expandiram e se tornaram senhores do controle social, pois a urbanização foi uma das causas da expropriação do homem, que resultou em exploração e manipulação. “Era o horário da fábrica, a chaminé, o apito que comandava, dava referências às vidas dos operários da revolução industrial” (Maluf, Mott, 1999, p. 403).

Como vimos anteriormente, a Revolução Industrial, simbolizada pela descoberta da máquina a vapor, provocou, mais uma vez, mudanças profundas nas concepções sociais. A Segunda Guerra Mundial impulsionou o desenvolvimento tecnológico, criando máquinas capazes de computar rapidamente algoritmos matemáticos vitais para o esforço da guerra, tais como os cálculos balísticos. Os primeiros protótipos de computadores Univac e Eniac funcionavam a válvula. Sua programação era feita através de fios e placas soldadas diretamente nas máquinas, criando-se, no momento em que eram utilizadas, os circuitos adequados. Estes equipamentos eram de grande porte, pois ocupavam salas inteiras, o que dificultava o acesso e a manutenção dos mesmos.

Hoje, estamos envolvidos pela revolução da Informática. Mais uma vez, deparamo-nos com descobertas revolucionárias de técnicas e componentes na montagem de melhores equipamentos. Com o “microchip” se é capaz de armazenar e processar uma infinidade de informações, além de modificar as nossas formas de memorização. É o início de uma mudança no processo cognitivo social. É a interatividade dialógica e a interface homem-máquina. Além disso, o avanço de meios técnicos de comunicação possibilitaram a interligação de todas estas informações com o mundo. O homem está conectado ao planeta e ele ao homem. Há uma troca constante de infinitas possibilidades de troca e aprendizado. O que provocara de início um “choque” sócio-cultural-econômico, torna-se paulatinamente a realidade. É como se o mundo abrisse os braços e dissesse: “venha você também participar desta aventura chamada globalização”, o que o **homem corresponde plenamente**, através da internet, dos telefones celulares e dos jogos de videogame interativos como o RPG. Temos

32 <sup>37</sup>Ricardo Ramos traça um panorama sobre os anos 80, salientando a indústria bélica em ascensão e o boom econômico e político no cenário mundial (1995, p. 98).

então, uma série infinita de formas de comunicação como Featherstone coloca, que mudará de vez as concepções socioculturais do homem contemporâneo:

“SOMOS O MUNDO”. ESSA IMAGEM REALÇA O SENSO DE QUE SOMOS INTERDEPENDENTES, QUE OS FLUXOS DE INFORMAÇÃO, CONHECIMENTO, DINHEIRO, MERCADORIAS, PESSOAS E IMAGENS TÊM SE INTENSIFICADO, A PONTO DE TER-SE DESGASTADO O SENSO DE DISTÂNCIA ESPACIAL, QUE SEPARAVA E ISOLAVA AS PESSOAS DA NECESSIDADE DE LEVAR EM CONTA TODAS AS DEMAIS PESSOAS QUE CONSTITUEM AQUILO QUE PASSOU A SER CONHECIDO COMO A HUMANIDADE. COM EFEITO, TODOS NÓS ESTAMOS NO QUINTAL UNS DOS OUTROS. ASSIM, UMA CONSEQUÊNCIA PARADOXAL DO PROCESSO DE GLOBALIZAÇÃO, A PERCEÇÃO DA FINITUDE E DA AUSÊNCIA DE LIMITES DO PLANETA E DA HUMANIDADE, NÃO É PRODUIR HOMOGENEIDADE, E SIM FAMILIARIZAR-NOS COM A MAIOR DIVERSIDADE, COM A GRANDE AMPLITUDE DAS CULTURAS LOCAIS”<sup>38</sup> (1997, p. 123) .

Portanto, a sociedade tecnológica trabalha com o imaterial, enquanto as revoluções agrícola e industrial manipularam o material: terra, colheitas, matérias-primas, fábricas, etc. Hoje, a manipulação é de conhecimentos, tecnologias, marcas e sobretudo de informações. Por isso, agora, as mudanças no mundo são radicais e globalizadas, o que certamente repercute profundamente nas concepções humanas, no que tange aos bens materiais ou imateriais.

Segundo o pensador francês Michel Foucault, em sua obra *A Vontade de Saber* as sociedades modernas trabalham a dialética do poder que deixa de se afirmar como um constante deixar viver e fazer morrer e se tornar um Deixar morrer e fazer viver. Mas como se dá tal coisa. Fácil, na visão de Foucault o biopoder no pós industrial se materializa a partir de duas estratégias distintas, a disciplina, que se centraliza no corpo individual, corpo que a disciplina torna maleável, eficiente. Através da disciplina, a modernidade realizou a “distribuição espacial dos corpos”, promoveu a “organização de um campo de visibilidade” dentro do qual o fluxo destes corpos pôde ser otimizado.

Quanto à segunda estratégia, ela diz respeito ao que Foucault chama de regulamentação da vida humana. Trata-se não apenas de disciplinar um “homem-corpo” pensado como inteireza, individualidade, mas de exercer um controle sobre o “homem-vivo”, sobre a vida pensada em bloco, sobre o ser humano concebido como “ser-espécie”. Saneamentos, higiene pública, são instrumentos de “fazer viver” e “deixar morrer” a espécie pensada em sua totalidade, pensada como uma população. Assim, a medicina “vai ter, agora, a função maior da higiene pública, com organismos de coordenação dos tratamentos médicos, de centralização da informação, de normalização do saber, e [...] adquire também o aspecto de campanha de aprendizado da higiene e de medicalização da população” (Foucault, 2000, p. 291). Como podemos salientar, estes poderes disciplinares e regulamentadores nada mais são do que braços de uma organização subliminar que comanda o homem pós-moderno, aquele que acha que está além das estruturas, que sente-se livre, pronto a guiar seu próprio destino, mas que na verdade é constantemente manipulado pelo sistema seja ele qual for. Assim como o pensador complementa: “Não quero fazer essa oposição entre Estado e instituição atuar no absoluto, porque as disciplinas sempre tendem, de fato, a ultrapassar o âmbito institucional e local em que são consideradas. E, depois, elas adquirem facilmente uma dimensão estatal em certos aparelhos como a polícia, por exemplo, que é a um só tempo um aparelho de disciplina e um aparelho de Estado” (Foucault, 2000, p. 298-299).

Porém, diante deste quadro em que o poder social de alguma forma escamoteia os nosso pueris sonhos de liberdade e ideologia, como proceder em uma dinâmica em que a luta acirrada pelo status quo, onde o que vale é o lucro fácil, é o ganhar dinheiro de forma imediata e intermitentemente: Sem pensar, agimos e não pensamos, não refletimos sobre nossas próprias ações. Até que ponto estamos preparados para uma total forma libertária. Estamos atrelados.....Estamos sendo subestimados a ponto de acharem que agimos por nós mesmos, mas a história se repete, agora não precisamos de um ditador a nos ditar as regras, agora temos um big brother, que está a todo momento a nos vigiar, seja nas ruas, nos elevadores, nos supermercados, nos shoppings, até mesmo em nossa casa, via internet. Mesmo não querendo ou não sabendo devemos satisfação à muita gente. Através do nosso CPF, do cartão de banco, da senha da empresa, somos constantemente controlados. Daí vem a pergunta: Quem disse que não somos meramente homens orgânicos automatizados. E porquê temos a presunção e suposta superioridade para criar robôs para nos servir que obedecem as três regras básicas da robótica:

- Não reagir,
- Nao reagir,
- Ser obediente, ser paciente

<sup>38</sup> Mike Featherstone é um dos sociólogos da comunicação mais conceituados na Inglaterra. E neste livro *Desmanche da Cultura*, salienta a importância da conscientização do homem contemporâneo perante a globalização.

Mas o que leva um ser humano a criar uma criatura que o sirva, para logo em seguida, quando ela apresente uma falha, um fusível a menos, que não produza como foi programada, ser terrivelmente descartado?

E nesta sociedade onde se é robô full time sem o saber, como identificar quem já foi contaminado por esta doença e quem continua puro? Será que há um identificador que possa reconhecer quem é robô e quem é o orgânico. Ou o que é falso (fake) ou real nesta nossa sociedade recheada de “robôs disfarçados de gente”?

## UM POUCO SOBRE OS ROBÔS

A explicação que segue abaixo pertence a duas conceituadas pesquisadoras na área da robótica e novas mídias tecnológicas, Rejane Cantoni e Maria Teresa Santoro.<sup>39</sup>

“O TERMO “ROBÔ”, QUE DEFINE UMA MÁQUINA OU MECANISMO PROGRAMÁVEL DESENHADO PARA DESEMPENHAR (DE FORMA SIMILAR AO HOMEM) TAREFAS COMPLEXAS COMO ANDAR E FALAR, TEM ORIGEM NAS PALAVRAS CHECAS “ROBOTA” E “ROBOTNIK”, QUE SIGNIFICAM RESPECTIVAMENTE TRABALHO FORÇADO E SERVO.



O termo foi cunhado em 1920 pelo escritor checo Karel Capek<sup>40</sup> na peça teatral “R.U.R”. Na trama idealizada por Capek, R.U.R. (Rossum’s Universal Robots) é uma indústria especializada na construção de “escravos artificiais”, capazes de substituir o homem em trabalhos pouco interessantes. Construídos em larga escala e providos de inteligência, esses artefatos não tardam a superar seus mestres, o que os qualifica a atuar em ambientes hostis, por exemplo, como soldados em situação de guerra. Na peça, essa missão revolta os autômatos e eles se insurgem contra seus mestres, a raça humana.

O conceito de robôs humanóides já existia antes do escritor tcheco inventar a palavra. Leonardo da Vinci, em seus estudos sobre a anatomia humana, projetou o equivalente mecânico de um homem. No séc. XVII, trabalhadores japoneses criaram um autômato (“karakuri”) capaz de servir chá. Outro exemplo de criatura mecânica é o famoso pato de Jacques de Vaucanson (séc. XVIII). Esse artefato ficou conhecido pela articulação realista de partes de seu corpo, por comer, digerir e defecar automaticamente. Vaucanson construiu ainda três outras criaturas humanóides: um tocador de mandolim que batia o pé, um pianista que simulava respirar e movia a cabeça e um flautista. Esses trabalhos inspiraram outros. Pierre Jaquet-Droz e Henri-Louis, por exemplo, construíram uma criatura que simulava respirar e olhar para a audiência, para suas mãos e para a pauta musical enquanto tocava um órgão. Henri Maillardet construiu um autômato capaz de escrever em inglês e francês e desenhar uma variedade de “landscapes”.

Apesar da complexidade mecânica, esses primeiros autômatos, diferentes dos personagens de “R.U.R”, não podiam pensar, criar ou reagir; eles simplesmente desempenhavam tarefas com a precisão de um relógio suíço.

A robótica só atingiu o atual estado de desenvolvimento com a chegada da computação e da inteligência artificial, que possibilitaram incluir algum tipo de “cérebro” nos robôs. O primeiro passo nessa direção ocorreu em 1950, quando Alan Turing, no artigo “Computing machinery and intelligence”, propõe uma definição operacional de pensamento. Seu experimento, “Imitation Game” (que ficou conhecido como Teste de Turing), sugere que no lugar de perguntarmos se uma máquina pode pensar, devemos verificar se ela é capaz de passar em um teste de inteligência. Nesse teste, uma máquina é considerada inteligente se não existir diferença entre a sua conversação e a de um humano<sup>41</sup>.

39 Rejane Cantoni é artista e pesquisadora de sistemas de informação, doutora em comunicação e semiótica pela PUC (SP) e professora do departamento de Ciências da Computação da PUC (SP). Maria Teresa Santoro é pesquisadora em representações do corpo, doutora em comunicação e semiótica pela Universidade Técnica de Berlim e professora de Comunicação e Linguagem na Universidade São Judas Tadeu (SP).

40 Alguns autores sugerem que o real autor do termo foi Josef Capek, irmão de Karel, (Stuart J. Russel e Peter Norvig. Artificial Intelligence: A Modern Approach, Nova Jersey: Prentice-Hall, Inc., 1995, p. 810).

41 Na formulação original, o Teste de Turing (ou “Imitation Game”, nome original sugerido por Turing) é um jogo onde um homem e uma mulher, localizados em diferentes salas, se comunicam com um interrogador por meio de um teletipo. O homem deve convencer o interrogador (respondendo às suas perguntas) de que é a mulher, enquanto ela tenta comunicar sua real identidade. Em um dado momento do teste o homem é substituído por uma máquina e se o interrogador não for capaz de distinguir aquele que é máquina daquele que é humano, então a máquina terá passado no teste, o que resultaria na idéia de que a máquina é inteligente. Versões atuais do Teste de Turing substituem a mulher por uma outra pessoa (homem ou mulher). Também as salas são substituídas por um único ambiente que contém ou uma pessoa ou uma máquina, e o interrogador deve determinar se ele está dialogando com uma pessoa real ou com um artefato (Alan Turing. “Computing Machinery and Intelligence”. “Mind” 59, 1950, pp. 433-460).

O desafio para construir máquinas capazes de simular o comportamento cognitivo humano foi encarado por John McCarthy e Marvin Minsky ainda na mesma década. No final dos anos 50 esses cientistas fundaram o Artificial Intelligence Laboratory do MIT, o primeiro laboratório dedicado à construção de robôs e ao estudo da inteligência humana -já que entender como a mente funciona é uma parte-chave do problema que é simulá-la”.

Essa história teve ciclos de sucessos e fracassos. O plano de construção de máquinas que possuem inteligência artificial se enquadra em duas abordagens principais: “AI weak” e “AI strong”. A última argumenta que máquinas inteligentes podem ser conscientes, enquanto a primeira não sustenta esse argumento. Esse é o estado das pesquisas. Mas como isso se traduz em robôs?

## A INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Partindo do pressuposto de que o experimento Imitation Game, mais conhecido como Teste de Turing que sugere um teste de inteligência à máquina semelhante ao de um ser humano e se ela responder à altura, está apta a ser um pseudo-humano, um orgânico-inorgânico, um robô com inteligência artificial? Onde chegamos?

Esta discussão volta à tona com o filme citado logo no início deste ensaio, Inteligência Artificial, de Steven Spielberg (2001) no qual explora de forma genial o sonho de David Swinton (Haley Joel Osment), que possui como o seu maior objeto de desejo, tornar-se um menino de verdade. Tudo acontece na metade do século XXI, onde o efeito estufa já derreteu uma grande parte das colatas polares da Terra, fazendo com que boa parte das cidades litorâneas do planeta fiquem parcialmente submersas. O caos social se instala, pois os parâmetros éticos de uma cabível convivência humana já não existem.

Para controlar e equilibrar ecológicamente o planeta, a tecnologia desenvolvida até o seu limite fabrica robôs muito semelhantes aos humanos, que dispõem de uma inteligência artificial, conhecidos como A.I., que auxiliam na harmonização das forças da natureza, além de assumir funções gregárias em sua maioria como: eletricitistas, babás, prostitutas, motoristas, cobreadores entre outros

David é o primeiro de uma série de robôs Meca que podem dar amor. Ele foi inspirado em gênero e grau no filho do professor cientista Hobby (Willian Hurt), que perdeu seu filho de maneira trágica com a mesma idade e aparência com que estes robôs são desenvolvidos. David é distinto dos outros robôs, pois pertence a um seletivo grupo de Mecas, onde a tecnologia de ponta os coloca na fina e tênue fronteira entre o homem e a máquina. David foi produzido para fornecer amor incondicional àquele que o programasse, e como protótipo foi colocado em uma família que passava por um grande drama familiar, pois o filho único do casal (Mônica –Frances O’ Connor e Henry – Sam Robards) estava em coma há 5 anos, sem previsão de melhoras, e David caiu como um anjo dos céus, para suprir a carência afetiva daqueles pais.



Porém, como a medicina estava avançadíssima, o menino como que por milagre volta à vida, recupera-se e tenta fazer David de seu brinquedo enciumado pelo carinho que sua mãe de verdade dispensava ao robô. David é extremamente devotado aos pais e, constantemente sabotado pelo “irmão”, que quer se livrar dele. A situação se torna insuportável e Mônica é obrigada a abandonar o seu filho- Meca à sorte daquele mundo cão. Por isso é que a única saída do menino-robô é procurar a fada azul e pedir que o torne um menino de verdade, como na história de Pinóquio, que sua mãe adotiva lia para ele e seu pseudo-irmão antes de dormirem.

David viu a sua salvação e pensou: Está aí a saída! se eu encontrar a Fada Azul, a mesma que transformou Pinóquio em um menino de verdade eu também conseguirei e aí, a Mami irá me aceitar novamente e viveremos felizes. Em sua jornada ele conta com seus fiéis companheiros: um urso de pelúcia, que atua como uma espécie de grilo falante (a consciência de Pinóquio) e Joe (Jude Law) uma espécie de robô-gigolô, que atua como mentor. Eles passam por aventuras nunca antes imaginadas, encontrando pelo caminho toda espécie de robôs, desde os mais antigos até os de última geração, porém todos com um denominador comum, foram jogados fora, substituídos, sucateados, abandonados.

Se formos questionar o poder absoluto da ciência em seu progresso contínuo e absoluto é possível estabelecer limites, quais? Até onde temos consciência destas novas ações? Que bem trará a humanidade? Onde reside a fronteira entre o orgânico e o inorgânico. David só queria se tornar um menino de verdade, enquanto nós, seres humanos de todas as formas, tamanhos, raças e credos queremos sempre nos modificar, nos metamorfosearmos, nos adulterarmos. Para quê? A humanidade conseguirá sobreviver no meio de tantas criaturas criadas a sua imagem e semelhança? No futuro quem será o criador e quem será a criatura?

Estas questões pulsam a todo instante em qualquer grupo que se reúna para debater sobre os assuntos: cibernética, inteligência artificial,

ciborgue, clonagem, etc. É claro que os apaixonados defendem a todo custo e determinação que a ciência é a rainha absoluta no contexto planetário, e há os que estão realmente preocupados com o ar que respiramos, com os alimentos transgênicos que consumimos, com a camada de estufa que paulatinamente vem derretendo as calotas do polo norte. Então qual é a saída? Não há como parar o progresso científico e nem é esta a questão, mas há de se respeitar os limites éticos-sociais, políticos, econômicos e culturais do planeta.

Nós já estamos na altura de obedecermos a um sistema de maneira autômata e sem a menor criatividade, será que seremos superados por meras máquinas, ou melhor será que nos tornaremos também máquinas, insensíveis, cheios de enxertos do tipo botox, silicone, pelling, engrenagens embutidas de metal, circuitos digitais, etc. Afinal o que seremos no futuro? Homem-máquina, máquina-homem, mulher-máquina, máquina-mulher, criança-máquina, máquina-criança cão-máquina, máquina-cão e assim sucessivamente?

Como o pesquisador americano Rodney A. Brooks profecia:

"EM MEADOS DO SÉCULO 21 OS ROBÔS TERÃO COMPONENTES DE SILICONE, DE AÇO, DE TITÂNIO, TALVEZ ATÉ ALGUM ARSENIETO DE GÁLIO, E CERTAMENTE UMA VARIEDADE DE OUTROS MATERIAIS E SUPERCONDUTORES, E POLÍMEROS, E ESTRUTURAS QUE DIFICILMENTE PODEMOS IMAGINAR. NOSSOS CORPOS TAMBÉM CONTERÃO TODAS ESSAS TECNOLOGIAS. MAS NÓS E NOSSOS ROBÔS ESTAREMOS TAMBÉM REPLETOS DE NOVOS TIPOS DE TECNOLOGIAS —MANIPULAÇÕES BIOTECNOLÓGICAS... ESTAMOS A CAMINHO DE MUDAR PROFUNDAMENTE NOSSO GENOMA. NÃO MELHORIAS NA DIREÇÃO DO HUMANO IDEAL, COMO SE TEME. NA REALIDADE, NÓS TEREMOS O PODER DE MANIPULAR NOSSOS CORPOS COMO MANIPULAMOS ATUALMENTE O DESIGN DAS MÁQUINAS... NÃO HÁ PORQUE SE PREOCUPAR COM MEROS ROBÔS NOS ULTRAPASSANDO. NÓS ULTRAPASSAREMOS A NÓS MESMOS COM PROJETOS DE MANIPULAÇÃO DE CORPOS E COM CAPACIDADES QUE FACILMENTE PODERÃO SE IGUALAR A DE QUALQUER ROBÔ. A DISTINÇÃO ENTRE NÓS E OS ROBÔS IRÁ DESAPARECER"<sup>42</sup>

E ainda para terminar questiono: Será que o homem contemporâneo pós-industrial, pós-moderno tem a pretensão de arvorar-se Deus para alcançar o ainda inalcançável, intervindo na criação da vida, ainda que a sua criação esteja numa posição de subserviência utilitária?

A meu ver, não é por acaso que o professor Robby, na figura de detentor do paraíso, não satisfeito em criar os meca-robôs (prontos para qualquer trabalho) programados com capacidade humana de sentir, nos papéis de Adão e Eva, vai além da imaginação e cria o meca-filho, que ama o criador ou quem o programa incondicionalmente.

## COMO SURTIU A IDÉIA

Stanley Kubrick manteve o desejo de rodar A.I. por 20 anos, tendo inclusive testado sem sucesso alguns robôs-atores que fariam o personagem principal do filme. Kubrick teve a idéia de utilizar robôs devido à sua demora em concluir seus filmes. Segundo ele mesmo, caso dirigisse o filme o ator principal começaria as filmagens com 7 anos e terminaria com idade para tirar a carteira de motorista.

Sabendo de sua demora em concluir um filme, Kubrick passou então a contactar Steven Spielberg para que ele pudesse realizar A.I.. A escolha por Spielberg ocorreu logo após o lançamento de Jurassic Park, que fez com que Kubrick acreditasse que ele fosse o diretor ideal para levar o filme às telas, já que era preciso um grande número de efeitos especiais para que ele fosse realizado.

A partir de então, Kubrick e Spielberg passaram a manter contatos constantes sobre o projeto através de fax, até que Spielberg decidiu que não era ele quem deveria realizar o filme mas sim o próprio Stanley Kubrick.

Era intenção do diretor Stanley Kubrick rodar A.I. Inteligência Artificial logo após a conclusão das filmagens de De Olhos Bem Fechados, em 1999. Porém, o diretor faleceu antes de dar início ao processo de pré-produção do filme, deixando apenas um tratamento feito por ele para o conto "Super-Toys Last All Summer Long", que serviria como base para o roteiro de A.I. Após o falecimento de Kubrick, o diretor Steven Spielberg resolveu por encampar o projeto, já que vinha conversando com Kubrick sobre este novo filme, e resolveu realizá-lo tendo por base exatamente o tratamento escrito por Kubrick e as notas deixadas por ele, antes de falecer, sobre como pretendia fazer A.I.<sup>43</sup>

<sup>42</sup> Rodney A. Brooks. "Flesh and Machines: How Robots Will Change Us. Nova York: Pantheon Books, 2002) pp. 233-236.

<sup>43</sup> [www.adorocinema.cidadeinternet.com.br](http://www.adorocinema.cidadeinternet.com.br) [www.aimovie.com](http://www.aimovie.com)

## O FILME – A. I. – ARTIFICIAL INTELLIGENCE

### Ficha Técnica

Título Original: A.I. Artificial Intelligence  
Gênero: Ficção Científica  
Tempo de Duração:  
Ano de Lançamento (EUA): 2001  
Site Oficial: www.aimovie.com  
Estúdio: DreamWorks SKG / Warner Bros. / Stanley Kubrick Productions  
Distribuição: DreamWorks Distribution L.L.C. / Warner Bros.  
Direção: Steven Spielberg  
Roteiro: Steven Spielberg, baseado em conto de Brian Aldriss  
Produção: Bonnie Curtis  
Música: John Williams  
Direção de Fotografia: Janusz Kaminski  
Desenho de Produção: Rick Carter  
Direção de Arte: Tom Valentine  
Figurino: Bob Ringwood

Edição: Michael Kahn  
Efeitos Especiais: Industrial Light & Magic

### Elenco

Haley Joel Osment (David Swinton)  
Jude Law (Gigolo Joe)  
Frances O'Connor (Monica Swinton)  
Jake Thomas (Martin Swinton)  
Sam Robards (Henry Swinton)  
William Hurt (Professor Hobby)  
Jack Angel (Teddy - voz)  
Ben Kingsley (Narrador)  
Chris Rock (Robô comediante - voz)  
Meryl Streep (Robô azul - voz)  
Ashley Scott (Gigolo Jane)  
Robin Williams (Dr. Saber - voz)  
Brendan Gleeson  
Daveigh Chase  
Clara Bellar

## BIBLIOGRAFIA

- DUCASSÉ, Pierre. *Histoire des techniques*. Paris: Presses Universitaires, 1948.
- FEATHERSTONE, Mike. *Cultura de consumo e pós-modernismo*. Tradução de Julio Assis Simões. São Paulo: Studio Nobel, 1995. (Série Megalópoles).
- \_\_\_\_\_. *O Desmanche da Cultura*. Tradução de Carlos Eugênio Marcondes de Moura. São Paulo: Studio Nobel: SESC, 1997.
- HARAWAY, D.; KUNZRU, H.; SILVA, T. *Antropologia do Ciborgue*. Minas Gerais: Autêntica, 2000.
- HOBBSBAWN, Eric. *Em Torno a los Orígenes de la Revolución Industrial*. Madrid: Siglo Veintiuno, 1971.
- \_\_\_\_\_. *Era dos Extremos – O Breve Século XX*. 2a ed. São Paulo: Cia das Letras, 1995.
- MURARO, Rose Marie. *A Automação e o Futuro do Homem*. Rio de Janeiro: Ed. Vozes, 1969.
- PARENTE, André (Org.). *Imagem Máquina*. São Paulo: Editora 34, 1999.
- RAMOS, Ricardo. *Propaganda*. São Paulo: Global, 1998.
- SIBILIA, Paula. *O Homem Pós-Orgânico*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
- VATTIMO, Gianni. *La sociedad transparente*. Tradução de Teresa Onate. Barcelona: Paidós, 1994. (Série Pensamiento Contemporáneo; 10).
- \_\_\_\_\_. *O fim da modernidade: niilismo e hermenêutica na cultura pós-moderna*. Tradução de Eduardo Brandão. São Paulo: Martins Fontes, 1996, 20. (Tópicos).

## SIGNO E VALOR (PENSAMENTO SOBRE ARTE NA TRANSDISCIPLINARIDADE)

OLIVIO GUEDES — OLIVIOGUEDES@TERRA.COM.BR

### QUESTÃO HISTÓRICA / SOCIAL

O quanto vale US\$ 1,000,000,00...

Em um determinado momento o “Ser” adquiriu consciência, encontrou tranquilidade nas cavernas, onde teve seus momentos de criação artísticos / religiosos.

Neste local, a caverna, hoje temos a comparação de uma casa. O valor desta casa hoje pode custar até US\$ 134,000,000,00. Nesta casa ou caverna, criou seus signos, para isto estava aquecido e alimentado. O fogo. Sua tecnologia de ponta na época. Hoje, sua tecnologia de ponta é o F-117, o avião de combate invisível, que custa US\$ 42,000,000,00.

Seus signos transformaram-se em símbolos. Seu símbolo mais caro hoje, custa US\$ 135,000,000,00, uma obra de Gustav Klimt.

Mundo-cópia (Baudrillard)...vivemos em um mundo que esta cercado por “simulacros”. Estamos habitando um local onde a realidade e a ilusão tem o mesmo encontro, a mesma origem. A arte real e virtual.

Mercadoria como Signo ou Signo como Mercadoria...

A matéria-prima tem sua origem em meio a tudo, ou seja, na Terra, no Planeta, qual habitamos. A captação desta “coisa” é feita pelas mãos, originalmente, a partir disto, quando esta matéria-prima que é e vira coisa e esta coisa se transforma em objeto, e, este objeto adquire o status de obra que, com o caminhar e sua suposta “ascensão” chegará à qualificação de uma obra de arte.

Que percurso...que caminhar...Como isto foi desenvolvido? Complexo!

Signo e valor têm seu consumo! Coisas de significantes, transformando-se em objetos com significados. Seu indicar presta algo sobre seu proprietário (valor da posse), implicando no contexto social.

A inerência convencional apresenta e reapresenta, por tanto, um modelo de criação da comercialização.

Modelo, moda...momento. A arte é a capacidade que tem e detêm um individuo de dominar a matéria (Dic. Aurélio), ocasionando através de sua consciência ou, de sua inconsciência um determinado objeto que por um momento dentro de sua perspectiva de moda adquirirá um estado de contemplação, estando assim, em um momento de valor, seja ele emocional ou financeiro, ou ambos para se chegar a um contexto estórico / histórico.

Os vínculos destes deslocamentos, se aplicam conforme a forma de sua geografia, temperatura, melhor ainda, meio ambiente. Aprofundando assim, ou simplesmente colocando para dentro do humano, numa simples interpretação de signos, ou até mesmo letras, que chegarão as palavras, e estas a uma frase e na continuidade uma sentença.

Este significante que chega ao significado é o ponto de valor, objetivado pela sociedade existente no local em estudo.

Sua funcionalidade causa uma mobilidade, que, em decorrência disto, adquire um determinado valor de usabilidade mas, a importância maior, supostamente maior momentaneamente, será qualificada pelos escolhidos (valor da força) na decorrência de seus estatutos, neste formato, seu enaltecimento se apresentará conforme as formas estabelecidas e pré-estabelecidas pelas autoridades, sendo assim, autorizadas pelos escolhidos..

Este estado aparente se qualifica pela “original discordância” natural dos elementos da formação do universo, sim!, formação elementar, esta mesma formação física-biológica que constitui o universo, por tanto, o planeta e os seres humanos.

O engajamento das emoções, é perfeitamente qualificado para dar valor aos objetos, chamemos de signos, esta atenção prévia é encontrada na qualificação desejada pelo potencial grupo.

Este interagir entre o indivíduo e a matéria ocasiona uma transmutação que determina o desenvolvimento supostamente apropriado de condução de nosso sistema econômico-financeiro. Onde, determinados papéis (gíria do mercado financeiro para documento que se transforma em dinheiro) carregam um peso simbólico que o marca com um determinado valor. Valor este que poderá ser eliminado na decorrência de uma mudança de um grupo potencialmente forte (agressivo, escolhido), criando assim, uma potente mudança.

### QUESTÃO DE SISTEMAS

---

Esta semiótica que nos rodeia e nos apresenta os modos como o ser se desenvolve, remarca seus sinais. Estes “sistemas sóicos” apresentam a complexidade existente no universo e portanto no mundo dos homens.

Na natureza e na cultura humana habita o conflito do artesanato. Este artificialismo se apresenta no conceito. Esta narrativa, ou a idéia, apresenta pela lingüística, nos faz saltar aos olhos, com uma manipulação adequada ao modus vivendi.

A epistemologia pode se fazer perder no surgimento oriundo do verdadeiro saber, ou seja: o saber = o sapere = ter sabor.

Na concepção triádica de Peirce, estas “categorias” colocam-se ao nosso conhecimento. Conhecimento = “Co gnose”: conhecimento original. Temos que deter então o pensamento do pensamento.

Para Peirce e suas categorias:

- Qualidade
- Relação (Reação)
- Representação

Estes verbetes poderão ser interpretados pela física como Leis da Termodinâmica.

Estes “ícones” apresentados nos mantêm uma anexação emotiva entre estes termos. Partindo assim para o “índice”, desenvolvendo assim a conclusão. A interpretação destes objetos nos reformula o interesse sobre a matéria-prima. A ligação física do objeto, causa um registro no fenômeno determinado pelo consciente momentâneo.

A designação de signos cria uma coligação psíquica singular, talvez única, onde a imagem conduz reagentes para compreender sinais sociais. Esta representação do mundo suposto real intitulado pela correspondência é assimilada pelo movimento motivado.

### QUESTÃO CIÊNCIA DO REFLETIR

---

Pensando com Isaac Newton, com relação à “causa-efeito”, percebemos a unicidade desta sua Lei do século XVI, física clássica, que entra em co-ligação com o “Princípio da Incerteza” de Heisenberg. Neste momento causando uma insegurança “natural e científica” do existir humano. Dai, dando movimento aos valores referentes ao conceito motivados.

Cada associação mantêm relações com a contextualização. Estas relações associativas são envolvidas pela questão do tempo / memória. Capacitando neste momento a entrada da “Teoria de Campo Unificado” de A. Einstein, nunca resolvida, aonde cabe a plenitude da dúvida!

Para dissipar as dúvidas temos que nos aperceber que a relatividade dos elementos está se aplicando nas antigas leis de Lavosie. Estas transformações estão embasadas no conhecimento pré-concebidos.

Os diagramas que re apresentam abstrações, são associados algebricamente às configurações mentais.

## QUESTÃO DE MARKETING E POLÍTICA FILOSÓFICA

Chegando as “marcas”, nos apercebemos que estes produtos desenvolvidos dentro dos sistemas pré-qualificados, estão ‘marcadamente marcados’ por um conjunto de normas, de regras, que nos conduzem a um movimento social-financeiro onde as normas são estabelecidas pelos ditames de mesmices.

Os cuidados com os mecanismos do capitalismo deverão ser profundos. Como diz Platão “O homem é um animal político”. Os comportamentos intuídos, críticos, manobras tendenciosas, conceitualizam o movimento do “Ser”.

Dentro das economias clássicas, a produção, a distribuição, por tanto, a circulação e o consumo dos chamados bens, quando estão determinados, causam a riqueza.

Esta ciência das trocas, nos mostra o fluxo e refluxos das coisas (que escrevemos no início do texto). Este lidar com, o condicionamento humano, que trata da relação a partir das trocas das matérias-primas, transformadas em objetos, tendo assim valores condicionados aos determinados momentos (tempo e memória) de seu manuseio.

Acreditamos que para a obtenção de certos objetos e sua hiper valorização se faz necessário de signo e memória.

O determinado signo agregado de valor, cria um produto. Este produto se tornará consumo, irá estabelecer relações. Dentro destas variáveis encontramos o signo desenvolvendo-se em símbolo. Este reagir dá incentivo ao poder, poder de deter, ou melhor, este objeto que alcançará um valor econômico / financeiro para o acompanhar das trocas emocionais materialistas.

A distribuição de riquezas esta no formato de premissas lógicas, estabelecidas anteriormente, pois, como já foi escrito: a incerteza é a única certeza.

Lembrando Marx: ...toda a riqueza é produzida pelo trabalho humano.

Lembrando a economia neoclássica: o preço de um bem, não representa o valor do trabalho nele incorporado.

Oferta e demanda determina os preços (valor). O preço atua como sinalizador (sinal) dos estoques.

Aristóteles tratava a economia como ética. O mercado hoje é entendido como algo auto-regulável, ou seja: desejos humanos e manutenção da sociedade.

Como assim? Se a perpetuação humana passa a depender de que tudo tenha um preço, inclusive a terra e o trabalho!

Cabe hoje aos estudos da economia estarem ligados à ética e a moral. Como é analisada no pensamento transdisciplinar.

No período neolítico se deu o desenvolvimento tecnológico ferramenteiro. E isto continua até hoje!

Na questão valor de uso e valor de troca (Aristóteles) percebemos que:

Valor de Uso: São objetos capazes de serem usados para satisfazer necessidades, e ideais materiais.

Valor de Troca: São objetos intercambiados, diretamente (escambo) ou por intermédio (dinheiro).

O valor de um produto (marketing) está intimamente liga a expectativa do comprador (consumidor) voltada aos seus benefícios. Ligado a reação custo- benefício.

A marca ou marketing é um conceito do processo humano (social) de um produto, desde sua existência como objeto até o momento de ser adquirido (comercializado).

Comercializar= Co mercializar = mercializar = mercado.

### **QUESTÃO ADMINISTRATIVA / FINANCEIRA HUMANISTA**

---

Estas ações ou operações são criadas por estratégias que provêm de um desenvolvimento de consumo. Administrativamente observado, existem ferramentas que criam oportunidades de consumo: visão / satisfação.

A satisfação do consumo produz uma série de relacionamentos dos indivíduos onde suas necessidades de poder são preenchidas.

As Leis da Gravitação do Varejo (William Reilly), apresentam o movimento externo e interno do mercado. As questões genuínas de um mercado foram quebradas ao aparecer a BM &F (Bolsa de Mercadorias e Futuro).

Na questão da orientação do produto, percebe-se a busca da melhor qualidade do produto.

Qual é o melhor produto como obra de arte?

O satisfazer de um cliente, interpreta-se em uma análise psicológica de um conforto pessoal.

Como a Arte se aplica nisto?

A miopia interior poderá não encontrar equilíbrio suficiente para conseguir obter uma satisfação com o objeto de arte!

Na busca da excelência percebemos a dificuldade de atenção para com o cliente, no colecionar objetos de arte!

A popularização da arte no século XXI, com o enorme desenvolvimento da tecnologia, não conseguiu esta realização!

Pelo visto (estudos) jamais será encontrada, há não ser, relativamente!

O imperativo de encontrar um mercado-alvo fez o desenvolvimento analítico psicológico e simbólico do mercado.

O proporcionamento de um valor, é o resultante de êxito de vendas! Estes benefícios só podem ser encontrados com envolvimento emocional. Suas expectativas são alcançadas...com este encantamento existe a venda!

Esta rentabilidade e alocação dos recursos só poderão ter continuidade se o consumidor continuar a se desenvolver em sua imaginação!

### **QUESTÃO DO PENSAR**

---

Este ciclo indica a verdadeira busca da certeza como incerteza do 'moto-contínuo'.

## COTIDIANO DIGITAL

PAULO CEZAR BARBOSA MELLO — GRADUADO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL - PUBLICIDADE E PROPAGANDA - CASPER LIBERO; ESPECIALISTA: DESIGN DE HIPERMÍDIA - ANHEMBI MORUMBI; MESTRE: ESTÉTICA E HISTÓRIA DA ARTE - USP. PROFESSOR UNIVERSIDADE SÃO JUDAS TADEU, E UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE. DIRETOR DE CRIAÇÃO - PMSTUDIUM COMUNICAÇÃO E DESIGN LTDA ME. ÁREAS DE PESQUISA E ATUAÇÃO: COMUNICAÇÃO SOCIAL E DESENHO INDUSTRIAL, COM ÊNFASE EM DESIGN E ESTILO. PESQUISAS: DESIGN, ARTE, ESTÉTICA, HIPERMÍDIA, NOVAS MÍDIAS E NOVAS TECNOLOGIAS. — PC@PMSTUDIUM.COM

### RESUMO.

Já há algum tempo o homem vem sonhando com as melhores formas de reduzir a interface homem-máquina-rede. Os Jetsons, sonho de muitos visionários da década de 70, são hoje os Flinstones da contemporaneidade. Referências a parte, este material aponta os recursos atuais como promessas já cumpridas de toda a vida conectada, apontando como recurso maior a intenção da conectividade e não mais o recurso em si. O homem aponta e se utiliza cada vez mais de recursos tecnológicos para justificar uma ausência social. A banalização dos mecanismos de comunicação traz novas necessidades que descartam, ou simplesmente relevam a outros planos, a simplicidade do ato de comunicar. Descartando a característica crítica, pois de fato não o é, este material relaciona os avanços na comunicação – mais enfaticamente pensada na comunicação social e em suas mídias – em função de toda a necessidade de conexões e vínculos entre homem-rede-homem, com o objetivo único de fortalecer uma identidade junto a uma sociedade.

Há já algum tempo a diferença homem-máquina vem se diminuindo. A interface, antes completamente metafórica, ou mesmo mimetizada, dá hoje espaço ao referencial orgânico. A extensão do ser humano não está mais reduzida a seus membros, mas também aos apêndices tecnológicos da moda, que os cercam. O que antes era apenas comodidade passou a ser gênero de primeira necessidade. A inserção digital não deve ser mais discutida face à possibilidade do TER, mas do SER.

A “bolha digital” não é mais um fato transitório, mas sim uma resposta às previsões da ficção científica. Muitos que se divertiam com robôs servos e computadores que falam, ou ainda com os sapatofones, hoje encaram com frieza calculista o desgosto de um aparelho que não caiba em um bolso e piormente que pese mais que 300 gramas. É inadmissível ou impensável um aparelho de telefonia celular com mais de 5 anos – mesmo porque na maioria das vezes sua eficiência e compatibilidade já se tornaram questionáveis – já beirando a obsolescência. Computadores que falam ou mesmo reconhecem voz, não são mais novidades, quiçá geladeiras ou micro-ondas. Estamos ainda a certa distância do imaginário mágico dos filmes de ficção, mas este limiar está cada vez menor. As ficções já são baseadas nas possibilidades do cotidiano.

O dia-a-dia que cerca e comunga com o ser humano está repleto de situações digitais que pululam o hábito humano. Dispositivos e mecanismos completamente artificiais fazem parte do cotidiano mais comezinho como acordar, banhar-se e vestir-se. A digitalidade moderna, o intenso uso e até certo ponto a dependência do computador quebraram e ao mesmo tempo criaram novos paradigmas. A idéia da rede mundial criou novas possibilidades, inclusive pessoais e particulares. O conhecimento e experiência nesse novo ambiente revelam o mimetismo do homem às suas criações. A ampliação das potencialidades da atuação humana, principalmente por meio dos novos dispositivos de meios de comunicação, resultou em novas formas de conceber o pensamento. A linearidade do pensamento já não é mais uma alternativa.

Em uma rotina diária, desconstruindo os paradigmas de Flusser, o ser humano, artista ou não, tornou-se engenheiro elétrico, engenheiro civil, engenheiro eletrônico, além de tantas outras especialidades como nutrição, gastronomia, analista de sistemas e muito mais, pois a realidade diária chama a tarefa de especialistas ao básico e nas pontas dos dedos de qualquer pessoa.

Não existe uma relação direta do conhecimento do funcionamento das coisas com o inserir-se ou não. Não é necessário saber física, ou engenharia elétrica para acender uma lâmpada ou mesmo trocá-la. Talvez um pouco mais de experiência caso a troca necessária seja do reator, mas com certeza esta experiência não chega aos 5 anos de faculdade

Isto com certeza é a resultante de uma ideologia pós-moderna, a qual pressupõe uma reflexão sobre o tempo e o espaço. A busca do novo e de novos recursos, não apenas físicos, mas principalmente signícos, abrem precedentes para a mais ampla utilização dos recursos midiáticos. Por meio do “fazer” pós-moderno, que se apropria do passado, a tecnologia migra de recurso a linguagem, reafirmando que o meio é sim a mensagem. Essa confirmação denota a relevância comunicacional atribuída ao ambiente surgido. Esse discurso, nada inédito, é a repetição das críticas estéticas atribuídas à fotografia, ao cinema e, em décadas mais recentes, ao vídeo.

A cena contemporânea é essencialmente tecnológica (leia-se cibernética, informática e diversos outros rumos tecnocratas). A tendência das releituras por meio do tecnológico permite a migração do real para o virtual, criando uma nova realidade sobre a obra de arte, sobre o cotidiano, sobre as rotinas e principalmente sobre a percepção.

A necessidade de que a máquina pense e seja mais próxima do ser humano criou novos processos e modelos mentais com desenvolvimento contínuo, constante, baseados na psicologia cognitiva e na própria ergonomia humana. É comum aos mais jovens habituarem-se ao novo. Aparelhos celulares, blogs e flogs levados às últimas conseqüências por adolescentes impúberes. O “estar” habituado faz parte da aceitação. “Linkar-se”, conectar-se com distanciamento é não se conectar, não aceitar. A partir da década de 1990, o homem passou a se envolver cada vez mais com os recursos tecnológicos, fazendo dele uma extensão do seu pensamento. Não há mais espaço para recusas ou mesmo receios em um ambiente em que tudo gira em torno da velocidade. A contemporaneidade resgatou o desejo latente da união global. Um espaço único desconstruindo barreiras.

### TOQUE DE “MÍDIAS”

A sociedade contemporânea não está mais presa a um ponto – quer seja tempo ou espaço – ela simplesmente é. Não existe situação de vida real e digital, first ou second lives. A vida digital acontece independentemente de tempo, espaço ou dispositivos. Percebe-se a comunicação homem-homem, homem-máquina e máquina-máquina hoje, como elemento principal de união e congregação. Celulares, computadores, palmtops são meras interfaces de comunicação, mídias talvez em uma estrutura formal de comunicação. A linguagem que estas interfaces apresentam é que são as diferenciadoras no jogo do cotidiano. Os limites estabelecidos são aqueles que o usuário deseja.

As mídias têm e sempre tiveram uma importante parcela na formação do ser humano. Houve uma época em que o simples fato de se estar na mídia dava veracidade e importância a qualquer assunto. Diversos autores pregavam que a televisão acabaria com a sociedade, órgãos de defesa do consumidor surgiram para apaziguar a influência das mídias sobre as pobres vítimas. Isso não freou em nada a evolução destes meios de comunicação. A TV veio para ficar, assim como o cinema antes dela, a fotografia anteriormente e assim sucessivamente, todos muito criticados e exageradamente responsabilizados pelas mazelas do mundo. Com o surgimento da Internet, todas as críticas aos malefícios da TV foram intensificadas. Se antes estar na mídia era sinônimo de status e importância, que há de se falar sobre a internet, em que qualquer mortal pode ter seu blog, ter uma média de visita diária de 3 milhões de pessoas e ainda interagir, na medida do possível?

A internet hoje não tem mais espaço para “aprender a mexer”, mas deve se intensificar o pensar sobre ela. Como pode-se criar mais e melhor? Antes a comunicação morria no comercial, ou começava ali. Hoje não existe mais este espaço. A internet, as novas tecnologias abriram espaços e novas formas de diálogo com o telespectador. A audiência que antes parava para prestar atenção ao que era dito, hoje contribui com o espetáculo. A interatividade tirou do anonimato o ser pensante do outro lado da tela. A internet abriu – e continua abrindo – novas formas de pensar.

A multiplicidade de estímulos que a TV proporcionou som e imagem, foi exponencializada com os recursos multimidiáticos dos computadores. Era possível agora nos computadores do quarto, experimentar novas situações, com som, imagens, animações e texto.

Ao contrário do que se pensa, a multimídia não ficou enterrada na década de 80 com os primeiros computadores pessoais que possuíam o incrível leitor de CD. A multimídia acompanha e faz parte de tudo. A internet é uma das principais responsáveis por isso. Ela usa todos os recursos multimidiáticos como forma de ampliar a percepção da informação pelo ser humano.

Em função das novas tecnologias que vieram com os recursos dos meios digitais, a forma de ver o mundo atualmente desenvolve-se em diferentes formas, com diferentes objetivos, inaugurando novas formas de ver e pensar, especialmente a comunicação em si.

É possível comunicar-se de inúmeras maneiras, sempre estimulando-se um ou mais dos sentidos humanos. A multimídia através dos recursos existentes na maioria dos dispositivos atualmente e somado a um ambiente hipertextual, facilita esta comunicação, estimulando artificialmente os sentidos da visão, da audição, com determinados periféricos até mesmo o tato e o olfato... em breve quem sabe o paladar.

A hipermídia é a linguagem resultante da integração destas mídias – internet e multimídia estimula alguns processos de comunicações provocando acessos à memória visual do usuário estimulando seus sentidos. A convergência das mídias interativas através das múltiplas linguagens existentes e pertinentes ao ser humano descortina possibilidades inovadoras e até mesmo singulares.

Toda a limitação tecnológica encontrada atualmente está ligada diretamente à percepção do usuário. Uma percepção do sensível que se expande aos periféricos humano-tecnológicos-digitais, dando ao usuário diferentes recursos perceptivos penetrando cada vez mais no mundo-mente de Roy Ascott, em franca expansão e desenvolvimento da cibercepção (cyberception). Toda esta simbiose das capacidades digitais com a capacidade humana só é vislumbrada realmente no dia-a-dia, onde sente-se a falta de memória quando a bateria do celular se esvai. Ou quando a triste realidade de que nem toda a cidade está equipada com um imenso hotspot. Ou ainda quando se utiliza a câmera fotográfica de um aparelho de telefone para anotar um recado que está no jornal.

Sim a conexão homem-máquina está apenas começando, mas já demonstra claros sinais de uma apropriação e significação muito maior. Sem qualquer possibilidade de recusa ou distanciamento.

## BIBLIOGRAFIA

- AMARAL, Aracy (org) – Waldemar Cordeiro: uma aventura da razão, São Paulo: MAC, 1986
- BAIRON, Sérgio – Multimídia. São Paulo: Global editora. 1995
- COSTA, Mario – O Sublime Tecnológico. São Paulo: Experimento, 1995.
- COUCHOT, E – “Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração”. In: Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual. Org. André Parente. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- DELEUZE, Gilles – O atual e o virtual. In: Deleuze filosofia virtual. São Paulo: Editora 34, 1996.
- DOMINGUES, Diana (org.). A arte no século XXI: A humanização das tecnologias. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.
- FLUSSER, Vilém – Ficções Filosóficas. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1998.
- HALL, Edward T. – A Dimensão Oculta. São Paulo: Martins Fontes. 2004
- HARVEY, Pierre-Léonard – Ciberespaço e Comunática. Lisboa: Instituto Piaget, 1995.
- LEMOES, André. Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- LÉVY Pierre – As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática. São Paulo: Ed. 34. 1999
- LÉVY Pierre – O que é o virtual? São Paulo: Ed. 34, 1996
- LÉVY, Pierre – As tecnologias da inteligência: O futuro do pensamento na era da informática. São Paulo: Editora 34, 1993.
- LÉVY, Pierre – Cibercultura. São Paulo: Ed. 34. 1999
- MACLUHAN Marshall – O meio é a mensagem. São Paulo: Hucitec, 1992
- MOLES, Abraham – Teoria da informação e percepção estética. Brasília: UNB, 1978
- NEGROPONTE, Nicholas – A Vida Digital. São Paulo: Cia das Letras, 1995
- PRADO Gilberto – Arte Telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário. São Paulo: Transmídia, 2002
- PROSS, Harry. Medienforschung (Investigação da Mídia). Darmstadt: Carl Habel, 1971.
- TAVARES, Mônica – Diferenças do criar com o uso das novas tecnologias. Em: O indivíduo e as mídias. Fausto Neto; Pinto, M. (Orgs). Rio de Janeiro: Diadorim/Compôs, 1996

# AUTOR, OBRA E USUÁRIO NA ARTE INTERATIVA DAS REDES DIGITAIS

RENATA CRISTINA FERREIRA DA SILVA — USP — ECA — PÓS-GRADUAÇÃO — RRECRIS@YAHOO.COM.BR

## RESUMO

As tecnologias de informação e comunicação digitais e os computadores interligados em rede fizeram desabrochar novas feições das artes. Nesse novo meio-ambiente, a arte interativa traz também novos perfis para as figuras do autor, da obra e do usuário. Nas redes digitais o “coletivo” recupera destaque e o “compartilhado” aproxima dispersos. A virtualidade do ciberespaço dá origem a realidades antes inexistentes e propicia o florescimento de obras abertas às inovações do espírito e da rede de mão-dupla que flui da cibercultura. O work in process que acontece no bojo desse movimento é o cerne do assunto tratado aqui. Possíveis entendimentos sobre “arte” e “interatividade” não foram as preocupações deste trabalho, mas a perspectiva comunicacional na arte interativa está presente ao longo do texto.

Os avanços tecnológicos têm gerado alterações na forma como as pessoas aprendem, valoram e compartilham informações e conhecimento (UNESCO, 2002; OMPI, 2001 e OMC, 2003). Da imprensa de Gutenberg até a internet, as tecnologias de informação e comunicação –TICs- beneficiaram o compartilhamento de saberes orais, escritos, visuais... Com hardware, software e telecomunicações cada vez mais eficientes e baratos, os computadores, a multimídia e a internet começaram a se popularizar já no final do século XX. Com a interligação dos computadores em rede, e-navegadores singram por infundáveis mares de informações e relacionamentos virtuais. O aumento das padronizações eletrônicas tem auxiliado a melhoria dessas interligações (por comunicação de satélites e gradual utilização de cabos de fibra óptica). Nesse ritmo será possível democratizar as tecnologias digitais móveis e a hipermídia no século XXI, tendendo à concretude da “cultura da virtualidade real” apreçoada por Castells<sup>44</sup>.

Em diferentes extratos da sociedade, as impressões sobre a realidade vêm mudando rapidamente sob influência da infohighway digital. Para fazer parte dessa via exige-se information<sup>45</sup> e computer<sup>46</sup> literacy. A partir daí são germinadas reconfigurações do “coletivo” e do “compartilhado”. Nas redes virtuais do ciberespaço assistimos o florescer da diversidade de criação, desenvolvimento, exposição, acesso, transmissão, recepção, reprodução, manipulação, recriação, armazenamento, manutenção, preservação, distribuição e disseminação; de obras originárias e derivadas, de variados formatos e naturezas; por autores “individualizados” e/ou “coletivizados”. Nessa networked virtual reality os participantes são ávidos por interações que lhes permitam, concomitantemente, anonimato e identidade, privacidade e publicidade, individualidade e universalidade. Esses movimentos vêm acompanhados de condutas (passivas, ativas, perceptivas e interativas) e de mecanismos que podem permitir –ou não- intervenções (uni, bi ou multidirecionais), também aplicáveis ao terreno artístico.

A discussão sobre intervenção do público nas obras artísticas não é recente. A pintura do século XVIII já problematizava o lugar do espectador. Nos anos 20 do século passado, Mikhail Bakhtin já falava sobre o dialogismo. No Brasil dos anos 50, Haroldo de Campos<sup>47</sup> já abordava a questão das “obras abertas” (antecedendo Umberto Eco). A poesia concreta brasileira foi pioneira nesses aspectos, não se limitando ao âmbito teórico e colocando suas propostas de vanguarda em prática (em poemas que permitiam vários percursos de leitura<sup>48</sup>). Permutabilidade, combinações manipuláveis, poesias de participação, de processo e semióticas; estética gerativa e da recepção, teoria da criatividade, tradução crítica/criativa e intersemiótica, ambientes transartísticos e atividade criativa pluridisciplinar; “arte para todos” e “do it yourself”; obras anônimas e comunitárias, op-art e arte cinética, entre outras incursões nas artes; vão, por alguma sorte, desaguar na cibercultura.

Pode-se dizer que a exposição *Cybernetic Serendipity* (1968) inaugurou uma nova etapa na relação entre a arte e os meios digitais. Philippe Quéau, Edmond Couchot, Michel Serres, Yoichiro Kawaguchi são alguns dos que reconheceram, de imediato, as modificações que o uso do computador promoveria no campo artístico. As músicas (eletrônicas, em MP3), as imagens (em animação computadorizada) e os efeitos (especiais e em terceira dimensão -3D-) digitais catapultaram as possibilidades artísticas nos anos 90, ampliando as percepções e corporificações sensoriais. A multimídia em rede tornou possível uma interação até então desconhecida. A partir daí parece ficar mais clara a interatividade artística cibercultural. A arte interativa nasce dependente das interfaces técnicas disponíveis aos interlocu-

44 Sobre a “cultura da virtualidade real”, Castells (2003, p. 458) salienta: “... talvez a característica mais importante da multimídia seja que ela capta em seu domínio a maioria das expressões culturais em toda a sua diversidade. (...) Todas as expressões culturais, da pior à melhor, da mais elitista a mais popular, vêm juntas nesse universo digital que liga, em um supertexto histórico gigantesco, as manifestações passadas, presentes e futuras da mente comunicativa. Com isso, elas constroem um novo ambiente simbólico. Fazem da virtualidade nossa realidade”

45 Information Literacy ou (literacia informacional) baseia-se no domínio da linguagem oral e escrita para alcançar a competência no uso da informação

46 Computer literacy (que alguns traduzem como “literacia computacional”) pode ser entendida como a capacitação para o uso do microcomputador.

47 Em “Obra de Arte Aberta”, de 1955.

48 Como “acaso” (1963) de Augusto de Campos

tores, mas partilhando retro-alimentação de criações e virtualidades e operando experiências tecnestésicas<sup>49</sup> em rede de mão dupla.

Sobre a abertura artística, Plaza (2003) sustenta haver três graus de inclusão do espectador na obra de arte: 1º) participação passiva (contemplação, percepção, imaginação, evocação, etc.); 2º) participação ativa (exploração, manipulação do objeto artístico, intervenção, modificação da obra pelo espectador); 3º) participação perceptiva (arte cinética) e interatividade, como relação recíproca entre o usuário e um sistema inteligente. Entretanto, destaca que enquanto a interatividade “no modo estímulo-resposta assentava sobre as relações tradicionais de autor, obra e espectador, a introdução de uma lógica de autonomia tornou estas relações mais complexas e profundas”, porque “O artista da comunicação e sua obra interativa só existem pela participação efetiva do público, o que torna a noção de autor, conseqüentemente, mais problemática” (Plaza, 2003).

O processo de criação e re-criação da obra interativa contemporânea só ocorre na medida da existência de um work in process contínuo<sup>50</sup> entre os feedbacks dos usuários da rede, que faz com que a obra circule em tempo real<sup>51</sup> e, de certa maneira, seja consumida e re-apropriada pelos participantes autores/co-autores/colaboradores<sup>52</sup>. Nessa conjuntura, a obra original em si tende a se desordenar/decompor/dissolver/ desmaterializar, a se “alterar” para se “tornar um outro” (como lembrou Philippe Quéau); porque os interlocutores usuários da rede agem sobre os fluxos modificativos e interativos que percorrem os ambientes nos quais há o compartilhamento do produto da obra primígena que trafega virtualmente. Brota, como resultado, um “produto-modelo”, com rico potencial de significação simbólica e de experimentação polisensorial, uma obra aberta com “mensagem fundamentalmente ambígua, uma pluralidade de significados que convivem num único significante” (ECO, 1968, p. 19).

Na estrutura ciberespacial tem-se uma métrica de proporcionalidade inversa, na qual quanto mais universal for a comunicação artística menos “totalizante” ela será<sup>53</sup>. As figuras clássicas de emissor, receptor, mensagem e canal se entrelaçam nessa comunicação, evidenciando uma revolução no entendimento de seus papéis, uma quebra de linearidade na leitura/escrita das obras e uma autonomia<sup>54</sup> dos atores e sujeitos atuantes sobre o produto-modelo. A concepção do produto-modelo se dá a partir de uma estrutura em transformação, uma cibercollage<sup>55</sup> de atitudes (construtivas, críticas e inovadoras; colaborativas e cooperativas) que impulsiona novos tipos de interação, de sociabilidade e de socialização nas/das artes. Na alteridade propiciada nesse interim, o co-autor<sup>56</sup> colaborador/interlocutor é um intérprete que dinamiza e re-significa o produto-modelo disponível em rede, é um exegeta da hermenêutica artística realizada pela inteligência “coletivizada”.

“A forma artística, considerada como metáfora epistemológica, significa que, em cada século, o modo como as formas de arte se estruturam refletem, como similitude, o modo pelo qual a essência ou a cultura da época vê o real” (SÁ, 2006). Como o livro poético vislumbrado por Mallarmé, o produto-modelo da arte interativa é uma obra sempre “inacabada” e/ou passível de “alteração”; uma disposição holística, polimórfica, plural e maleável, sem ordem fixa; um campo em constante atividade; onde a linguagem estética compartilha manifestações -criativas, ubíquas e transculturais- que velem entre os nós das redes telemáticas. Bem colocou Arlindo Machado: “O problema não é saber o que podemos considerar ou não como arte. O que de fato importa é perceber que a simples existência dos novos produtos coloca em crise antigas definições e exige uma reformulação do pensamento” (em SOUSA, 2002).

A cibercultura potencializa aquilo que é próprio de toda dinâmica cultural, a saber o compartilhamento, a distribuição, a cooperação, a apropriação dos bens simbólicos. Não existe propriedade privada no campo da cultura já que esta se constitui por intercruzamentos e mútuas influências. (LEMOS, 2004)

Não é, portanto, surpreendente que a relação autoral possa passar para um segundo plano quando o sistema de relações sociais e comunicacionais se transforma, desestabilizando o terreno cultural que viu crescer a importância do autor. A proeminência do autor não condiciona nem o alastramento da cultura nem a atividade artística. Para este autor, os mitos, ritos e formas culturais tradicionais são imemoriais, e a estes não se associam nenhuma assinatura, a não ser a de um autor mítico. (PLAZA, 2003)

49 ou seja, estéticas que exploram a dimensão sensível das tecnologias e seus efeitos sobre os sentidos humanos -estendidos por suas capacidades expressivas-.

50 “Com a internet existe inclusive a possibilidade de se ter espaços de interação permanentes –mesmo que a participação das pessoas seja pontual e efêmera- como é o caso de vários sites que funcionam como espaços de exposições eletrônicas” (Prado, 2003, p. 64)

51 ou, em outras palavras, processamento imediato das transações por meios teletecnológicos.

52 “Os artistas tecnológicos estão mais interessados nos processos de criação artística e de exploração estética do que na produção de obras acabadas” (Plaza, 2003).

53 seguindo as idéias de Lévy (1999, p. 69): “Tudo se passa como se o autor de um hipertexto constituísse uma matriz de textos potenciais, sendo o papel dos navegadores o de realizar alguns desses textos, fazendo funcionar, cada um à sua maneira, a combinação entre os nós”.

54 condicionada aos recursos computacionais, de telecomunicações e de informática acessíveis.

55 A expressão “cibercollage” vem de Prado (2003).

56 Não concordamos com a opinião de Plaza (2003) quanto ao detrimento do mérito à autoria em atividades de alteração, diagramação, edição de textos. Da mesma maneira, se houvesse a “dissolução da figura do autor” não nos parece que ela seria restritiva apenas à esfera estética.

## BIBLIOGRAFIA

- CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede. 6 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2003.
- ECO, Umberto. *Obra aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas*. São Paulo: Perspectiva, 1968.
- Forný, Leonardo. *Arte e Interação: Nos Caminhos da Arte Interativa?* Revista Eletrônica Razon y Palabra, México, n. 53, año 11, octubre - noviembre 2006. Disponível em: <http://www.razonypalabra.org.mx/antiores/n53/lforny.html#1>. Acesso em: jun/2007.
- LEMOS, André. *Cibercultura e Identidade Cultural. Em direção a uma cultura copyleft?*. Contemporânea - Revista de Comunicação e Cultura, Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporânea, Facom/UFBA, Salvador, vol. 2, n. 2, dezembro de 2004, p. 09 - 22.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- OMC (Organização Mundial do Comércio). *Understanding the WTO*. 3 ed. Geneva: WTO Publications, 2003. Disponível em: [http://www.wto.org/english/thewto\\_e/whatis\\_e/tif\\_e/understanding\\_e.pdf](http://www.wto.org/english/thewto_e/whatis_e/tif_e/understanding_e.pdf). Acesso em: 2003-2004.
- OMPI (Organização Mundial da Propriedade Intelectual). *WIPO Intellectual Property Handbook: policy, law and use*. Geneva: WIPO Publication, 2001. Disponível em: <http://www.wipo.int/about-ip/en/iprm/pdf/foreword.pdf>. Acesso em: 2003-2004.
- PLAZA, Julio. *Arte e interatividade: autor-obra-recepção*. Revista Ars, Departamento de Artes Plásticas da ECA-USP, São Paulo, n. 2, ano 1, 2003, p. 09-29. Disponível em: <http://www.cap.eca.usp.br/ars2/arteeinteratividade.pdf>. Acesso em: jun/07.
- PRADO, Gilberto. *Arte telemática dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.
- Sá, Olga de. *Pode uma poética ser revolucionária e anti-autoritária?*. Revista Ângulo, Gráfica & Editora Santa Teresa, Lorena/SP, n. 104, 2006, p. 29-33. Disponível em: [http://www.fatea.br/angulo/angulo\\_104/angulo104\\_artigos08.htm](http://www.fatea.br/angulo/angulo_104/angulo104_artigos08.htm). Acesso em: jun/2007.
- Santos, Rogério. *Arte digital e cibernética. Teorias da Comunicação - Leituras e práticas em torno da comunicação*. 10/15/2003 03:35:00 PM. Disponível em: <http://teorias-comunicacao.blogspot.com/2003/10/arte-digital-e-ciberntica.html>. Acesso em: jun/2007.
- SOUSA, Ana de Fátima. *A artemídia é (re)definida em caloroso debate. [emoção art.ficial]*, São Paulo/SP, Instituto Itaú Cultural, 11 a 14 de agosto de 2002 (12/08/02). Disponível em: [http://www.itaucultural.org.br/emocaoartificial\\_simp/materia3.cfm?cd\\_pagina=1436&cd\\_pagina=1436&CFID=153237&CFTOKEN=46205915](http://www.itaucultural.org.br/emocaoartificial_simp/materia3.cfm?cd_pagina=1436&cd_pagina=1436&CFID=153237&CFTOKEN=46205915). Acesso em: jun/2007.
- UNESCO. *Information and Communication Technologies in Teacher Education: a planning guide*. Paris: UNESCO, 2002. Disponível em: <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001295/129533e.pdf>. Acesso em: 2002-2004.

# A CONSTRUÇÃO DA REALIDADE

RICARDO M.S. TORRES — SOCIOLOGO, CEAS/ISCTE — TORRES.RICARDO@GMAIL.COM

## RESUMO

Nas últimas décadas, a realidade social tem passado por processos de transformação intensos e variados. A realidade, tal como era definida e conhecida, tem desaparecido, sendo substituída por outras formas de relação e existência social.

## FLÂNEUR, SOCIEDADE PÓS-TRADICIONAL E OUTROS ESCRITOS

Baudelaire concebeu o flâneur como uma figura emergente dos processos industriais do século XIX e das revoluções de 1848, que culminou em novas formas de experimentar a realidade urbana. Esta figura seria alguém que se deslocava pelas cidades, como forma de as conhecer e experimentar.

Esta figura do personagem removido do cenário em que se desloca não deixa de remeter para outras conceptualizações, como as de Simmel e Schutz. Estes dois autores também conceptualizam os estrangeiros, se bem que com pontos de partida e chegada algo diferentes. Schutz atribui, claramente, um papel de solidão ao estrangeiro. Este, na tentativa de se inserir no grupo, experiênciava uma grande tensão na assimilação e adaptação a uma pauta cultural que lhe é estranha. Assim, o conhecimento que possui não lhe serve como guia para a interacção com os membros do novo grupo. Portanto, não há nenhuma garantia para o estabelecimento de uma experiência de nós. Aqui, o estrangeiro não passa a iniciado, não podendo partilhar a verdade. Mas, para Schutz, o estrangeiro tem uma posição ainda mais privilegiada do que o iniciado, em virtude do seu ponto de vista externo. Assim, ele – à semelhança de Locke – compreende melhor o interior a partir da sua posição externa. Após compreender as configurações simbólicas do seu novo grupo – passando por um processo de ajustamento social – perderá a sua condição de estrangeiro. Já Simmel oferece um outro complemento para compreender o estrangeiro. Este ocupa um lugar específico no grupo em que se encontra, passando a ser concebido como uma forma singular e positiva de participação. O seu olhar reveste-se de alguma objectividade em relação aos restantes membros do grupo, pois não se encontra mergulhado nos limites e incongruências daquela realidade social. O seu olhar é, desta forma, privilegiado e reconhecido pelos restantes elementos, podendo, até, ser funcional, permitindo ao estrangeiro jogar com a sua posição. Ele é encarado como alguém originário de uma outra configuração espaço-temporal, não pertencendo socialmente aquele ambiente simbólico, que está, simultaneamente, perto e afastado. O seu percurso simbólico vai ser, contudo, de fora para dentro do grupo.

A identidade dos actores sociais desenvolve-se ao longo de linhas de diferenciação entre o seu self (Beck et al, 2000; Goffman, 1990) e tudo o que é externo. O processo de reconhecimento do que é próprio e do que não o é, é influenciado pelos processos de socialização. E, durante esses processos, são construídos e reconstruídos os arquétipos simbólicos dos vários grupos. São constituídos os códigos linguísticos, os sistemas políticos, os valores culturais, os padrões morais e éticos, as normas e sanções, ... Há, assim, todo um conjunto de códigos simbólicos que definem um grupo por oposição aos que não lhe pertencem. O rótulo de estrangeiro acaba por ter tanto de auto-construído como de imposto.

Assim, actualmente, com a erosão das formas mais tradicionais de sociedade e o emergir da sociedade pós-tradicional (Beck, op cit), pode-se argumentar que o flâneur se tornou a regra na sociedade, cabendo à Internet um papel de reflexo desta realidade ou, pelo contrário, tendo-se tornado a Internet um último refúgio dos não-estrangeiros.

Actualmente vive-se um período de transição, no qual se assiste ao emergir da sociedade pós-tradicional (Beck, op cit). Nesta fase, as instituições da modernidade têm sido universalizadas através de mecanismos globalizantes e globalizados, ao mesmo tempo que as tradições têm sido esvaziadas. Cada vez com uma maior intensidade, as actividades quotidianas e locais são determinadas por agentes remotos, embora as acções diárias dos indivíduos possam, com uma maior facilidade, ter consequências globais (Beck, op cit).

Com a erosão das formas sociais tradicionais têm surgido novas formas de incalculabilidade, uma vez que a certeza do comportamento também desaparece. Desta forma, a modernidade tem-se tornado experimental (Beck, op cit), pois a construção da realidade quotidiana é uma experiência, uma obra de cada indivíduo (Goodman, 1995), o que torna a vida quotidiana uma experiência em aberto. Tal requer, cada vez mais, mudanças e adaptações diárias, que se reflectem no self e na identidade individual (Castells, 2002; Giddens, 2002).

48 Ora, o papel do flâneur ou do estrangeiro só é possível mediante um dado contexto relativamente constante perante o qual se possam

remover simbolicamente. Actualmente, a constante de maior peso é o facto de não existir um referencial simbólico fixo. Assim, todos se arriscam a estar permanentemente descontextualizados. Exceptuando, talvez, na Internet, onde o pressuposto simbólico de interacção caracteriza-se, desde o seu início, pela mudança.

Com efeito, na rede, não há uma orientação da acção para o passado, o que dilui o peso que este tem na construção do futuro. Mas, também, as práticas estabelecidas num contexto temporal anterior deixam de ser preponderantemente referidas para organizar o tempo futuro. O conceito de tempo assume novos significados na rede, bem como o de espaço (Albuquerque, Torres, 2006)

É em todo este contexto que cada individuo constrói a sua identidade e o seu self, onde o passado tem vindo a deixar de ter um enquadramento simbólico específico para ser interpretado.

## **BIBLIOGRAFIA**

- Albuquerque, I., Torres, R. M. S., "A Rede e a Obra: Uma Nova Abordagem a Partir do Processo Interactivo" in FILE Festival 2006 - Arte Máquina (Machine Art), FILE – Festival Internacional de Linguagem Electrónica, São Paulo, 2006
- Beck, U., Giddens, A., Lash, S. Modernização Reflexiva, Oeiras, Celta, 2000
- Castells, M., O poder da identidade, Vol. II, Fundação Calouste Gulbenkian, 2002
- Castells, M., Sociedade em rede, Volt. I, Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian, 2002
- Giddens, A., As Consequências da Modernidade, Oeiras, Celta, 2002
- Giddens, A., Modernidade e identidade pessoal, Celta, 1994
- Goffman, E., The Presentation of Self in Everyday Life, Penguin, 1990
- Goodman, N., Modos de fazer mundos, Asa, 1995
- Schutz, A., Fenomenologia del Mundo Social, Paidós, 1972
- Virillio, P., La Vitesse de Libération, Paris, Éditions Galilée, 1995
- Žižek, S., Bem-Vindo ao Deserto do Real, Lisboa, Relógio d'Água, 2006

# O TELEFONE COMO VEÍCULO ARTÍSTICO

VALÉRIA DUARTE — ESPECIALISTA EM ESTUDOS DE MUSEUS DE ARTE (MAC-USP), MESTRANDA EM ESTÉTICA E HISTÓRIA DA ARTE PELA USP. — VALERIA1@UOL.COM.BR

## ABSTRACT

Ao tratar de comunicação e novas mídias, não podemos deixar de abordar o telefone, que tanto tem se modificado ao longo das últimas décadas, e que tantos recursos oferece. Esta pesquisa tratará de trabalhos envolvendo o uso do telefone como veículo de ação artística, mas ficará restrita a um período anterior à disseminação do telefone celular.

Veremos os seguintes trabalhos: “Um X na América” de Aaron Marcus; “Mr.Apology” de Allan Bridge e “O Preço da Comunicação” de Fred Forest. Ao abordarmos estas ações veremos como a tecnologia pode ser utilizada para realizar obras inovadoras, que ampliam o conceito de arte, aproximando-o da nossa realidade, pois cada vez mais vivemos cercados por aparatos tecnológicos e somos cada dia que passa mais dependentes deles. Os artistas, sensíveis que são ao que ocorre ao seu redor, não poderiam deixar de abarcar nesta seara.

## INTRODUÇÃO

Vivemos hoje na era da comunicação; a abrangência do rádio, do jornal, do correio, da Internet, da televisão e do telefone (fixo e celular) é espantosa. O número de pessoas que possui telefone celular cresce a olhos vistos; seu uso se disseminou a tal ponto que muitos não conseguem se separar do seu aparelho. Estas novas tecnologias impulsionaram mudanças significativas na sociedade e nas artes.

A partir do final dos anos 60 e principalmente nos anos 70, alguns artistas passaram a se utilizar destes recursos tecnológicos nos seus trabalhos, como por exemplo, Nam June Paik que iniciou sua pesquisa em vídeo em 1965. Apesar do telefone ser uma invenção do século XIX, seu potencial artístico só começou a ser explorado pelos artistas posteriormente.

Nesta pesquisa iremos tratar de alguns trabalhos que utilizaram o telefone como suporte artístico, de forma absolutamente original: “Um X na América” de Aaron Marcus; “Mr.Apology” de Chris Apology e “O Preço da Comunicação” de Fred Forest.

### “UM X NA AMÉRICA” DE AARON MARCUS.

Sete de novembro de 1972, esta foi a data escolhida por Aaron Marcus para realizar seu trabalho, dia da eleição presidencial nos EUA, o democrata George McGovern concorria contra o republicano Richard Nixon.

O artista pretendia realizar uma conferência telefônica entre cinco cidades dos Estados Unidos: Nova Iorque, São Francisco, Los Angeles, Washington e Omaha (em Nebraska)<sup>57</sup>. Uma vez completada a conexão telefônica, formaria-se um X imaginário no território americano, o mesmo x que os eleitores fariam nas cédulas eleitorais.

A escolha das cidades deu-se devido à sua localização geográfica mas não deixou de ter um componente autobiográfico: Omaha, em Nebraska, cidade natal do artista, estava entre as cidades participantes do projeto mesmo não estando localizada exatamente no centro dos EUA.

Após a definição dos locais, o artista foi pesquisar os números de telefones que poderia usar. Optou por usar telefones públicos do centro das cidades que seriam atendidos por transeuntes desavisados. Os cinco participantes conversariam pelo tempo determinado pelo artista, cinco minutos.

Na década de 70 conferências telefônicas não eram usuais, e foi difícil para o artista, negociar com as companhias que não estavam acostumadas com tal procedimento. Para viabilizar o projeto, foi preciso que o artista participasse da conversa em uma das cabines escolhidas, já que ele era o solicitante deste serviço.

Na data estipulada, 7 de novembro, à meia noite e meia, o artista chegou à cabine, e iniciou-se a tentativa de conectar as cinco cidades simultaneamente.

Novos imprevistos aconteceram: em Washington, a pessoa que atendeu à ligação não quis participar. Nas demais cidades os números

50 <sup>57</sup><http://www.typeradio.org/cgi-bin/search/search.pl?Terms=America>

estavam ocupados ou não atendiam. Quando o artista já estava desistindo de completar o trabalho, achando que este seria até mesmo, um final apropriado, a telefonista conseguiu conectar uma pessoa em Washington e outra em Los Angeles, e em seguida também em Omaha entretanto, findo os cinco minutos estipulados para a conferência ninguém em São Francisco respondeu ao chamado e a pessoa que estava em Los Angeles havia desligado.

Assim, o resultado esperado, a conexão simultânea das cinco cidades, não foi possível, todavia, o artista não considerou a ação um fracasso pois ocorreu uma comunicação eletrônica entre os lugares mesmo sem a resposta.

Nenhum jornal escreveu sobre o evento, o artista tentou ligar para o New York Times, mas não foi bem sucedido, entre risos, o repórter pediu que ele ligasse novamente no dia seguinte. Nixon venceu a eleição.

Aaron Marcus formou-se em Física pela Universidade de Princeton e em Design Gráfico pela Universidade de Yale, começou a trabalhar com computação gráfica em 1967.

Em 1970 fez estágio como pesquisador na AT&T Labs. Em 1980 era professor da Universidade da Califórnia- Berkeley. Escreveu inúmeros artigos e livros.

### **“MR APOLOGY” DE CHRIS APOLOGY.**

Na década de 80, um artista conceitual, iniciou um projeto em que o telefone tinha papel primordial. Mr.Apology, nome pelo qual ele ficou conhecido, convidava as pessoas a confessarem os seus pecados, não para um padre ou pastor, mas para uma secretária eletrônica. Os participantes não precisavam se identificar, e suas confissões seriam divulgadas posteriormente uma forma à ser definida pelo artista.

Apesar do trabalho ter sido divulgado somente através de adesivos colados em estações de metrô e cabines telefônicas, a repercussão foi grande, e, como pode-se imaginar, as ligações recebidas foram de todos os tipos, desde pessoas arrependidas por ações banais do dia a dia, até criminosos sem qualquer remorso.

Devido a este sucesso a imprensa noticiou o trabalho em artigo publicado no Daily News intitulado “Eu confesso” e atribuiu-lhe um pseudônimo: “Chris”. Aproximadamente um mês após a primeira aparição na mídia impressa, outro periódico de grande circulação, o Washington Post dedicou-lhe uma reportagem e nomeou-lhe Mr.Apology. Com esta divulgação as ligações aumentaram e, logo em seguida, ele passou a ser conhecido como Mr Chris Apology.

Mas afinal quem era o Mr.Apology? O que ele pretendia ?

O artista justificava o anonimato declarando que era uma medida sensata de segurança e, além disso, manteria uma conexão maior com os participantes, também anônimos.

Afirmava que seu único propósito era fornecer um novo canal de comunicação, tanto que no anúncio fazia questão de ressaltar que não estava associado com a polícia, o governo ou a igreja. Sua principal motivação era dar voz aos criminosos, para ele estes delinquentes eram vítimas das injustiças da sociedade.

Admite que usou o trabalho para seus próprios propósitos confessionais, já que também ligou para o número e deu o seu depoimento.

Em entrevista afirmou:

“MUITOS ARGUMENTAM QUE CRIMINOSOS NÃO DEVEM TER VOZ NA SOCIEDADE. EU DIGO QUE ESSAS PESSOAS SÃO UM LARGO SEGMENTO DA POPULAÇÃO E NÃO PODEM SER IGNORADOS POR RAZOES DE SEGURANÇA E MORAL. ALÉM DISSO, EU SIMPLEMENTE QUERO SABER O QUE ESSAS PESSOAS TÊM A DIZER”.

O modo como escolheu para divulgar os relatos feitos pelos participantes foi através de um programa semanal de radio onde comentava as confissões. Este programa funcionou de 1980 até 1995, quando o artista faleceu em um acidente e teve sua identidade revelada. Seu nome era Allan Bridge58. Atualmente, sua viúva, Marissa Bridge, organiza o projeto “Apology” e busca resgatar o trabalho do artista.

58 <http://timesfool.blogspot.com/2006/03/mr-apology.html>

Uma de suas ouvintes dá este depoimento sobre o artista:

"WHAT DEEP HUMAN NEED FUELED THIS LINE! I BELIEVE THAT AS CREATURES WE WANT TO APOLOGIZE AND TO FORGIVE, BUT FEAR LOSING SOMETHING IN THE PROCESS. FOR SOME IT WAS JUST A RELIEF TO "FINALLY TELL SOMEONE". THAT IT WAS ANONYMOUS WAS WHAT MADE IT AT ALL POSSIBLE. PEOPLE WERE AT LEAST WILLING TO BE HELD ANONYMOUSLY ACCOUNTABLE.

I BLESS THE FACT THAT MR APOLOGY WALKED THE EARTH, BUT I AM SO SAD THAT ALL THE INSTITUTIONS AND SYSTEMS THAT WE HAVE DO NOT PROVIDE A PLACE WHERE THE FOLKS WHO CALLED IN TO THIS LINE FELT THEY COULD GO.

SO TONIGHT I GIVE THANKS TO GOD FOR THE LIFE OF ALLAN BRIDGE, KNOWN AS MR. APOLOGY, AND FOR ALL THOSE WHO HELP MAKE THE MIRACLE OF EARTHLY FORGIVENESS POSSIBLE." POSTED BY MATA H AT THURSDAY, MARCH 02, 2006. 3

Um site - [www.apologyproject.com](http://www.apologyproject.com) - é dedicado ao trabalho desenvolvido por Allan Bridge, que deixou um legado de 1.000 fitas cassete gravadas com mais de 10.000 depoimentos, acumulados nos quinze anos que durou o projeto. Estas fitas foram exibidas em museus e galerias. Foram também publicados 10 exemplares de uma revista "The Apology Magazine" cujo conteúdo incluía a transcrição de algumas confissões.

### O PREÇO DA COMUNICAÇÃO 1973

Outro artista que usou o telefone em seu trabalho, foi o francês Fred Forest. Em 1973, Forest esteve presente na Bienal de São Paulo, sua participação deve-se à Vilém Flusser, que em 1972 propôs uma seção de Arte e Comunicação e convidou-o para participar, juntamente com Jean Oth, Gerald Minkof (vídeo-artistas suíços), conforme conta Gabriel Borba no texto Presença de Flusser.

Uma das propostas de Forest era colocar no espaço expositivo, alguns telefones em um pedestal branco voltados para o público. Esses aparelhos fariam ligações para todo o Brasil, quem ligasse teria dois minutos para passar seu recado, antes de ser cortado por um dispositivo eletrônico, e sua voz seria amplificada por alto-falantes. O convite para participar deste trabalho era feito por jornais, rádios e televisões.

Além dessa instalação no qual o uso do telefone era essencial, Forest realizou outras ações nesta ocasião como "Caminhada Sociológica pelo Brooklin", "O Branco Invade a Cidade", "O Pequeno Museu do Consumo" e "Espaço em Branco", neste último usa o jornal para fazer a interlocução os leitores, que deveriam, através de um espaço em branco publicado no período, enviar uma mensagem ao artista, que posteriormente seria divulgada em seu espaço no pavilhão da Bienal.

### CONCLUSÃO

O telefone é sem dúvida uma daquelas invenções que mudou para sempre a humanidade. Depois dele, as distâncias se encurtaram e passamos a nos relacionar de outra forma. Este aparelho, que era até pouco tempo, somente mais um meio de comunicação, passou a ser explorado pelos artistas, como suporte para seus trabalhos.

Nos exemplos citados podemos observar que o telefone é elemento essencial e foi usado de forma a quebrar barreiras, e dar um novo sentido para os trabalhos artísticos.

Aaron Marcus ao pretender realizar a conferencia telefônica, deseja concretizar uma conexão entre os extremos do país, formando um X simbólico; X este que não seria visto, seguindo a tendência da desmaterialização da obra de arte.

Apesar de invisível esta conexão realizada é repleta de significados: pelo formato escolhido, um x, o mesmo que seria feito para escolher o presidente; e pela data escolhida para o evento (dia da eleição presidencial).

Já Alan Bridge usa o telefone, meio de comunicação de massa, como um secular confessor. Através deste trabalho o artista deu voz pública aos delinquentes, e outros que desejavam falar anonimamente sobre alguma ação passível de crítica ou reprimenda, sem que com isso fossem submetidos a um julgamento de valor; o objetivo era perdoar, expiar a culpa.

Em seu trabalho, o artista usou o telefone como um objeto através do qual as pessoas podem expressar seus mais profundos arrependimentos, seus desabaços, suas angústias, coisa que antigamente era feita pelos padres e pastores.

Hoje, talvez este papel recaia sobre os analistas, e psicólogos, mas nem todos tem acesso a estes serviços. Em um período anterior à Internet e às comunidades on line Mr.Apology foi um pioneiro no uso da tecnologia ao possibilitar a gravação de depoimentos, reproduzi-los e comentá-los, criando-se assim uma interatividade em torno desta atividade confessional, já que os ouvintes também podiam ligar para a emissora de rádio e opinar sobre os relatos apresentados pelo artista.

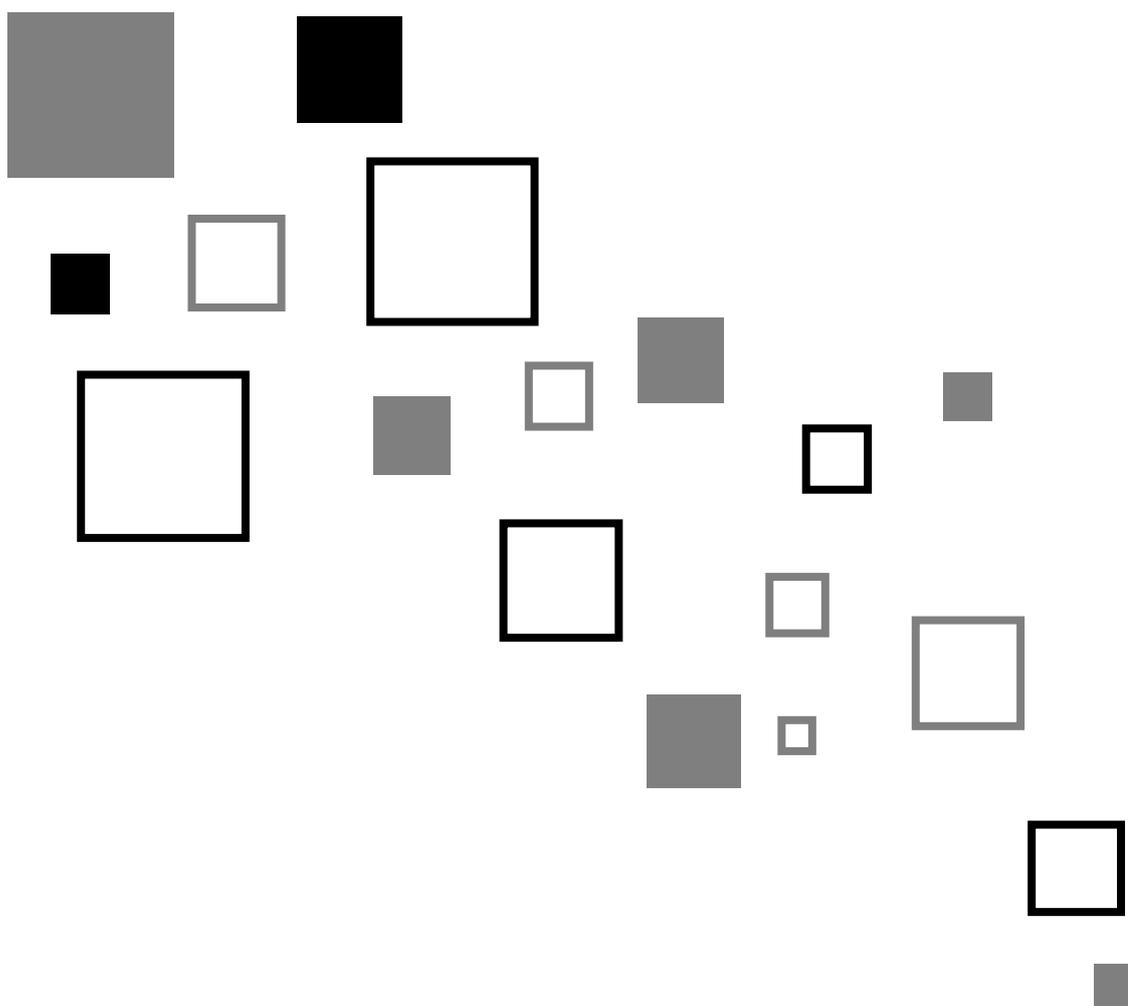
Forest por sua vez, como Bridge, deu voz à população, em um período que o Brasil vivia em plena ditadura militar e justamente quando, como todos sabemos, a livre expressão do pensamento era censurada. Naquele contexto Forest conseguiu estabelecer um espaço de liberdade, algo raro naqueles dias.

Nesta pesquisa tratamos somente de trabalhos envolvendo telefones fixos, que era a tecnologia disponível no momento, todavia de lá para cá, surgiu o telefone celular que dá aos artistas possibilidades ainda mais surpreendentes. Cumpre a eles desvendar todo o potencial deste aparelho, pois apesar de já haverem muitos trabalhos usando esta tecnologia, há ainda muitos recursos inexplorados que podem ser usados para ampliar o potencial da arte.

### **BIBLIOGRAFIA**

- ALLEN, Henry, "The Strange Carrer of Mr. Apology", "The Washington Post", 1 de Dezembro de 1980, seção "Style", pp D1 e D4.
- CARDIN, Gwen. "Call Mr.Apology – You won't be sorry", Weekly World News, vol.2 edição 14, 13 de Janeiro de 1981, p.2.
- GUMPert, Lynn, RIFKIN, Ned, Persona, catálogo, The New Museum, New York, 19 de Setembro a 12 de novembro 1981. pp30,31,32,36,38,48.
- MARCUS, Aaron, "An X on América". Soft Where Inc, The Work of Aaron Marcus, West Coast Poetry Review, Reno, Nevada, 1975.
- Persona, Art Catalogue. Lynn Gumpert & Ned Rifkin, curadores.
- The New Museum, New York. Sept 19 – nov 12, 1981.p.30,31,32,36,38,48.
- Disponível em: <<http://www.typeradio.org/cgi-bin/search/search.pl?Terms=América>> acesso em 29 de maio de 2007.
- BORBA, Gabriel. A Presença de Flusser. Disponível em: <<http://paginas.terra.com.br/arte/dubitoergosum/flusser43.htm>> acesso em 02 de maio 2007
- Disponível em: <<http://www.hohlwelt.com/en/books/eduardok.html>> acesso em 30 de maio de 2007.
- Disponível em: <<http://www.apologyproject.com/>> acesso em 07 de maio de 2007.
- Disponível em: <<http://www.mercuryhouse.org/amerlife.html>> acesso em 14 de maio de 2007.
- Disponível em: <<http://timesfool.blogspot.com/2006/03/mrapology.html>> acesso em 15 de maio de 2007.





# CIBERESPAÇO E VIRTUALIDADE



# LA REALIDAD VIRTUAL EN LA CREACION ARTISTICA

ÁGUEDA SIMÓ, PhD. — PROFESSORA AXILIAR, DIRECTORA DO CURSO DESIGN MULTIMEDIA - DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO E ARTES - UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR —  
ASIMO@JET.ES | AGUEDASIMO.NET

## RESUMEN

La interacción entre el arte, la ciencia y las nuevas tecnologías ha producido la emergencia de nuevos lenguajes y modelos de comunicación en la creación artística. Se han diluido los límites entre el emisor y el receptor en un tipo de obras que ya no se perciben como mensajes unidireccionales ni objetos, sino como procesos interactivos que evolucionan con la participación del receptor ahora convertido en usuario. Artistas provenientes de diversos medios investigan las posibilidades creativas de nuevas tecnologías, nuevos soportes audiovisuales, con los que renovar el espacio artístico, y sobre todo la relación del espectador con la obra, potenciando la inmersión y la interactividad.

Este proceso de desmaterialización de la obra artística (iniciado ya por corrientes y movimientos artísticos como el Dada, etc.) ha sido impulsado por la asimilación en las artes de una nueva herramienta: el ordenador, que permite no sólo el procesamiento y la generación de imágenes y sonidos de forma digital, sino también el control digital de instalaciones o entornos multimedia.

En este contexto, hacia finales de los años ochenta y principios de los noventa, es cuando hace su aparición en el ámbito artístico un nuevo medio: la Realidad Virtual (RV). Se trata de un medio digital y polisensorial. Polisensorial por su capacidad para estimular varios canales sensoriales como el visual, el auditivo, el vestibular, o el táctil, permitiendo una gran inmersión en la obra. Digital, porque estos estímulos están generados por un ordenador, lo cual permite que cambien paralelamente a las acciones del usuario ofreciendo una amplia gama de posibilidades interactivas.

El interés de los artistas en interpretar la realidad y crear otras realidades es el motor de toda creación artística. Este interés se consolida en unas obras específicas, en función de la exploración personal que hace cada artista de la percepción que tiene el espectador del espacio artístico y de su relación con el mismo.

Dicha exploración, ha llevado a artistas provenientes de diversos medios a potenciar la inmersión y participación del espectador en la obra, en la realidad que el artista construye. Y para conseguirlo, estos artistas se han esforzado en investigar las posibilidades creativas de nuevas tecnologías, nuevos soportes audiovisuales, que les permitan construir unos entornos polisensoriales interactivos.

Como resultado de esta investigación, se han producido unas creaciones artísticas en las que las imágenes y los sonidos no son la obra en sí, sino una parte del contexto, del entorno polisensorial que evoluciona con la cooperación del espectador. Un gran número de artistas ya no está interesado en producir un objeto de arte sino en crear procesos, sistemas interactivos inmersivos que respondan de determinada forma a la presencia y acciones del espectador.

Este proceso de desmaterialización de la obra artística es impulsado por la asimilación en las artes de una nueva herramienta: el ordenador. Considerado ya por muchos artistas y teóricos como un medio, este instrumento permite no sólo la generación y procesamiento de imágenes y sonidos de forma digital, sino también el control digital de instalaciones o entornos multimedia que evolucionan con las acciones del espectador, ahora convertido en usuario.

En este contexto, hacia finales de los años ochenta y principios de los noventa, es cuando hace su aparición en el ámbito artístico un nuevo medio: la Realidad Virtual (RV). Se trata de un medio digital y polisensorial. Polisensorial por su capacidad para estimular varios canales sensoriales como el visual, el auditivo, el vestibular, o el táctil, permitiendo una gran inmersión en la obra. Digital, porque estos estímulos están generados por un ordenador, lo cual permite que cambien paralelamente a las acciones del usuario ofreciendo una amplia gama de posibilidades interactivas.

Estas dos características dotan a la RV de una gran flexibilidad para la creación de obras artísticas, de entornos polisensoriales digitales, es decir, de entornos virtuales en los que el usuario se siente inmerso y con los que puede interactuar. La RV es por ello una de las adiciones técnicas más revolucionarias a las herramientas y soportes del artista al abrir una nueva dimensión para la expresión artística. No sólo por la reafirmación que supone del cambio de un paradigma de comunicación unidireccional (espectador pasivo), a uno bidireccional (espectador participante) -con las implicaciones socioculturales que dicho cambio supone- sino también, por ofrecer una renovación y



ampliación de los recursos y las técnicas empleadas en los procesos de creación artística, así como por sus aportaciones conceptuales, filosóficas y científicas al lenguaje artístico.

Los entornos virtuales son pequeños universos que se configuran en función de unas leyes internas que el artista crea, y que aunque no tienen porque corresponderse con las leyes de lo que llamamos la realidad física, no son ajenas a la recreación contemporánea de la realidad que ofrecen las nuevas teorías y ciencias como la cibernética, el caos o la vida artificial. Por ello, la RV tiene un marcado carácter interdisciplinar, tanto dentro del ámbito de las artes como en el de la ciencia, pues en el proceso de creación de entornos virtuales interactúan diversas áreas del conocimiento humano.

Esta interdisciplinaridad, que se refuerza con el uso de sofisticadas técnicas y lenguajes audiovisuales en continua renovación, hace más complejo y dinámico el proceso de creación, a la vez que enriquece las obras con la confluencia de diversos puntos de vista de las ciencias y las artes.

En la realización de un proyecto de RV se integran conceptos teórico-prácticos provenientes de distintos géneros artísticos como la pintura, la escultura, etc., varias ramas de la ciencia como la psicología de la percepción, la semiótica, la biología, las matemáticas o la informática, y sofisticadas técnicas de diversas disciplinas como las utilizadas en la generación de gráficos por ordenador en tiempo real, simulación de la visión humana desarrollo de interfaces, sensores y sistemas de tracking (sistemas capaces de interpretar y trasladar la posición y orientación del usuario, así como de sus movimientos, del mundo físico al mundo sintético que genera el ordenador), etc.

Mediante la interacción del arte con las ciencias y la tecnología, se consigue la creación de unos entornos virtuales que pueden ofrecer al usuario una experiencia completa de inmersión y participación en la obra artística.

La aplicación de la RV en el proceso de creación artística, no sólo beneficia al área de las artes, sino que produce la participación de éstas en el desarrollo de la ciencia moderna mediante un proceso de retroalimentación, sobre todo en las ramas emergentes que utilizan la visualización científica como el caos, la vida artificial o la robótica, y contribuye al desarrollo e implantación de las nuevas tecnologías que permiten dicha visualización.

Este reencuentro del arte y la ciencia, enriquece notablemente los proyectos de RV, como ya se ha mencionado, al confluir puntos de vista tan diversos. No olvidemos, que el arte ha mantenido una relación de beneficio recíproco con la ciencia y la tecnología a lo largo de la Historia, y su integración en humanistas como Leonardo da Vinci prueba que la unión del arte con los avances tecnológicos y científicos ha producido una parte de las obras de arte más importantes y conocidas de la Historia del Arte.

# TECNOLOGIA E ESPIRITUALIDADE: A ARTE RELIGIOSA NA ERA VIRTUAL

ALFREDO CÉSAR DA VEIGA

MESTRE EM ESTÉTICA E HISTÓRIA DA ARTE – USP; DOUTORANDO EM STÓRIA SOCIAL – FFLCH – USP; MEMBRO DA CA (ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE CRÍTICOS DE ARTE)

ACESVEIGA@UOL.COM.BR

Desde a década de 1990, quando assistimos a um brusco impulso das tecnologias digitais, percebe-se, ao mesmo tempo, uma mudança de paradigma nas relações religiosas com tais tecnologias. Se procurássemos uma linha divisória entre Modernidade e Pós-Modernidade em questões religiosas, certamente encontraríamos na apropriação dos meios tecnológicos essa disjunção.

Enquanto os papas da Modernidade execravam os novos tempos por tentarem emancipar o homem de Deus e também a ciência por insuflar a novidade que poderia infectá-lo “de tudo o que recorde o antigo”<sup>1</sup>, a tendência religiosa atual, incentivada por João Paulo II, que soube como nenhum outro utilizar a mídia em favor da propaganda fides, é aliar o digital e o espiritual em busca de espaços onde as expressões de fé não atuem apenas no campo simbólico e ritualístico como nas igrejas, mas como poderoso coadjuvante no dia a dia do crente, atuando como um lenitivo nas horas onde não se pode contatar um adjunto real.

A espiritualidade virtual atua como uma igreja doméstica: o nicho onde eram colocados os santos foi substituído pela tela do computador que, juntamente com o santo, traz a sua oração; os pedidos não precisam ser levados até o altar da estátua no templo. Basta clicar e lá se pode mandar, via e-mail, todas as preces que se queira. Multiplicam-se chats, conversas on-line com o padre ou o pastor, espaços para deixar testemunhos e graças alcançadas. E aqui chegamos a um paradoxo: ao descobrir que a tecnologia não é portadora de sentido, já que se supera tanto que não oferece porto seguro, é ali que o homem, cansado de um mundo que circula em alta velocidade, encontra um lugar de salvação. Ali o sujeito pode clicar e aceitar Jesus sem sair de casa e nem frequentar igreja; em outras palavras, ali pode transcender, e para facilitar o encontro com o infinito, o crente escuta músicas e vê imagens pias que servem como ponte de inspiração.

Com relação à iconografia virtual, várias questões aparecem e que são importantes a fim de se compreender as razões do grande interesse do público em buscar o assunto e dos responsáveis em manter tais sites. O nosso intuito não será buscar razões psicológicas ou outras que também explicam muito bem esses interesses. A nossa análise será baseada principalmente na imagem e na maneira como ela interage com o público. Parece estranho afirmar que a imagem interage, mas no mundo religioso virtual, nada é estático. Ali a religião também tem por finalidade formar um grupo e criar identidade.

Iremos privilegiar os sites católicos por razões óbvias. Protestantes e espíritas dão mais ênfase a fotografias de famílias unidas e sorridentes ou a fotos de seus pastores ou médiuns mais destacados. Nos sites católicos, sobressaem, além da imagem do papa, que se encarrega em aferir identidade católica ao site, imagens de santos, que servem melhor para uma análise interpretativa, devido à sua diversidade, embora seja evidente que há pontos convergentes nas imagens veiculadas.

Essa convergência segue modelos ou tendências estabelecidas pelo tempo presente. Os modelos são aqueles que a Igreja escolhe como seus, e em se tratando de convicções ou dogmas, não há muito que fazer a não ser repeti-los. Quanto às tendências, diríamos que estas seguem o destino que as imagens têm em cada sociedade e em cada época. Nesse sentido, vale lembrar Jacques Aumont quando diz que “é banal falar de ‘civilização da imagem’, mas essa expressão revela bem o sentimento generalizado de se viver num mundo onde as imagens são cada vez mais numerosas [...], mais diversificadas e mais intercambiáveis”<sup>2</sup>.

## 1. CONVERGÊNCIAS

De maneira geral, os sites católicos estão unidos por uma grande pax que relegou a um passado distante os grandes temas que interessavam à Igreja como um todo e que causavam certa polêmica. A Igreja dos pobres foi substituída por uma relação individual com Deus. A figura do papa, em grande parte deles, é altamente simbólica. Está relacionada a um desejo de unidade com um mundo onde não existem mais questões ou dúvidas a respeito da fé. O que atrapalhava, agora não atrapalha mais, os velhos discursos, as ideologias supostamente marxistas, cedem espaço a assuntos mais amenos e procura dar respostas práticas a questões também práticas do dia a dia.

<sup>1</sup> Papa Bento XV, Encíclica *Ad Beatissimi Apostolorum Principis*, nº 40

58 <sup>2</sup> *A imagem*, p.14



Se procurarmos por sites que fazem links à religião católica, encontraremos referências a padres artistas, movimentos conservadores que, no tempo sob a influência da Teologia da Libertação, eram postos à berlinda. Hoje, estão na moda, como a Renovação Carismática Católica, os Focolares, e ainda os diversos movimentos marianos.

Show e santidade se mesclam, oficializando a pax; afinal, os meios são diferentes, mas os fins são os mesmos: submissão e obediência aos pastores: papa e bispos. Grandes estrelas surgem no cenário religioso, e suas fotos os representam em atitudes orantes, com a finalidade de lhes fornecer expressões que lembrem os antigos santos solenizados e imobilizados em seu gesso.

A doutrina é exposta na maioria dos sites, e isso misturado com orações de exorcismos, histórias de supostas aparições da Virgem, passagens bíblicas para momentos de necessidade. Enfim, foram confeccionados como lugares emergenciais. Basta recorrer a eles, deixar o nome, rezar uma oração, ouvir uma música e assim, a salvação estará batendo à sua porta.

## 2. TENDÊNCIAS

As iconografias presentes nesses sites são preferencialmente figurativas, e a razão disso é porque ainda somos obcecados pela forma humana, portanto, fogem a qualquer tipo de distorção. Isso funciona como um símbolo de resistência à Modernidade.

Há uma imbricação entre o antigo e o nostálgico, dispensando o valor simbólico da arte religiosa. O símbolo provoca certo distanciamento entre criatura e Criador. A imagem aproxima porque se parece com o humano, por isso seu poder de provocar sentimentos, enaltecendo a beleza física e comovedora dessas imagens. Nossa Senhora de Fátima é imagem recorrente. Seu rosto aflito reflete a pena que sofre pelos nossos pecados. Portanto, é preciso voltar ao rosário. Junto com ela, seu coração cercado de espinhos, que os homens, com sua ingratidão cravaram. Os temas dramáticos que retomam o período românico retornam com força, como a morte, o pecado, demônio e juízo final, tornando patente uma preocupação metafísico-religiosa acentuada do mundo através desse tipo de iconografia. A intenção é desenvolver uma concepção de Deus e uma teoria da divindade que provoquem no fiel um misto de temor e assombro.

Outra finalidade desse tipo de imagem é a mesma que assistimos no período barroco: uma Igreja preocupada em sobreviver, responde com pietismo exagerado e acentuado subjetivismo sensorial às investidas pentecostais que ameaçam roubar seus fiéis. Por conta disso, tais representações iconográficas não têm em vista o comunitário, mas o individual. A imagem chama a atenção para si mesma, e não está a serviço nem do culto e nem de um empreendimento comunitário.

A iconografia de santos populares perde o seu aspecto sagrado pela reprodução em série. O desejo é consumir tudo, até o sagrado, transformando-o em mercadoria. São imagens negociadas no circuito comercial e transpostas em abundância na tela virtual.

O perfil dessa iconografia é o mesmo adotado pelo Concílio de Trento em 1563 (sessão XXV), que incentivou o uso das imagens:

[...] NÃO SÓ PORQUE RECORDAM AOS FIÉIS OS BENEFÍCIOS E DONS QUE CRISTO LHES FEZ, SENÃO TAMBÉM PORQUE SE EXPÕEM À VISTA DOS FIÉIS OS MILAGRES QUE DEUS FEZ PELOS SANTOS E SEUS ADMIRÁVEIS EXEMPLOS, COM A FINALIDADE DE QUE DÊEM GRAÇAS A DEUS POR ELES, CONFORMEM SUA VIDA E COSTUMES COM A DOS SANTOS E SE MOVAM A ADORAR E AMAR A DEUS E A PRATICAR A PIEDADE [...]

Na era virtual, as imagens veiculadas transformam tudo em ornamento ou produtos para consumo. O santo, por manifestar aparência realista, pode facilmente ser reconhecido através de sua figura, pois perdeu seu status simbólico, que refere não a uma necessidade imediata, mas a uma outra completamente nova que nos convence a “ultrapassar a aparência empírica de modo a ganhar acesso ao seu conteúdo inefável<sup>3</sup>”

O sagrado se esvai de uma representação simbólica quando esta é produzida em série ou carece de fundamento teológico, e aqui vale lembrar Walter Benjamin (198?: 171), para quem “o valor único da obra de arte ‘autêntica’ tem sempre um fundamento teológico<sup>4</sup>”.

## CONCLUSÃO

A arte religiosa virtual tem algum futuro? O rosto do Cristo e da Virgem continuarão a provocar apenas emoções que se esvaem à medida que o internauta não precisa mais delas e a elas recorre somente em casos de emergência?

3 Louis DUPRÉ. Symbols of the sacred, p. 6

4 Walter BENJAMIN. Magia e técnica, arte e política p. 171



A arte virtual se esqueceu do dogma fundamental do cristianismo que é a encarnação. O Cristo não parece homem, mas o retrato de um Deus que perde a sua identidade humana. Seus sofrimentos parecem mais importantes do que seus ensinamentos, a piedade está acima da relação com o outro. O machismo de Michelangelo parece retornar com toda a força, e a fragilidade e a subserviência da mulher continuam a se reproduzir em um tipo de catolicismo que a submete a situações inferiores ou puramente emocionais: a mãe, a ternura, a bondade.

Afinal, existe alguma arte remanescente nos sites religiosos? Em outras palavras, as clássicas concepções de arte veiculadas pela internet conseguem dar conta daquilo que se entende hoje por arte, uma arte religiosa que consegue sair da superfície das coisas e penetrar no mundo da psyche?

Em muitos casos, Nietzsche tinha razão ao afirmar que Deus está morto. Ele morre toda vez que nossa experiência do sagrado não vai além de nós mesmos, não consegue tocar nada a não ser o nosso próprio mundo de sentimentos e emoções. Nesse sentido, podemos afirmar que não há nada de novo na arte religiosa veiculada pela internet. Tudo o que há são reproduções baratas de um universo que um dia deu conta das aspirações religiosas de um povo, mas que hoje, não têm o poder de provocar no fiel a variedade, a inovação, o assombro, que só o verdadeiro artista é capaz de produzir.

Afinal, aqueles que veiculam tais iconografias não entenderam que toda obra deve conter "o espírito do tempo, a voz do povo, a expressão de um grupo"<sup>5</sup>.

## BIBLIOGRAFIA

- AMON, Jacques. *A imagem*. 8ª ed. Campinas – SP: Papyrus, 2004
- BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. 4. ed. São Paulo: Brasiliense, 1987
- BENTO XV: *Encíclica Ad Beatíssimo Apostolorum Principis*. São Paulo: Paulus, 2002 (Documentos da Igreja 7)
- DUPRÉ, Louis. *Symbols of the sacred*. Cambridge, U.K: William Eerdmans Publishing, 2000
- PAREYSON, Luigi. *Os problemas da estética*. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989

60 <sup>5</sup> Luigi PAREYSON. *Os problemas da estética*, p. 83

## CINEMA INTERACTIVO: ESTUDIOS PARA UNA POSIBLE PROPUESTA

DENIS PORTO RENÓ | MASTER Y DOCTORANDO EN COMUNICACIÓN SOCIAL POR LA UNIVERSIDAD METODISTA DE SÃO PAULO. PROFESOR LICENCIADO DE LA UNICOC. MIEMBRO DE LA RED INAV - RED IBEROAMERICANA DE NARRATIVAS AUDIOVISUALES. | DENIS.PORTO.RENO@GMAIL.COM.

DIEGO BONILLA CASTAÑEDA | DOCTOR EN COMUNICACIÓN DE MASA POR LA SYRACUSE UNIVERSITY, NUEVA YORK. PROFESOR DE LA CALIFORNIA STATE UNIVERSITY, EUA. MIEMBRO DE LA RED INAV - RED IBEROAMERICANA DE NARRATIVAS AUDIOVISUALES. | DIEGO@HYPERGRAFIA.COM.

### RESUMEN

Este artículo discute el cine interactivo, los obstáculos que impiden su difusión y dos estudios en desarrollo que tienen como objetivo la viabilidad de un sistema digitalmente expandido que ofrezca al espectador procesos de participación. Se trata de dos experimentos en desarrollo, un brasileño y otro norteamericano. El primero es dedicado a las soluciones narrativas y el segundo a los aportes tecnológicos. Se espera, con la conclusión, incentivar más investigaciones sobre el cine interactivo.

### INTRODUCCIÓN

El cine interactivo es una aspiración de muchas líneas de investigación, en especial aquellas relacionadas con las nuevas tecnologías de comunicación. Estas propuestas tienen como preocupación atender a las exigencias de los grupos contemporáneos, de consumo cultural y comunicacional, exigentes de una comunicación bidireccional: las comunicaciones interactivas, donde el receptor es también el emisor, o co-autor de la obra audiovisual.

Con el cine interactivo, las obras audiovisuales ganan una extensión ilimitada debido a la cantidad de posibilidades de acceso que la narrativa tiene. A través de este estilo de narración audiovisual, el espectador puede asumir el papel de director o editor reconstruyendo la obra de acuerdo con sus deseos y creatividades; obteniendo así, su propia experiencia.

Pero, el sueño de alcanzar un cine interactivo no se ha concretado debido a que las tecnologías desarrolladas no son viables por su precio o por su utilización actual. Por otro lado, la creación de un cine interactivo es cada vez más necesaria debido a que las estructuras de navegabilidad ofrecidas por la web y las promesas de la televisión digital exigen esta forma de lenguaje audiovisual. Sin esto, las películas existirán en estos medios sólo como productos limitados, donde el espectador es un admirador frustrado, sin participación alguna.

Una preocupación que los estudios sobre cine interactivo en desarrollo tienen es la forma de obtener la participación del espectador. Los procesos interactivos facilitan una comunicación individual, y no colectiva como en otros medios, con la obra.

Este trabajo presenta dos estudios en desarrollo sobre el cine interactivo. Uno de los estudios es la tesis de doctoramiento de Renó, magíster en Comunicación Social que estudió sobre el cine documental en la Internet y ahora estudia las posibilidades de proponer un cine interactivo con base en las estructuras hipertextuales. Los estudios están siendo desarrollados en la Universidad Metodista de São Paulo – Brasil, pero con la cooperación de los investigadores de la Red INAV – Red Iberoamericana de Narrativas Audiovisuales. El otro estudio es desarrollado por Bonilla, doctor en Comunicación de Masa y productor de cine interactivo que investiga narrativas no lineales en la California State University – EUA. En su trabajo, Bonilla propone la utilización de equipos para producir cine interactivo, otorgando al espectador una estructura de navegación eficiente para narrativas hipermedia. Para este trabajo, fueron adoptados lo procedimiento metodológicos de investigación de bibliografía, con abordaje en el tema cine interactivo, así como los relatos sobre las investigaciones desarrolladas por los autores. Se espera, con esto, apuntar las probables soluciones actuales para crear cine interactivo y la modalidad que éste puede tener en el campo del arte contemporáneo.

### EL CINE INTERACTIVO

Actualmente, el cine interactivo es poco viable por motivos tecnológicos. Se espera que desarrollos en hardware y software ofrezcan la posibilidad de una participación más interactiva por parte de los usuarios. Las ideas apuntan hacia productos que ofrezcan interactividad en la construcción de la historia a través de la utilización de equipos con los que el usuario pueda seleccionar caminos dentro de la narrativa con representación en el espacio de la obra. Segundo Lunenfeld (2005), en un reporte publicado en Sydney sobre el primer Festival de Cine Interactivo en el programa Portugal Media 2001 tenía como propuesta una tela de cine de 360 grados exhibiendo una cena panorámica donde el usuario tiene como opción la selección del campo visual presentado dentro del cuadro, así como la aplicación del efecto zoom en algunas escenas. En la propuesta, las imágenes eran diferentes para todas las personas de la sala de proyección (LUNENFELD, 2005, p.369).

El desarrollo de tales tecnologías está lejos de concluir, como defiende Shaw (2005). El autor discute las superaciones que el cine interactivo tendrá que enfrentar en poco tiempo, siendo que "el mayor desafío para el cine expandido digitalmente es la concepción y el planeo de nuevas técnicas narrativas que permiten que las características interactivas y emergentes de este medio sean incorporadas satisfactoriamente" (SHAW, 2005, p.362).

Otra discusión que tiene el cine interactivo es sobre la autoría de la obra. ¿Quién es el autor? Mientras el director desarrolló el producto audiovisual, el usuario es quien determina su presentación final. Gosciola (2003, p.134) defiende que:

EL TEMA AUTORÍA ES FRECUENTE EN EL DEBATE SOBRE LOS MEDIOS DIGITALES. PERO NO ES TAN RECIENTE. EL PROPIO PAUL LEVINSON, AL DISCUTIR SOBRE LA INVERSIÓN DE PAPELES ENTRE AUTOR Y LECTOR EN LOS MEDIOS DIGITALES, COLOCA LA CUESTIÓN: "¿QUIÉN ES EL AUTOR DE UNA PELÍCULA?"

Como el cine interactivo no ha sido ofrecido al mercado, de facto, se cree que es prematuro discutir sobre el tema. Pero, Picos y González (2006, p.16) argumenta el tema de la autoría como:

(...) HA SIDO PROCLAMADA CON GRANDE RAPIDEZ LA MUERTE DEL AUTOR, VICTIMADO POR EJERCICIOS DE AUTORÍA COLECTIVA O DE COLABORACIÓN O ASESINADO A SECAS POR UN LECTOR QUE OBTENDRÍA LA ABSOLUTA SUPREMACÍA EN EL JUEGO LITERARIO, MEDIANTE RENOVADAS HABILIDADES Y DESTREZAS.

Los deseos de interactividad que los espectadores/usuarios del cine interactivo tendrán son los mismos que se encuentran en los lectores de textos hipertextuales. Por lo tanto, es posible ampliar los conceptos de co-autoría propuestos por Picos y González en este texto.

## UN CINE FRAGMENTADO CON ESTRUCTURAS INTERCONECTADAS

Esta propuesta tiene como apoyo los conceptos de montaje audiovisual originados en la escuela rusa de cine. De acuerdo con Pudovkin (*In* XAVIER, 1983, p.60), "el montaje construye escenas a partir de los pedazos separados (...). La secuencia de estos pedazos no debe ser aleatoria y sí correspondiente a la transferencia natural del observador imaginario (que en el final, es representado por el observador)". En esta propuesta también se adopta el concepto de hipertexto, que para Aarseth (1997, p.41-42) es validado por su dinamismo, indeterminabilidad, transitoriedad, manejabilidad y funcionalidad. Por fin, adopta el concepto de hipermedia, que para Landow (1992, p.15) es la extensión de la noción del texto hipertextual a través de la inclusión de información visual, sonora, y otras formas de información. Por fin, la estructura de estas propuestas se apoyan en Leone (2005, p.25), para quien el montaje es una modalidad fundamental para la narrativa, que a través del corte y la reorganización del orden de los fragmentos se obtiene un mensaje lógico.

En tesis de doctoramiento en desarrollo por Renó, el cine interactivo es propuesto a través de obras fragmentadas hasta los espectadores/usuarios. Estos a la vez tienen el ejercicio de reorganizar los fragmentos de acuerdo con sus interpretaciones y recreaciones artísticas. Los fragmentos deben ser ofrecidos a través de programas digitales que puedan exhibir la obra de forma lineal después de la definición del nuevo montaje.

Un experimento-piloto fue realizado con 6 productores audiovisuales latinoamericanos, seleccionados de forma aleatoria, para concluir si los caminos propuestos y defendidos con las investigaciones teóricas estaban correctos. La obra documental brasileña Aurora, de los productores Kiko Goffman y Jurandir Muller, fue ofrecida en ocho fragmentos y los participantes definieron el orden de exhibición de estos. Después, todos respondieron un cuestionario con siete preguntas sobre las experiencias de los productores al remontar la obra. En conclusión, la propuesta fue considerada interactiva por 100% de los participantes, pero solo 40% consideró la experiencia totalmente interactiva. De estos, 80% consideraron un nuevo producto audiovisual, pero sólo 60% consideró ser el autor de la nueva narrativa. Finalmente, todos (100% de los participantes) consideraron este proceso como un formato viable para el cine interactivo y la televisión digital.

## LA PROPUESTA TECNOLÓGICA

Actualmente, la diferencia principal entre el cine interactivo y otros tipos de medios interactivos se basa en la calidad de las representaciones visuales y en la fluidez de las estructuras narrativas. Mientras un videojuego es capaz de presentar una narrativa con un gran nivel de interactividad, la calidad de representación de los espacios y los personajes aún no es comparable con la calidad fotográfica derivada de tecnologías anteriores. Debido a que los videojuegos generan las representaciones visuales en tiempo real su calidad está directamente relacionada con la velocidad de procesamiento de los ordenadores. En gran medida, la calidad fotográfica de las representaciones cinemáticas digitales se debe a 1) un proceso de captura de la señal inicial y 2) tiempo de compresión para generar la narrativa editada (Manovich, 2001). Debido a las diferencias tecnológicas entre ambos formatos, los videojuegos otorgan más fluidez a la experimentación



de una narrativa no lineal determinada por el usuario y el cine interactivo provee de una mayor calidad visual. El siguiente gráfico compara ambas tecnologías estableciendo su evolución conforme se vayan implementado nuevos avances tecnológicos.

Conforme pase el tiempo y la velocidad de procesamiento se vuelva más rápida, la representación gráfica de espacios y actores en videojuegos se volverá más realista. De la misma forma, avances tecnológicos permitirán al cine interactivo dar mayor fluidez a la navegación de un espacio virtual y a la experimentación de una narrativa interactiva. Por ejemplo, la película interactiva de Bonilla (2003) muestra un espacio grande de navegación con calidad fotográfica, a través de la utilización de 190 imágenes en 360 grados interconectadas con programación, donde se experimentan un gran número de fragmentos narrativos en forma de video digital. Nuevas tecnologías permiten integrar un mayor número de imágenes panorámicas dentro de un sólo espacio permitiendo una navegación de calidad fotográfica más fluida. En el caso de los videojuegos, la incorporación de múltiples procesadores en un mismo computador da la posibilidad de generar imágenes foto-realistas en tiempo real.

## CONCLUSIONES INICIALES

Aunque es posible determinar claramente los procesos tecnológicos que mejorarán la calidad de los productos interactivos, existe también una necesidad por desarrollar estructuras narrativas capaces de presentar variaciones a una historia sin perder su esencia. Este reto, más que estar asociado con el proceso de edición de una narrativa audiovisual, está determinado por el guión. Aunque existen procesos para facilitar un guión cambiante a través de inteligencia artificial, la mayoría de los retos aún se encuentran en la pluma del escritor.

Las estructuras hipertextuales están en la dirección del cine interactivo, mismo con el desarrollo de los procesos tecnológicos para una interacción con mas posibilidades de participación. Pero, para esto, el escritor de la obra tienen que proyectarla para que sus fragmentos tengan sentido cognitivo y narrativo para, después de la reorganización por parte del espectador/usuario, sino el mismo pierde su mensaje artística.

Este trabajo es un apuntamiento sobre los estudios del cine interactivo, en especial sobre las investigaciones de sus autores. Los resultados obtenidos hasta ahora apuntan para un cine interactivo que ofrece hasta el espectador/usuario posibilidades de participación, o sea, un nivel de interactividad, con la permisión del escritor, que proyectó una estructura narrativa para esto. Es una obra con autor y co-autor, con una posible interactividad, mismo que ofrezca mas trabajo para el escritor y sus colaboradores en el proceso de producción y edición, pues la obra tiene que ser concluida totalmente fragmentada para después, con los caminos definidos por las estructuras hipertextuales, visibles o no, la misma tenga una nueva organización estética.

## BIBLIOGRAFIA

- AARSETH, E. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore (EUA): The John Hopkins University Press, 1997.
- GOSCIOLA, Vicente. *Roteiro para as novas mídias: do game à TV interativa*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2003.
- LANDOW, George. *Hipertext: the convergence of contemporary critical theory and technology*. Baltimore (EUA): Johns Hopkins University Press, 1992.
- LEONE, Eduardo. *Reflexões sobre a montagem cinematográfica*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005.
- LUNENFELD, Peter. Os mitos do cinema iterativo. In LEÃO, Lúcia (org.). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: SENAC, 2005.
- MANOVICH, Lev. *The Language of new media*. EUA: MIT Press, 2001.
- PICOS, Ma. Tereza Villariño & GONZÁLEZ, Anxo Abuín. *Teoría del hipertexto: la literatura en la era electrónica*. Madrid: Arco Libros, 2006.
- SHAW, Jeffrey. O cinema digitalmente expandido: o cinema depois do filme. In LEÃO, Lúcia (org.). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: SENAC, 2005.
- XAVIER, Ismail. *A experiência do cinema: antologia*. Rio de Janeiro: Graal, 1983.

## FILMOGRAFÍA

- A space of time*. Producción de Diego Bonilla. EEUU: Independiente. 2003. Disponible en <http://www.aspaceoftime.net/>, en 29/05/2007.
- Aurora*. Producción de Kiko Goffman y Jurandir Müller. Brasil: Independiente. 2002. Disponible en <http://www.portacurtas.com.br/Filme.asp?Cod=126>, en 29/05/2007.



## ATRAVESSAMENTOS MATERIAIS NAS NET ARTES

FERNANDA DA COSTA PORTUGAL DUARTE | MESTRE EM COMUNICAÇÃO SOCIAL PELA UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS E BACHAREL EM COMUNICAÇÃO SOCIAL /PUBLICIDADE E PROPAGANDA PELA PUC MINAS. | FERNANDACDUARTE@UOL.COM.BR

### RESUMO

Embora intangíveis, podemos dizer que as net artes organizam-se materialmente nos códigos numéricos dos computadores e na porção visível das interfaces gráficas. Interessa-nos discutir a relação entre os princípios materiais da 'Nova Mídia' (Manovich, 2001) e a construção simbólica destas interfaces. Em alguns projetos artísticos, as interfaces 'amigáveis' são subvertidas para a explicitação da lógica do dispositivo que as modelam. Percebemos que ao revelar os mecanismos de construção das imagens, as net artes desarticulam os modelos de representação vigentes nas interfaces gráficas para propor outros usos.

Pode soar estranho dizer de atravessamentos materiais em manifestações artísticas na internet cujo lugar comum é dizer que elas tendem à uma desmaterialização ou uma imaterialidade. É preciso levar em conta que a percepção – reconhecida como fronteira do processo de comunicação, e que por sua vez é centrado em uma realidade cultural partilhada por "outros" – é operada intersubjetivamente. As formas de percepção são engendradas nas relações entre os sujeitos, as técnicas de representação e as tecnologias de comunicação. Neste amálgama, tanto sujeitos quanto tecnologias também são mediados e constituídos historicamente por suas materialidades. Para as subjetividades imersas em realidades múltiplas e fragmentadas, a existência material é o que vincula e sintetiza os signos dispersos em representações potenciais. Percebemos o aspecto material como premissa original e originária do sentido e da significação; atuamos sobre nossos modos de representação como seres conscientes tanto quanto seres "carnais". Sendo assim, as trocas existentes entre os diversos aspectos materiais, subjetivos, perceptivos etc devem ser consideradas em uma mesma concretude na análise da relação dos sujeitos entre si e os objetos; os aspectos materiais e mentais que emergem das relações entre os sujeitos e os objetos devem ser levados em consideração em uma mesma relevância.

Pode-se dizer que cada prática de armazenamento e transmissão de informação tem uma história material que diz tanto dos produtos e usos das tecnologias quanto do lugar ocupado pelo sujeitos nessas relações. É preciso chamar atenção para a idéia de que o termo "materialidades" não significa sempre uma matéria física e concreta. A idéia de uma materialidade pode "funcionar como uma metáfora geral para o impacto conjunto das instituições (igreja, sistemas educacionais) e dos meios que elas predominantemente empregam (rituais, livros de tipos especiais, etc.)" (Pfeiffer citado por Erick Felinto, 2001). Entendo que os trabalhos de net artes não assumem materialidade – ou fisicalidade – em um espaço físico, mas constituem-se a partir de uma materialidade simbólica enquanto, por exemplo, código numérico na memória de um computador. O estudo das materialidades nas novas tecnologias da comunicação vem dizer de uma materialidade não palpável, intangível, nem sempre aparente, codificada no fluxo elétrico dos bits. E ainda assim, pouco evidente, diz de uma trama social de conceitos, valores e técnicas.

As possibilidades de produção de imagens síntese, a partir do desenvolvimento de tecnologias eletrônicas e digitais, conferem à visibilidade dos trabalhos características próprias da organização de seus aspectos materiais. Notamos que sua visualidade é construída simbolicamente pelas programações e códigos numéricos dos aparelhos independente da existência de um referente. Há uma modificação do status representacional erguido sobre uma lógica que até então relaciona diretamente a imagem visível a um referente existente no mundo 'real', físico. Se a noção de imagem refere-se à representação de uma experiência observável no mundo 'real', poderíamos chamar 'imagem' uma representação que não remete diretamente a algo externo a si mesma? Ainda, no caso da imagem gerada por computador onde se forma a imagem? Uma vez que o computador opera com números e o que existe de fato é um banco de dados de valores subjugados à algoritmos podemos dizer da presença de uma imagem? É fato que para que ela adquira visibilidade é preciso forjar procedimentos específicos de visualização, agentes que traduzirão o código matemático em elementos plásticos. Mas não tão simplesmente; cabe levar em consideração que a imagerie informática é regida sobre convenções de representação que são emergentes dos embates de representação plástica acumulados ao longo dos séculos, tal como a tradição da pintura e da fotografia.

A transformação das técnicas de figuração leva à invenção de novos modelos de representação. Nessa concepção os modelos óticos de figuração originados a partir da perspectiva renascentista produzem imagens que se oferecem aos olhos como um duplo do real – ao passo que os modelos numéricos e digitais produzem imagens onde não figuram simplesmente o visível, não representam tão diretamente o real pré-existente. Tais imagens chamadas de imagens de síntese, auto-referentes, figuram o modelizável, uma simulação da realidade; desconstróem os estratagemas que a constituem para jogar com eles.



Em sua pesquisa sobre a linguagem da 'Nova Mídia', Manovich (2001) identifica uma série de princípios materiais que não necessariamente determinam a constituição dos objetos midiáticos contemporâneos, mas preferencialmente tendenciam a conformação das imagens. Os cinco princípios apontados pelo autor – representação numérica, modularidade, variabilidade, transcodificação e automação – podem ser percebidos como vetores que atravessam e moldam a lógica representacional das imagens das net artes.

Percebemos que a representação numérica implica, além da reestruturação do esquema representacional, na possibilidade de lidarmos com dados quantificados e descontínuos. Isto faz com que a imagem possa ser manipulada diretamente no código, que se traduz em sua porção visível; esta flexibilidade lhe confere uma multiplicidade de atualizações até então impensadas. A autonomia destes elementos, que a cada recombinação assumem uma visualização distinta, ao mesmo tempo em que seguem existentes independentemente de serem acionados é o que torna a substituição e a permutabilidade dos dados viável. Como os comandos de programação são formadas por linhas de texto, basta alterar diretamente nesses scripts para que a camada visível da imagem se altere. Como consequência, o objeto da nova mídia nunca se torna algo fixo, mas potencialmente existe em diversas versões.

A transcodificação demonstra que ainda que a mediação das HCI (Human Computer Interface) desenvolva-se na direção de tornar-se mais amigável e inteligível, de forma a promover o reconhecimento do espaço informático como detentor de sentido, não há como negar que, por trás desta superfície gráfica, encontra-se um sistema convencionado por estruturas matemáticas. É o caráter transcodificador que confere capacidade de transformação aos diversos objetos midiáticos contemporâneos. Fundados sobre uma mesma lógica, um mesmo arquivo digital pode ser compreendido por softwares diferentes; o que irá alterar-se é a apresentação dos dados contidos nele.



A diversidade de funções e a inquietação do próprio meio acabam por contribuir para que com muita frequência o objeto de atenção dos propositores, que resulta na elaboração dos projetos artísticos, sejam as questões trazidas pelo próprio meio. Por consequência, quando extrapolam os aspectos de conteúdo e destacam modos de agir sobre um sistema, explicitam que o que está em jogo não é um objeto monolítico, mas um sistema de representação. O que está em questão, então, não é o fim da representação, mas como ela se arquiteta: não mais no sentido reprodutível de uma realidade apriorística, mas na percepção e representação das próprias estratégias na qual ela mesma se insere. Formam-se imagens que não assumem uma relação direta com referentes externos, pelo contrário, assumem uma posição auto-referente na medida em que se relacionam com o próprio código e as estruturas internas do programa<sup>6</sup>. Como mesmo define Machado (2001) são representação plástica de expressões matemáticas.



Ao levar em consideração a organização matemática binária das tecnologias digitais, Johnson (2001) percebe que a ruptura tecnológica que o computador apresenta reside no fato de que ele lida com sistemas simbólicos e não com sistemas simplesmente mecânicos, caso de outras ferramentas. A articulação de zeros e uns não é compreendida como instrução matemática apenas, mas representa imagens, ações e palavras. “Para que a mágica da revolução digital ocorra, um computador deve também representar-se a si mesmo ao usuário, numa linguagem que este compreenda” (JOHNSON, 2001, p.17). O computador atua simbolicamente em qualquer tipo de relação, seja com o usuário ou internamente com seu sistema. Cabe ao programa descrito nele, decifrar os códigos binários e reaplicá-los a partir dos inputs dos usuários da máquina.

Esta organização lógica só é possível devido à constituição digitalmente codificada desses objetos midiáticos. Isto quer dizer que, por este traço material, todos estes objetos podem ser decupados matematicamente através de algoritmos e funções e tornam-se passíveis de serem programados e manipulados. Talvez este caractere flexível aja no sentido de destacar as operações atuantes na constituição da imagem e implique na evidência dessas estratégias na poética criativa: a imagem síntese deixa de ser apenas visualidade e manifesta claramente as manobras que a conformam.

Para Duguet (2002), na medida em que a ‘obra’ evidencia suas estratégias de funcionamento, suas condições e possibilidades, passa a exigir que o observador (seja ele expert ou não) assuma uma postura metacrítica. Consideramos que as net artes compartilham deste lugar metacrítico uma vez que o que lhes interessa também é “(...)manifestar seu processo de produção, revelar as modalidades de sua percepção por meio de novas propostas” (Tradução livre) (DUGUET, 2002, p.21)<sup>7</sup>. Ao demandar que o observador torne-se mais atento à própria atividade perceptiva e às estratégias do jogo do qual ele faz parte na constituição da experiência, as net artes assumem uma concepção de ‘obra’ como sistema relacional. Portanto, não se limitam a relação meramente técnica com o suporte sobre o qual se inserem e assumem diferentes instâncias enunciadoras e perceptivas. Ao evidenciar suas estratégias e provocar

<sup>6</sup> Para exemplificar veja projetos de net artes como [www.jodi.org](http://www.jodi.org), ou [www.jimpunk.com](http://www.jimpunk.com).

<sup>7</sup> “(...)manifester le procès de sa production, de révéler les modalités de sa perception par de nouvelles propositions. (DUGUET, 2002, p.21).



os sujeitos a debater-se com elas e reprogramá-las, encontramos coincidências com a lógica do dispositivo. Para a autora, o dispositivo diz sobre os mecanismos e estratégias que operam as experiências da ordem do sensível. É um conjunto de relações que reúne os princípios de concepção da 'obra', as experiências consolidadas, as apropriações e recolocam em jogo a subjetividade dos sujeitos, a técnica e a própria linguagem. O dispositivo opera segundo uma lógica de reconstrução: identifica os elementos constituintes da representação e o comportamento dos vetores que moldam sua construção para reposicioná-los em novas configurações. "A obra se constrói assim a partir de um conjunto de propostas donde emerge a complexidade e envolve o espectador num processo de percepção do novo espaço"<sup>8</sup> (Tradução livre)(DUGUET, 2002, p.30). Por esta característica auto-reflexiva, o observador se vê parte de um dispositivo que o instaura ao mesmo tempo enquanto sujeito e objeto de seu próprio olhar; imergir na experimentação implica principalmente na descoberta das próprias regras que a constituem.

Neste sentido, concordamos com Duguet (2002) ao afirmar que não é possível pensar a representação somente em termos de imagem, ou melhor, da visibilidade de uma imagem. Ela se apreende primeiramente como um sistema, um processo ao mesmo tempo técnico, sensível e mental. As relações que estabelecem com o dispositivo com o qual se articulam abrangem desdobramentos de alcance maior do que o visualizado no monitor. O efeito estético não diz somente da plasticidade de um produto, retoma as estratégias de realização do projeto e os operadores destas imagens e excede o terreno do visível.

Decifrar essas imagens seria o mesmo que reconstituir os textos que tais imagens significam e capturar não só a composição dos textos, mas também a organização do alfabeto que os conforma. Isso quer dizer que é necessário a reflexão sobre os próprios mecanismos de produção imagética para que se possa dilacerar a solidez da caixa preta e reorganizar seus procedimentos internos. Ora, é justamente esta postura que identificamos na noção de dispositivo. Cabe à imagem-dispositivo por em questão seus próprios procedimentos e demandar do sujeito uma postura metacrítica que o instigue a agir sobre os mecanismos de produção da imagem. O que interessa nestas imagens-dispositivo é a evidência da sua dinâmica interna em uma construção signica que roça a auto-referência. A imagem-dispositivo é uma aparição que deixa à mostra seus elementos operadores como convite ao usuário para reconstruir as próprias engrenagens.

## BIBLIOGRAFIA

- DUGUET, Ann-Marie. Dispositif In Déjouer l'image – Créations életroniques et numériques. Critiques d'art, Editions Jacqueline Chambon, Nimes, 2002, p. 13-42.
- JOHNSON, Steven. Cultura da interface. Como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro : Jorge Zahar Editor, 2001.
- MACHADO, Arlindo. Máquina e Imaginário. São Paulo, SP: Editora da Universidade de São Paulo, 2001.
- MANOVICH, Lev. The language of new media. Massachusetts: MIT Press, 2001.
- PFEIFFER in FELINTO, Erick. Materialidades da Comunicação: Por um novo lugar da matéria na teoria da Comunicação. Revista Eletrônica Ciberlegenda, n.5, 2001. Disponível em <http://www.uff.br/mestcii/felinto1.htm>. Acesso em abril de 2007.

<sup>8</sup> "L'oeuvre se construit ainsi à partir d'un ensemble de propositions qui en fait la complexité et engage nécessairement le spectateur dans un procès de perception nouveau de l'espace". DUGUET, 2002, p.30.

# CORPO E VIRTUALIDADE

JOSÉ MANUEL BARTOLO | PhD, PROFESSOR ASSOCIADO - CECL- CENTRO DE ESTUDOS DE COMUNICAÇÃO E LINGUAGENS - UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA - ESCOLA SUPERIOR DE ARTES E DESIGN | JOSEBARTOLO@ESAD.PT

## RESUMO

Se o ciberespaço imersivo é uma “ideia” dos anos 60 só no final da década de 80, como o desenvolvimento das tecnologias de Realidade Virtual, é que essa ideia é concretizada. O desenvolvimento da Realidade Virtual coloca novas e importantes questões (filosóficas, sociológicas, etc.) ao mesmo tempo que possibilita novas formas de comunicação, socialização, criação e presença. Partindo de uma análise fenomenológica da RV a nossa comunicação pretende reflectir sobre as relações entre o corpo e o ciberespaço e as consequências que daí podem resultar.

Os sistemas de Realidade Virtual (RV) foram introduzidos por duas empresas, a VPL e a AutoDesk, a 06 de Junho de 1989, no, a partir daí, denominado VR Day.

Como afirma William Bricken: “Any technology which has the audacity to call itself a variety of reality must also propose a paradigm shift”<sup>9</sup>.

O novo paradigma, a que Bricken se refere, procura impor a tese de que os computadores não são apenas processadores de informação são, igualmente, geradores de realidade:

«UNTIL RECENTLY, COMPUTERS HAVE GENERATED ONLY ONE DIMENSIONALSYMBOLIC STRINGS. TEXT AND NUMBERS(...). DURING THE 80s, WE ENHANCED THE EXPRESSABILITY OF COMPUTATION BY ADDING SPACE AND TIME DIMENSIONS TO THE REALITIES BEING GENERATED»<sup>10</sup>

tal aconteceu com o desenvolvimento do software que possibilitou o desenvolvimento da animação 2D, a modelação sólida e a simulação computacional. A partir dos anos 90 os computadores passaram a ser capazes de gerar ambientes virtuais (virtual environments) e mundos multisensoriais (multisensory worlds) com participação humana interactiva; passou-se a falar de informação quase-real (as-if-real) e de vida quase-real.

Actualmente autores como William Bricken tendem a substituir a ideia da RV como quase-real, isto é marcada por uma semelhança indecível com a realidade, pela ideia da RV como Hiper-real, isto é marcada por aperfeiçoamentos, desenvolvimentos específicos, “incrementações” da realidade natural. Como afirma Bricken “Virtual realities are more than real”.

RV é o nome disciplinar de um conjunto de técnicas, operações e instrumentos de aplicação computacional com o objectivo de gerar “realidades experiencialmente válidas”. A RV assenta hoje no desenvolvimento de três tecnologias que se inter-relacionadas:

- A) Transdutores comportamentais (Behavior Transducers)
- B) Computação inclusiva (Inclusive Computation)
- C) Psicologia intencional (Intentional Psychology)

Os transdutores comportamentais fazem o mapeamento do comportamento natural em parâmetros digitais. O Modelo do comportamento natural é a criança de dois anos: tacteia, olha à volta, aponta, agarra, emite palavras simples. Os transdutores de que se fala são dispositivos de interface (sensores, transmissores e uma variedade de interfaces visuais, auditivos e hapticos).

No conhecido artigo “Man-Computer Symbiosis” Licklider escreve:

«THE HOPE IS THAT, IN NOT TOO MANY YEARS, HUMAN BRAINS AND COMPUTING MACHINES WILL BE COUPLED VERY TIGHTLY, AND THAT THE RESULTING PARTNERSHIP WILL THINK AS NO HUMAN BRAIN HAS EVER THOUGHT AND PROCESS DATA IN A WAY NOT APPROACHED BY THE INFORMATION-HANDLING MACHINES WE KNOW TODAY.»<sup>11</sup>

O actual desenvolvimento de avançadas interfaces computacionais desenvolveu um fenómeno que se tende a chamar de incorporação progressiva :

9 Confirme-se em William Bricken, Virtual Reality: Directions of Growth, Notes from the SIGGRAPH '90 Panel (HTL Technical Report R-90-1) Seattle, WA., University of Washington, 1990, p. 2.

10 idem

11 Confirme-se em J. Licklider, Man-Computer Symbiosis. IRE Factors in Electronics, HFE-1, March, 1960, p. 4

«PROGRESSIVE EMBODIMENT IS DEFINED AS THE STEADILY ADVANCING IMMERSION OF SENSORIMOTOR CHANNELS TO COMPUTER INTERFACES THROUGH A TIGHTER AND MORE PERVERSIVE COUPLING OF THE BODY TO INTERFACE SENSORS AND DISPLAYS.»<sup>12</sup>

A noção de imersão pela sua importância merece que nos demoremos, um pouco, em torno dela. A noção é usada em psicologia e em psiquiatria para descrever o estado de sonho e algumas manifestações como o transe xamanico. Mas como podemos entender a “imersão” numa RV ?

Para Joseph Nechvatal «Immersion in VR implies a unified total space, a homogeneous world without external distraction, striving to be a consummate harmonious whole.»

Nechvatal identifica dois níveis de imersão: «(1) cocooning and (2) expanding, within which, when these two directions of psychic space cooperate...we feel...our bodies becoming subliminal, immersed in a extensive topophilia...an inner immensity where we realise our limitations along with our desires for expansion.»<sup>13</sup>

Retracção (cocooning) e dilatação (expanding) são os dois tipos de operações que ocorrem na imersão em RV, retracção e expansão que são, antes de mais, noções espaciais, transformações de um corpo por relação a uma matéria e a um espaço - este é o sentido imediato das noções embora evidentemente se possa falar em expansão e retracção temporal.

Os movimentos do espaço do corpo não se detém na fronteira do corpo próprio, mas implicam-no por inteiro. Se, por exemplo, o espaço do corpo se dilatar, a dilatação atingirá o corpo e o seu interior.

Como observa José Gil: «A dimensão da profundidade distingue radicalmente o espaço do corpo do espaço objectivo. Porque não se trata de um profundidade mensurável, como um comprimento que se movesse 90º para medir a distância que separa o observador do horizonte. O que é próprio desta profundidade é ligar-se ao lugar dizendo-se então topológica: é uma certa ligação do corpo com o lugar que escava nele a sua profundidade.»<sup>14</sup>

A imersão é precisamente uma “profundidade não mensurável”, dado que se trata de uma profundidade interior, que se caracteriza por ligar-se ao lugar, dizendo-se então topológica. É a este exercício de profundidade que se refere Nechvatal ao falar da experiência de estar “immersed in a extensive topophilia”. Nechvatal usa o termo “topofilia”, no lugar de “topologia”, para dar conta deste processo interior de imersão.

Embora a imersão seja um processo interior, um aprofundamento, este aprofundamento, esta imersão ocorre num “ambiente” e por acção dele ou sobre ele.

A experiência de RV é real, corporal, modificando a própria duração do gesto do utilizador RV. A experiência constitui-se por uma sucessão de acontecimentos simples (o modelo, lembremo-lo, é a criança de 2 anos): rodar o pescoço, olhar em volta, tactear, levantar o braço, apontar, agarrar um objecto, utilizar comandos semânticos simples.

A toda a transformação de regime energético corresponde uma modificação do espaço do corpo. Esta modificação consiste sempre em certas formas de contracção (cocooning) ou de distensão (expanding) do espaço, tornadas possíveis pela imersão, pela profundidade.

A experiência de RV aparece assim como um experiência produtora de tensões, intensificadora, do corpo longitudinalmente e latitudinalmente. Ou seja, os agenciamentos provocados por tecnologias de RV, são de dois tipos: agenciamento enunciativos e agenciamentos maquínicos. Os primeiros compreendem todo o tipo de intencificações que visam expôr linguagens, formas, objectos e relações, tendo a ver com o que poderíamos denominar de “representação do mundo”, os segundos envolvem todas as intencificações ao nível do poder de agir sobre esse mundo, rasgando possibilidades de devir-outro.

O Ambiente deve cumprir, essencialmente, quatro princípios: isotropia, homogeneidade, simetria e conservação. Estes princípios actuarão em diversos níveis: a um nível perceptivo, a um nível causal (relações causa efeito do tipo daquelas que se estabelecem entre a percep-

<sup>12</sup> Confirme-se em Frank Biocca, “The Cyborg’s Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments”, IN JCMC 3 (2), September 1997, p. 6

<sup>13</sup> Confirme-se em Joseph Nechvatal, “Immersive Implications”, IN Roy Ascott (Ed.), Consciousness Reframed: Abstracts, Newport, Wales, CAiA, University of Wales College, 1997, p. 68.

ção de uma mesa virtual, o movimento da mão contra a mesa e no ponto de contacto a sensação de resistência e a audição de um efeito sonoro identido ao da mão a bater na mesa numa experiência natural), a um nível lógico-linguístico e um nível, dir-se-ia energético.

A imersão progressiva, faz-se acompanhar de uma aceitação progressiva da naturalidade da experiência precisamente devidos a estas características de isotropia, homogeneidade, simetria, conservação do ambiente e das operações nele desenvolvidas.

William Bricken afirma que “a Psicologia é a Física da RV”<sup>15</sup>. Rita Lauria avança com uma interessante interpretação desta ideia: “From this perspective a fundamental message of VR may be that our knowledge and understanding of the nature of reality may be challenged when the relationship between consciousness and physics is manipulated in a VR setting where physical laws are transmutable”<sup>16</sup>.

Era a esta “manipulação ambiental” que o pioneiro da realidade virtual, Ivan Sutherland, descrevia, num texto de 1965, como “the ultimate display...within which the computer can control the existence of matter would allow a change to gain familiarity with the concepts not realizable in the physical world...a looking glass into a mathematical wonderland”<sup>17</sup>.

A consciência, isso a que os teóricos da RV chamam de Conscious ability, permite essa “familiaridade”, de que fala Sutherland, com conceitos não realizáveis no mundo natural, tal tem a ver, com a constituição de uma experiência que resulta da adequação entre um ambiente e as acções/reacções por ele motivadas, adequação essa que, como começamos a ver, só se torna possível numa experiência de imersão no Ambiente Virtual.

Verdadeiramente o espaço no qual o utilizador RV “imerso” não é o espaço gráfico desenhado pelo designer de RV mas sim uma espécie de “wonderland” que corresponde, precisamente a um espaço interior, ao qual a consciência acede ao “imerso” na experiência de RV, é neste sentido que a “física” da realidade virtual é psicologicamente construída.

A experiência de realidade virtual requisita o corpo e agencia-o, mas o corpo quer ser requisitado e agenciado, dá-se a essa requisição e agenciamento. O que se requisita e se agencia é, no limite, a própria realidade, o que é tornado imanente no Hiper-Real é Real, que tem de ser requisitado e agenciado como condição de possibilidade de constituição do Hiper-real<sup>18</sup>.

15 Confirme-se em José Gil, *Movimento Total. O Corpo e a Dança*, Tradução do Francês de Miguel Serras Pereira, Coleção Antropos, Relógio D'Água, Lisboa, 2001, p. 65.

16 Bricken, Op. Cit., p.7

17 Confirme-se em Rita Lauria, “Virtual Reality: An empirical-metaphysical testbed”, p.3

18 Confirme-se em I. Sutherland, “The Ultimate Display”, IN *Information Processing 1965: Proceedings of the IFIP Congress 65*, 2, Spartan Books, Washington DC, 1965, pp.506-508

# TRANSCRIÇÃO BINÁRIA NA CONTEMPORANEIDADE E SUAS RELAÇÕES COM O CIBERESPAÇO

JOSÉ MARCOS CAVALCANTI DE CARVALHO | UPM – UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE - MESTRANDO EM EDUCAÇÃO, ARTE E HISTÓRIA DA CULTURA | ZEMARQS@YAHOO.COM.BR

## ABSTRACT

The technology of copy reproduction, mainly the digital ones, have caused more than simple changes on the way one organizes information. They have altered decisively our understanding and perception of the world around us.

These changes facilitated contemporary men to transpose time and space limits never thought before. Through new technology of digital copy reproduction that articulates themselves from the binary system, men can now glimpse new possibilities of interaction among different world societies. They have established conditions for a deep technological revolution that would result in new ways of communicating, copy-reproducing, fastening and intensifying the exchange information among people and social groups.

These new ways of communicating which enable a more dynamic articulation of the digital processes and are intervened by tools such as computers can give a great flexibility to social interactions. This can also give a virtuality to the digital meaning transcript content due to its up-dating system, i.e., leading to the rearrangement of information.

One of the questions of this paper is related to how society assimilates these new ways of perception and how through digital technological means we are getting used to exchanging information.

A reprodução hoje em dia, ainda continua passando por processos técnicos, mas está cada vez mais sendo reestruturada por meios e processos digitais que possuem uma grande flexibilidade na confecção das matrizes.

A arte como todas as criações do espírito esta sendo transformada pelas questões impostas pelo ciberespaço e essas problemáticas, de maneira inequívoca tem sua parcela de contribuição nas novas dinâmicas conceituais de desenvolvimento das obras artísticas e suas representações virtuais, citando Machado: "... ela está ali para todos os efeitos práticos, mas, a rigor, não passa de uma equação matemática à qual se deu forma plástica, através de um algoritmo de visualização. Basta mudar-lhe os parâmetros numéricos para que ela se transfigure em outra coisa e basta cancelar o algoritmo de visualização para que ela retorne ao seu estado de pura sensibilidade matemática, em repouso nas memórias digitais." (Machado, 1993:18).

Nas colocações de Lévy: "O ciberespaço está misturando noções de unidade, de identidade e de localização." (1996:48). Que complementam as de Baudrillard (1991) quando ele expõe sobre a perda do referencial daquilo que é a realidade, que sempre é re-articulado nas simulações. Ele ainda coloca alguns questionamentos de como poderíamos diante dessas colocações, estabelecermos direitos e deveres em relação aos conteúdos difundidos digitalmente, principalmente sobre a propriedade dessas transcrições. Para Lévy (1996), deveria haver um desenvolvimento, uma sofisticação do direito autoral que deveria se desenvolver em duas direções: da passagem de um direito territorial a um direito de fluxo e passagem do valor de troca do valor de uso.

O artista contemporâneo deve usar o instrumental tecnológico para criar uma produção artística voltada a questionamentos gerados pelas tecnologias digitais referentes ao código binário procurando estabelecer valores de relacionamentos signícos entre a arte e o ciberespaço de forma que o observador possa interagir com a obra criando as suas próprias relações cognitivas proporcionadas ou insinuadas pelo objeto artístico.

A grande questão está na relação de sentido entre as questões do virtual e da atual virtualização e sua capacidade de potencialização infinitas medições pelos sistemas computacionais que são os vetores para uma profunda mudança de comportamento em relação ao alheio, ao conteúdo e ao objeto.

O artista como qualquer outro, estava intimamente ligado ao meio analógico do seu fazer artístico que constituía-se de maneira inicial relacionada ao palpável e estabelecia uma relação com o mundo de uma forma muito mais direta que o virtual, pois estava relacionado às percepções táteis, físicas, mas também podia comprometer-se digitalmente quando haveria a necessidade de uma articulação intelectual.

tual para percebê-lo, por exemplo, uma estrada muito longa, embora seja perceptível e tangível fisicamente só poderia ser apreendida por partes que não são vislumbradas diretamente.

Embora tenha propriedades analógicas, em toda a sua extensão, o seu caráter de dimensão maior do que se pode apreender de um todo, torna-a condicionalmente em uma segunda instância virtual, pois, é referenciada no meio mental, que é uma das indicações do caráter virtual. Pela circunstância de sua extensão, torna-se apreensível exclusivamente de forma mental, acaso possa ser vista de um balão e vista em sua totalidade, levando-se em conta as extensões do homem referidas por McLuhan (1974), mas de qualquer forma ainda lhe faltaria o caráter tátil incontinenti ao analógico.

As estruturas analógicas se constituem sobre o indivíduo e sua limitada apreensão sensorial tátil, o homem é essencialmente analógico. Mesmo antes que o homem tenha o domínio sobre o caráter das suas reflexões e sobre suas ações, ou seja, possa interferir sobre o seu meio de uma forma ordenada, esse passa parte de sua vida ancorado em torno das suas relações com os objetos que o cercam citando Pignatari: "Todo sistema analógico se liga muito mais ao mundo físico do que ao mundo mental, implícita sempre a idéia de modelo, simulacro, imitação, bem como a idéia de mensuração." (1932:19).

O analógico tem a possibilidade de atualização muito menor, pois se estabelece por uma natureza diferente do digital, sua atualização é muito mais demorada sendo mais ou menos perceptível dependendo do tipo da ação efetiva que um agente possa exercer sobre ele, seja essa industrial ou artesanal. Sempre sendo um processo físico por trata-se de algo material, palpável. Parece-nos que o analógico se assemelha a um sistema fechado enquanto que o digital é um sistema aberto por possibilitar uma maior articulação dentro de sua estrutura, citando Machado: "Em todos os sistemas de reprodução analógica há uma perda de informação, que se torna tanto mais significativa quanto mais se acumulam as gerações de cópias. Aqui está precisamente uma diferença importante entre a cultura do virtual e a da reprodutibilidade: a partir do tratamento digital da informação, possibilitado pelo computador, não há mais a mínima diferença entre uma geração de cópia e outra, mesmo que elas estejam separadas por milhares ou milhões de gerações intermediárias. A informação audiovisual contida numa cópia de milésima geração é exatamente a mesma contida na matriz de primeira geração, nem um pixel a mais ou a menos. Definitivamente, as mensagens que circulam nos modernos canais eletrônicos e informáticos pertencem à ordens da distribuição e não mais da reprodução (visto que, em muitos casos, não se trata mais de copiar, mas de acessar a informação que se encontra armazenada, digamos, num banco de dados)." (1993:18).

As transcrições digitais podem ser assim nomeadas porque se estruturam através de uma fonte em que os sinais se manifestam separadamente segundo Pignatari (1932). Mas já aqui devemos fazer uma ressalva, para Pignatari (1932) as questões são ordenadas em forma de quantidades analógicas e digitais, o nosso trabalho trata da relação entre as percepções entre o sujeito e seu instrumental de mediação, sobre a relação de percepção entre o analógico (físico) e o digital (binário), não em termos de digital enquanto seu caráter mental, mas o de caráter de mediação entre as máquinas e o homem que estabelecem uma representação entre as informações transcritas digitalmente (binariamente) e um meio técnico de atualização da informação, o computador, ou qualquer outra mídia que possa atualizar as informações transcritas. "O armazenamento em memória digital é uma potencialização, a exibição é uma realização." (Lévy, 1996:40).

A transcrição digital é estabelecida por meio binário sendo articulado por sistemas algorítmicos que favorecem uma incrível possibilidade de atualização do código. Deve-se perceber que a virtualidade está implícita no processo, que é altamente manipulável e não oferece os obstáculos físicos, outrora determinantes.

Para Lévy (1996) o virtual seria a não presença, o desprendimento do aqui e do agora. Uma das forças que interagem com a relação espaço-tempo e é aquilo que existe em potência, uma problematização ainda não realizada. Essa problematização diz respeito à atualização: "complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo resolução: a atualização." (Lévy, 1996:16).

Tudo aquilo que tem a possibilidade de alteração ainda não manifesta, estaria no campo da virtualidade. Dentro desses aspectos a maior força virtualizante é a própria linguagem por possuir as características de desprendimento e da substituição do aqui e agora em relação as suas possibilidades de mediação, "O objeto técnico não apenas cumpre, como o signo, uma função de substituição, como também opera, além disso, o mesmo tipo de abstração." (Lévy, 1996:84).

Todas as maneiras de virtualização são elevações de potência, pois se inscrevem em uma problemática de vários possíveis atualizáveis.

Diferente do que o senso comum pode imaginar o virtual não é uma força de oposição ao real, mas sim, do atual. Ele participa da construção do real e interage com ele na manifestação das possibilidades e de suas decorrentes atualizações (Lévy, 1996). Assim sendo, o que falta ao virtual é exatamente a possibilidade da realização, quando essa é manifestada a problemática é então solucionada por umas das possibilidades latentes do virtual, que agora se opõe ao estado do atual e sua conseqüente diminuição de potência.

Os desdobramentos dessas possibilidades necessitam de uma apreciação muito mais rigorosa e pormenorizada, o que nos cabe salientar é que o desenrolar de um processo de mudança cultural muito forte mediado pela produção das tecnologias digitais está acontecendo e que mudará de forma consistente a forma de nos relacionarmos e estabelecermos nossas relações, o que de certa maneira também envolve a nossa própria articulação através dos instrumentais que mediam a nossa existência segundo Lévy: "... a retórica designa a arte de agir sobre os outros e o mundo com o auxílio dos signos. No estágio retórico ou pragmático, não se trata mais apenas de representar o estado das coisas, mas igualmente de transformá-lo, e mesmo de criar inteiramente uma realidade saída da linguagem; ou seja, em termos rigorosos, um mundo virtual: o da arte, da ficção, da cultura, do universo mental humano. Esse mundo gerado pela linguagem serviria eventualmente de referência a operações dialéticas ou será reempregado por outros projetos de criação. A linguagem só alça vôo no estágio retórico. Então essa se alimenta de sua própria atividade, impõe suas finalidades e reinventa o mundo." (1996:82).

Acreditamos que a transcrição digital é um dos fatores mais atuantes nessa nova configuração perceptiva e mediática, pois, através da transcrição dos referencias através do código binário como discute Santaella(2003) os suportes puderam ser organizados em uma só forma de armazenamento e distribuição. "Antes da digitalização, os suportes eram incompatíveis: papel para texto, película química para a fotografia ou fita magnética para o som ou vídeo." (2003:83).

A transmissão desses dados transcritos digitalmente independe de qualquer suporte que seja físico para sua distribuição, mas continua dependendo de uma configuração instrumental onde possa ser armazenado e distribuído necessitando apenas de um mediador para a atualização: "... aquilo que está em jogo não é a realização (cópia, impressão, etc), mas a atualização, a leitura, isto é, a significação que ela pode assumir em contexto..." (Lévy, 1996:67).

Dessa maneira acreditamos que todo o fazer artístico contemporâneo está mediante essas colocações num processo de mudança muito radical, pois o observador agora mais do que nunca se torna o co-autor da obra artística no ciberespaço, ao mesmo tempo em que ele está observando a obra, pode interferir na mesma criando uma nova obra, uma nova re-significação perante o objeto artístico que está aberto a esse diálogo com o observador, tornando essa criação do espírito altamente potencial; virtual e que se inscreve muitíssimo bem nos ambientes virtuais, o que possibilita diversas atualizações mediante a carta de intencionalidade do observador-sujeito da nova ação, dando novos e maiores significados à obra artística.

## BIBLIOGRAFIA

- Baudrillard, Jean. Simulacros e simulação. Lisboa: Relógio D'água, 1991.
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução. In: Col.Os pensadores. São Paulo: Abril Cultural, 1975.
- Lévy, Pierre. O que o virtual. Rio de Janeiro: 34, 1996.
- Lopes, Ruy Sardinha. A imagem na era de sua reprodutibilidade eletrônica. Dissertação de Mestrado. ECA-USP, 1995
- MACHADO, Arlindo. Máquina e imaginário. São Paulo: Edusp, 1993.
- MCLUHAN, Marshall. Os meios de comunicação como extensões do homem. São Paulo: Cultrix, 1974.
- PIGNATARI, Décio. Informação, linguagem, comunicação. São Paulo: Cultrix, 1932.
- Santaella, Lúcia. Culturas e artes do pós-humano. São Paulo: Paulus, 2003.

---

# DEMOCRACIA ON-LINE UMA INVESTIGAÇÃO SOBRE A INTERATIVIDADE E SEU REFLEXO NO DESENVOLVIMENTO DA REPRESENTATIVIDADE POLÍTICA EM FUTURO IMEDIATO.

---

MILTON MARTINS DE LARA JUNIOR | MESTRE EM COMUNICAÇÃO E ARTES - UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE | MILLARA@UOL.COM.BR

CARLOS EDUARDO SANTOS SILVA | MESTRANDO EM ARTE, EDUCAÇÃO E HISTÓRIA DA CULTURA. - UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE | CADU.SILVA@UOL.COM.BR

## ABSTRACT

---

Até onde a Internet vai interferir ou moldar o cotidiano nos próximos anos?

Da luz elétrica ao rádio, em seguida a televisão, e a partir da segunda metade do século, o computador - por si só revolucionário, ainda mais multiconectado pela web, recriando ligações neurais e gerando uma sensibilidade global - tudo se ligou, na babel de idiomas, nas imagens disparadas, na aceleração assustadora do presente.

Apesar disto, ou até por isto, vivemos ainda hoje a desconfiança de facções ideológicas opostas, que ora examinam o fenômeno da comunicação com suspeita, ora com entusiasmo.

Quando McLuhan elaborou, em meados do século XX, o conceito de aldeia global, ele apontava para uma relação passiva dos indivíduos, sendo bombardeados pela televisão, videofone e outras invenções "do futuro". O que ele não previu, foi a valorização das culturas locais e a segmentação de audiências, gerando individualidades no sistema.

Pouca gente, no entanto, parece se dar conta de que o maior mérito da Internet não é sua utilização como novo canal de comunicação, nova mídia, novo alto-falante, mas sim a interatividade.

Porque a comunicação em si é interativa, e a Internet acelera essa função, acrescenta um toque de irresistível sabor: o tempo real.

Em 1215, a Carta Magna definiu limites à atuação do rei. Certamente deve ter sido um susto perceber-se menos que divino, e ter que responder por seus atos, ainda que para platéia tão seleta quanto a formada por nobres.

Votar significa liberdade, respeito ao desejo de cada um, representatividade. Ocorre que o voto vem do pólo da escrita, do tempo em que o processo analógico era o único possível. Hoje, o presente é digital, ou, no dizer "integrado" de Eco: o tempo real é digital.

Ainda dependemos da presença física nas urnas - mesmo que digitais - da assinatura nos registros, da logística de guerra que interrompe as atividades cotidianas para escutar o clamor popular.

O ideal, em termos de representatividade, seria um sistema que não tivesse centro, que não permitisse manipulação, que não pudesse ser dominado por grupos ou pessoas; um sistema que registrasse opiniões sem intermediários.

Este sistema já existe: a Internet.

Indo ao extremo dessa linha de raciocínio, podemos imaginar mesmo, uma condução sem representantes, num futuro um pouco mais distante. Se a internet permite a interação on-line imediata, ampla e democrática, dia virá em que não necessitaremos de representantes para intermediar nossas opiniões.

Será o fim do despachante de idéias, do manipulador de opiniões, do representante descontrolado de nossos dias, que - em todo o mundo - age de acordo com sua própria vontade, desrespeitando a vontade de quem o elege.

Rapidamente o executivo sênior acessou a Internet pelo celular, checkou um último email recebido, pediu licença, respondeu em segundos, desligou o aparelho e concluiu, diante do auxiliar despreparado para a situação: Não, você não enviou, hoje cedo, o relatório para a 73

minha caixa postal. A cena se passou diante de mim, numa reunião, meses atrás, desfazendo uma história mal contada de um trabalho que não fora entregue.

Trouxe à baila o tema que domina nosso cenário pós-moderno, alterando relações, prazos, cotidianos e saberes: até onde a Internet vai interferir ou moldar nosso o cotidiano nos próximos anos?

Como vão se desdobrar as ações de comunicação, diante da nova ferramenta midiática, poderosa, onipresente e múltipla?!

De que maneira as distâncias serão encurtadas, os processos abreviados e os passos necessários à realização de atos, diminuídos?

O século XX trouxe um fenômeno até então desconhecido da sociedade: a comunicação em massa. Nunca a espécie humana tinha sido tão acessível, tão próxima, tão focada em mídias.

Da luz elétrica ao rádio, em seguida a televisão, e a partir da segunda metade do século, o computador, por si só revolucionário, ainda mais conectado pela web, recriando ligações neurais e gerando uma sensibilidade global, tudo se ligou, na babel de idiomas, nas imagens disparadas, na aceleração assustadora do presente.

A Alemanha nazista e o Holocausto, a experiência soviética - tão tristemente duradoura - e a tentativa contínua de grupos e governos, em dirigir sociedades, moldar vontades, manipular intenções, foram as primeiras consequências diretas do aparecimento desses meios.

AS SOCIEDADES COMPLEXAS SÃO SUJEITAS A FORMAS DIVERSAS DE CONTROLE ORGANIZADO. HITLER, POR EXEMPLO, UTILIZOU-SE DA FORMA DE CONTROLE MAIS VISÍVEL E DIRETA: A VIOLÊNCIA ORGANIZADA E A COERÇÃO EM MASSA....AQUELES QUE PRETENDEM CONTROLAR AS OPINIÕES E CRENÇAS DE NOSSA SOCIEDADE UTILIZAM-SE CADA VEZ MENOS DA FORÇA FÍSICA, E CADA VEZ MAIS DA PERSUAÇÃO EM MASSA. OS PROGRAMAS DE RÁDIO E O ANÚNCIO INSTITUCIONALIZADO SUBSTITUEM A VIOLÊNCIA E A COERÇÃO. A PREOCUPAÇÃO MANIFESTA QUANTO ÀS FUNÇÕES DOS MASS MEDIA DEVEM-SE, EM PARTE, À OBSERVAÇÃO VÁLIDA DE QUE ESTES MEIOS TOMARAM PARA SI A TAREFA DE CONFORMAR O PÚBLICO DE MASSA AO STATUS QUO SOCIAL E ECONÔMICO. (LAZARSFELD; 1990: 106)

Diante da necessidade de entender o que poderia e o que não poderia ser feito pelos meios de comunicação dali em diante, ganha importância o estudo da comunicação em massa, a preocupação com o controle dos meios de comunicação, o horror quanto ao controle da vontade humana.

A arte não fica distante da discussão e nos propõe reflexos de tocante sensibilidade, por exemplo, em "Cidadão Kane", de Orson Welles, ou no livro "1984", de George Orwell, entre outros. Como conter e disciplinar o domínio da informação e das técnicas de comunicar?

É óbvio que a análise sempre é perpassada pelo contexto, e que a percepção do fenômeno da comunicação, moldando mentes, veio acompanhada do lastro de informações existentes. Assim, o início do século XX, totalmente dominado pelas questões revolucionárias propostas por Marx, enxergou dominação e controle, sem se dar conta da libertação implícita nos desdobramentos do caminho. No entanto, moldou a análise.

De certa forma, vivemos ainda hoje a desconfiança de facções ideológicas opostas, que hora examinam fenômeno com suspeita, hora com entusiasmo. Nem por outro motivo, Umberto Eco divide a audiência entre apocalípticos e integrados, dicotomizando em conceito, o que já se anunciava separado em ação.

## INTERATIVIDADE

Quando McLuhan elaborou, em meados do século XX, o conceito de aldeia global, ele apontava para uma relação passiva dos indivíduos, sendo bombardeados pela televisão, videofone e outras invenções "do futuro", e - ao menos nesse ponto - fez coro com os estudiosos do assunto, muito embora sua visão fosse mais otimista, mais engajada, mais próxima da linguagem do videoclipe, que surgiria em alguns anos. Em algum momento, ele impulsiona o século, separando a visão marxista da tecnologia que anuncia. "Hoje em dia, o comunismo é uma coisa que está um século atrás de nós, e nós estamos profundamente mergulhados na nova época de envolvimento tribal." (MCLUHAN; 1974: 5).

Nesta esteira surge o raciocínio que iria gerar a Internet. Ela começou a ser desenhada muito tempo atrás. Em 1946, Vannevar Bush, num

artigo denominado "As we may think", descreveu o raciocínio humano como sendo acionado por associações que percorriam trilhas desconexas de representações, e não uma estrutura hierarquizada de palavras classificadas em organogramas conceituais.

Sua materialização começou a tomar forma quando o Departamento de Defesa dos Estados Unidos investiu milhões de dólares num projeto sobre um sistema de comunicações que permitisse a continuidade de sua operação, no caso de um colapso nuclear (o pesadelo da humanidade nos anos 60 e 70). A Net, por assim dizer, surgiu nodal; afinal, ela não poderia ter centro. Paralelamente, se desenvolvia a cibernética, os primeiros modelos de calculadora binária, os protótipos do computador.

No futuro, talvez não se veja separação entre o surgimento de um, e de outro, já que caminham de mãos dadas e se assemelham por demais, em raciocínio e comportamento.

Assim como um dia a rede ferroviária foi elemento de união, englobado pela comunicação; assim como a Idade Média deu lugar ao capitalismo e ao consumo, na rede de interação criada pelos comerciantes burgueses que desafiaram a usura, a web veio para mudar o mundo.

Mais recentemente, com a possibilidade do computador pessoal, dissemina-se o uso da rede, unindo e comunicando globalmente em frações de segundo, ligando realidades, provocando mini-cataclismas culturais de ajuste e acerto, entre povos e comunidades.

As diferenças locais vão sendo minimizadas, os protocolos de comunicação começam a se parecer, Pequim e Salvador, Calcutá e Huston, comungam do mesmo prazer em escutar "Buena Vista Social Club".

O panorama criado é extremamente bem retratado por Gilberto Gil em "pela Internet", numa já inspirada referência ao primeiro samba gravado no Brasil.<sup>19</sup>

CRIAR MEU WEB SITE | FAZER MINHA HOME-PAGE | COM QUANTOS GIGABYTES | SE FAZ UMA JANGADA | UM BARCO QUE VELEJE | QUE VELEJE NESSE INFOMAR | QUE APROVEITE A VAZANTE DA INFOMARÉ | QUE LEVE UM ORIKI DO MEU VELHO ORIXÁ | AO PORTO DE UM DISQUETE DE UM MICRO EM TAIPIÉ | UM BARCO QUE VELEJE NESSE INFOMAR | QUE APROVEITE A VAZANTE DA INFOMARÉ | QUE LEVE MEU E-MAIL ATÉ CALCUTÁ | DEPOIS DE UM HOT-LINK | NUM SITE DE HELSINQUE | PARA ABASTECER | EU QUERO ENTRAR NA REDE | PROMOVER UM DEBATE | JUNTAR VIA INTERNET | UM GRUPO DE TIETES DE CONNECTICUT | DE CONNECTICUT ACESSAR | O CHEFE DA MACMILÍCIA DE MILÃO | UM HACKER MAFIOSO ACABA DE SOLTAR | UM VÍRUS PRA ATACAR PROGRAMAS NO JAPÃO | EU QUERO ENTRAR NA REDE PRA CONTACTAR | OS LARES DO NEPAL, OS BARES DO GABÃO | QUE O CHEFE DA POLÍCIA CARIOCA AVISA PELO CELULAR | QUE LÁ NA PRAÇA ONZE TEM UM VÍDEOPÔQUER PARA SE JOGAR.

Na década de 90, a Internet invadiu lares, mentes e projetos, sendo analisada, estudada, investigada. Então, muitos escreveram e pesquisaram, procurando pelas reais possibilidades de utilização dessa nova mídia, deste novo canal de comunicação, deste meio divertido e agradável de interagir, se aproximar e agir.

Não se trata mais de comunicação em massa, nem de mídia retransmissora. Trata-se de um meio interativo de comunicação sem centro.

É claro que, numa sociedade de consumo (a palavra já diz), as primeiras especulações serão feitas com relação ao comércio, à possibilidade de comprar qualquer coisa sem sair de casa, um mercado virtual onde podemos nos abastecer.

Seria assim como uma continuidade econômica da globalização, na qual produtos que compramos em casa são fabricados em países remotos. Algo assim como os produtos made in Taiwan, que invadiram os Estados Unidos.

Da euforia com o novo meio, à decepção que ele causou, foram poucos e rápidos passos. A capa da revista norte-americana Fast Company, de abril de 2001, trouxe uma reportagem que demonstra claramente o tom de desânimo que se abateu sobre as empresas chamadas "ponto com": "como uma idéia tão boa pode dar tão errado?".

Ainda hoje, em 2007, especula-se, cogita-se, imagina-se, sem que tenhamos certeza das possibilidades reais da nova "mídia", embora ela não tenha desaparecido, nem confirmado seus iniciais prognósticos. E embora também, ela tenha se expandido e atingido comunidades, países e recantos tão remotos deste planeta, quanto um punhado de dólares tenha podido financiar, os novos usos se mostram, seja

<sup>19</sup> A música "pelo telefone", de Donga e Mauro de Almeida, foi gravada em 1917 por Baiano.

num celular, seja em comunidades distantes, trazidas à inserção pelo raciocínio de inclusão dominante em nossos dias.

Pouca gente, no entanto, parece se dar conta de que o maior mérito da Internet não é sua utilização como novo canal de comunicação, nova mídia, novo alto-falante, mas sim a interatividade. Essa coisa toma-lá-dá-cá, este enorme e incondicional diálogo interno da sociedade com ela mesma.

Existe uma enorme diferença entre escutar passivamente um chefe ou um líder, assumir uma postura de respeito e até reverência; e conversar de igual para igual com um colega de trabalho ou de vida; um semelhante, despido de superioridades e privilégios, um parceiro de vida.

No primeiro caso, escuta-se, obedece-se; no segundo, interagimos.

No primeiro caso, que poderíamos representar pelo meio televisivo, podemos discordar ou concordar com o assunto em questão, mas não podemos retrucar.<sup>20</sup> Muito embora não tenhamos a postura de reverência para com o meio, deixamos de dialogar, aceitamos ou negamos.

No segundo, bem desenhado na Internet, assim que um tema é exposto, já abrimos a bocarra, falando e trocando idéias e informações. Isso permite a aceleração da mudança, o aperfeiçoamento das opiniões, a elaboração dos conceitos.

Isto é comunicação; não o esquema de emissor/mensagem/receptor utilizado com tanta frequência. No dizer de Pierre Levy:

O DIAGRAMA DOS FLUXOS DE INFORMAÇÃO É APENAS UMA IMAGEM CONGELADA DE UMA CONFIGURAÇÃO DE COMUNICAÇÃO EM DETERMINADO INSTANTE, SENDO GERALMENTE UMA INTERPRETAÇÃO PARTICULAR DESTA CONFIGURAÇÃO, UM LANCE, NO JOGO DA COMUNICAÇÃO. (LEVY; 1993: 22)

Porque a comunicação em si é interativa, e a Internet acelera essa função, acrescenta um toque de irresistível sabor: o tempo real.

O tempo real, evocação do presente em termos tecnológicos, pode ser acessado pela Internet, que nos transmite o resultado de uma partida de futebol, ou de uma corrida de automóveis no exato instante em que elas findam; mas faz mais que isto, transmitindo o resultado circunstancial, momentâneo, minuto a minuto, segundo a segundo, durante o acontecimento.

Ainda Levy nos relata o referencial temporal da ação e de seus efeitos, e assinala que no pólo da oralidade primária, há a inscrição em uma continuidade imemorial. Este tempo se acelera no pólo da escrita, com a inscrição no tempo, com todos os riscos que isto implica, e aponta para o retardo da ação. Já no pólo informático-midiático, o tempo se torna real, com a imediatez das ações.

Esta aceleração se deve diretamente às tecnologias, e estas tecnologias traduzem estruturas de pensamento. Dissemos tecnologias, não máquinas. Porque, assim como Lévy, não vemos oposição entre máquina e homem.

COMO A OPOSIÇÃO ENTRE O HOMEM E MÁQUINA PODERIA SER TÃO RADICAL?: O RECORTE PERTINENTE NÃO PASSA PELA SOCIEDADE DOS HUMANOS DE UM LADO, E A RAÇA DE MÁQUINAS DE OUTRO. TODA A EFICÁCIA DE UM E A PRÓPRIA NATUREZA DO OUTRO SE DEVEM A ESTA INTERCONEXÃO, ESTA ALIANÇA DE UMA ESPÉCIE ANIMAL COM UM NÚMERO INDEFINIDO, SEMPRE CRESCENTE, DE ARTEFATOS, ESTES CRUZAMENTOS, ESTAS CONSTRUÇÕES DE COLETIVOS HÍBRIDOS E DE CIRCUITOS CRESCENTES DE COMPLEXIDADE, COLOCANDO SEMPRE EM JOGO MAIS VASTAS, OU MAIS ÍNFIMAS, OU MAIS FULGURANTES PORÇÕES DO UNIVERSO. (LÉVY; 1993:191)

Interconexões, interações, interfaces. Quaisquer que sejam os nomes dados e as realidades observadas, ali está a interatividade, que nos torna maiores, mais ágeis, mais abrangentes, mas completos.

Assim, o século XXI revela uma maneira diferente de sermos humanos. Sensivelmente diferente, da maneira de sermos humanos na Idade Média, por exemplo.

## CONTRATOS SOCIAIS

Em 1215, a Carta Magna definiu limites à atuação do rei. Certamente deve ter sido um susto perceber-se menos que divino, e ter que responder por seus atos, ainda que para platéia tão seleta quanto à formada por nobres.

76 <sup>20</sup> Em poucos anos, esta frase soará de forma enganosa, com a entrada em cena da televisão digital, também interativa.

A cláusula mais importante para João, naquele momento, era a 61ª, conhecida como “cláusula de segurança” e a mais extensa do documento. Estabelecia um comitê de 25 barões com poderes para reformar qualquer decisão real, até mesmo pela força se necessário. ([http://pt.wikipedia.org/wiki/Magna\\_Carta](http://pt.wikipedia.org/wiki/Magna_Carta))

Em “Do Contrato Social” (1762), Rousseau afirmou que a única forma de salvação das pessoas seria abrir mão de todos os seus direitos em favor de um Estado soberano no qual cada uma delas fosse um dos membros da legislatura (uma forma de democracia direta e não de democracia representativa).

Ele concebeu uma cidade-estado cujos cidadãos se reuniriam para deliberar sobre assuntos de interesse comum que expressassem a “vontade geral”, que, segundo Rousseau, seria necessariamente justa.

As teorias sobre o contrato social se difundiram nos séculos 16 e 17 como forma de explicar ou postular a origem legítima dos governos e, portanto, das obrigações políticas dos governados ou súditos. Teóricos do contrato social, como Hobbes e Locke, postulavam um “estado de natureza original”, em que não haveria nenhuma autoridade política e argumentavam que era do interesse de cada indivíduo entrar em acordo com os demais para estabelecer um governo comum.

De lá para cá, a representatividade foi estabelecida, o voto entrou na sociedade como forma de representar a vontade popular, a democracia se espalhou e trouxe frutos - por certo - saborosos.

Não foram poucos anos investidos no percurso, e nem menores as dificuldades. Muita gente morreu, muita gente sofreu, muita água rolou.

Certamente não é incidental a letra da Marselhesa, canção popular que se transformou no hino da França:

AVANTE, FILHOS DA PÁTRIA,  
O DIA DA GLÓRIA CHEGOU.  
O ESTANDARTE ENSANGÜENTADO DA TIRANIA  
CONTRA NÓS SE LEVANTA.  
OUVÍS NOS CAMPOS RUGIREM  
ESSES FERUZES SOLDADOS?  
VÉM ELES ATÉ NÓS  
DEGOLAR NOSSOS FILHOS, NOSSAS MULHERES.  
ÀS ARMAS CIDADÃOS!  
FORMAI VOSSOS BATALHÕES!  
MARCHEMOS, MARCHEMOS!  
NOSSA TERRA DO SANGUE IMPURO SE SACIARÁ!

Vale lembrar que a França, com sua estrondosa revolução, abriu caminho para o tempo das democracias, para a representação popular, para – em última instância – o voto.

Também trouxe a cisão entre a esquerda e a direita, antecipando a divisão concebida por Eco, nesta rede de complexidades dos nossos

tempos. No dizer do slogan da rede de *fast-food* McDonalds: “o mundo está ficando mais complicado; e mais divertido também”.

Ainda em tempos recentes, o desejo do voto levou milhões de brasileiros às ruas das cidades, pedindo por “Diretas Já”!

Votar significa liberdade, respeito ao desejo de cada um, representatividade.

O voto vem da representatividade conquistada de forma sangrenta, do declínio dos reis e rainhas que ainda habitam o imaginário dos cidadãos, da conquista das liberdades individuais e do princípio de igualdade dos homens. Ocorre que o voto vem do pólo da escrita, do tempo em que o processo analógico era o único possível. Hoje, o presente é digital, ou, no dizer “integrado”, o tempo real é digital.

Senão, vejamos. Dirigentes realizam, ainda hoje, em nossa sociedade, uma espécie de vôo cego em seus mandatos, desde o dia em que são eleitos, até o dia em que se distanciam dos cargos e podem escutar comentários isentos sobre seus governos.

Isso porque, cercam-se por assessores durante o mandato, que lhes asseguram que tudo vai bem, o cenário é de paz, o céu é de brigadeiro, e a aprovação popular é coisa de menor importância manipulada por institutos de pesquisa “sem credibilidade” (mesmo que seja o mesmo instituto de pesquisa que o atendeu durante a campanha).

Muita Maria Antonieta perdeu a cabeça, é bom lembrar, acreditando que bastava comer brioches, por não ter a mínima informação a respeito da vida dos “outros” que governava ou representava.

Nem sempre existe, é bem verdade, interesse institucional na precisão das respostas. A exposição e o papel de facilitador aumentam, potencialmente, as possibilidades de negociatas.

Num sistema capitalista, poder é dinheiro, e quem detém o poder, ainda que pela representatividade, pode ser persuadido a votar de acordo com interesses que não sejam os mais legítimos da representação. Mas, o sistema dificulta o juízo, uma vez que não existem mecanismos de consulta imediata.

A falta de transparência, o tamanho da máquina (dificultando respostas), e o poder decisivo jogado nas mãos de uns poucos eleitos (de fato, eleitos), distanciam o representante do representado, emudecendo a voz popular, a decisão pelo consenso, o caminho central.

Porque ainda somos analógicos no processo. Ainda dependemos da presença física nas urnas – mesmo que digitais – da assinatura nos registros, da logística de guerra que interrompe as atividades cotidianas para escutar o clamor popular.

Eleição é data festiva, complexa de ser marcada, espúria em sua própria conceituação, extirpada da mesmice, fora do baralho da vida produtiva da sociedade. Logo, extemporânea e rara.

Recentemente, eliminamos a necessidade da cédula; mantivemos, no entanto, a necessidade da presença nas seções eleitorais. Evitamos a fraude de uma maneira, eliminamos a legitimidade da representação de outra. Qual o mal menor?

O contrato social, que pressupõe o voto, instaura a representatividade, e aperfeiçoa o processo de manifestação da vontade popular; busca o equilíbrio do sistema, e sua própria legitimidade. Sem legitimidade não existe apoio aos representantes, exceto se a desinformação grassa.

Entendemos que o poder carece de legitimidade, e que é impossível fraudar, em médio prazo, a opinião popular. Sem autorização e apoio, seja de que tipo for, nenhum governante se sustenta. Segundo Chomsky:

GRANDE PARTE DA POPULAÇÃO PASSOU, DE MUITAS MANEIRAS, A FAZER PARTE DE UM SISTEMA DE PROSPERIDADE E LIBERDADE RELATIVAS, QUASE SEMPRE EM CONSEQUÊNCIA DE UMA LUTA POPULAR. PORTANTO, A POPULAÇÃO EM GERAL TEM MUITOS TRUNFOS.

ISSO É ALGO QUE DAVID HUME (FILÓSOFO INGLÊS) JÁ OBSERVAVA HÁ DOIS SÉCULOS. EM SEU TRABALHO SOBRE TEORIA POLÍTICA, ELE DESCREVE O SEGUINTE PARADOXO: EM QUALQUER SOCIEDADE A POPULAÇÃO SE SUBMETE AOS GOVERNANTES, EMBORA A FORÇA ESTEJA SEMPRE EM SUAS PRÓPRIAS MÃOS.

EM ÚLTIMA INSTÂNCIA, OS GOVERNANTES — OS SOBERANOS — SÓ PODEM GOVERNAR SE CONTROLAREM A OPINIÃO, NÃO IMPORTA QUANTAS ARMAS POSSUAM. ISSO É VÁLIDO PARA AS SOCIEDADES MAIS DESPÓTICAS OU PARA AS MAIS LIVRES, ESCREVEU ELE.

SE A POPULAÇÃO NÃO ACEITAR AS COISAS COMO ESTÃO, OS GOVERNANTES ESTÃO ACABADOS.

APESAR DE SUBESTIMAR OS RECURSOS DA VIOLÊNCIA, ESSA TEORIA EXPRESSA IMPORTANTES VERDADES. EXISTE UMA LUTA CONSTANTE ENTRE AS PESSOAS QUE SE RECUSAM A ACEITAR A DOMINAÇÃO E A INJUSTIÇA, E AQUELAS TENTAM FORÇAR ESSAS PESSOAS A ACEITA-LAS. (CHOMSKY; 1999: 124)

O ideal, em termos de representatividade, seria respeitar os desejos da maioria, evitando golpes de desinformação ou manobras de controle da opinião pública. Para isto, o correto seria um sistema que traduzisse, da forma mais fiel possível, estes desejos.

Um sistema que não tivesse centro, que não permitisse manipulação, que não pudesse ser dominado por grupos ou pessoas; um sistema que registrasse opiniões sem intermediários.

Este sistema já existe: a Internet.

Diversos autores apontam para a estrutura nodal da Internet, para as características de seu surgimento e a impossibilidade de se derrubar o sistema.

De tão especial sistema, desenhado para não ter dono, podemos esperar mais do que simplesmente divulgar a voz do dono, a voz do patrão, a voz do soberano; mais do que ser mídia no sentido mercadológico, e sim mídia no sentido semiótico.

Espera-se, ou dever-se-ia esperar, o respeito ao seu próprio berço: livre, sem donos, verdadeiramente revolucionário.

MAS, PARA QUE ESSA UTOPIA VENHA UM DIA A SE CONCRETIZAR, É PRECISO QUE A POSSIBILIDADE TÉCNICA DE INTERATIVIDADE INTRODUZIDA PELA INFORMÁTICA SEJA COMPLETADA PELOS ASPECTOS SEMIÓTICOS E POLÍTICOS DO PROBLEMA, ATRAVÉS DA ASSUNÇÃO DE NOVOS MODELOS DE REPRESENTAÇÃO E DE NOVAS FORMAS DE EXERCÍCIO DA DEMOCRACIA. (MACHADO; 1998: 147)

E outras palavras, o que se faz necessário é instrumentalizar a ferramenta, alterar os modos de representação: mudar, apanágio da informação, momento sublime da condição humana.

Mudar para o tempo real, para o presente, para o digital. Mudar para melhor.

## DEMOCRACIA ON LINE

---

Da representatividade espera-se que seja clara, que comunique sem reservas, que posicione pensamentos e condutas.

Por que não dependemos de capital, nem de instrumentos artificiais de mídia, investimentos em material humano ou tempo, para a publicação de opiniões, para demarcar o território das idéias.

Se estes instrumentos de orientação ou espaços de consulta estiverem disponíveis na Internet, ninguém poderá ignorar. Pode-se levantar a questão do acesso a todos os interessados. Podem-se levantar diversas questões ainda não respondidas pela antevisão de um outro sistema. No entanto, é uma direção.

Estes instrumentos são sites, que já existem, e começam a se destacar diante de outros tantos. Sites que carregam consigo a credibilidade de cidadãos, órgãos de imprensa, instituições setoriais e organizações de classe atuantes na sociedade.

Talvez ainda falte a muitos deles a seriedade de quem é escutado. Muitos se deixam cair no panfleto, no discurso de vítimas, na complacência de derrotados, acostumados que estão com a descrença e a falta de audiência.

Mas, um mínimo de evolução poderá reverter essa postura, abrindo um leque de possibilidades para qualquer um que deseje se informar.

Qualquer governo minimamente sério terá à sua disposição um conjunto importante de pontos de vista, como um piloto tem seus instrumentos de vôo, aumentando a precisão de seus comandos. E o que é melhor: em tempo real.

Governar nos dias de hoje tem sido um ato de intuição. O único instrumento visível é a pesquisa de opinião, feita por institutos de pesquisa, entregue com semanas de atraso.

Mas com estes sites de opinião a coisa muda. Não é apenas uma questão de saber "se o povo gosta". É uma questão de definir prioridades, ampliar as discussões e incorporar uma nova maneira de exercer o poder, muito mais precisa, muito mais eficiente, mais cotidiana. Uma eleição por dia, não! Várias eleições durante dia, indicando com muito mais certeza o desejo da maioria.

O isolamento de um dirigente vai dar lugar a um executivo (ou executor) responsável, comprometido com esta ou aquela plataforma, e um novo tipo de poder, mais solidário, menos exclusivista e pessoal.

É claro que continuaremos tendo casos de personalismo extremo, afinal, isso faz de nós humanos. E nos faz corruptos. Mas a representatividade será possível, coisa que hoje fica no campo das utopias.

Mas este é apenas um passo na evolução possível da democracia.

Indo ao extremo dessa linha de raciocínio, podemos imaginar mesmo uma condução sem representantes, num futuro um pouco mais distante. Se a internet permite a interação on-line imediata, ampla e democrática, dia virá em que não necessitaremos de representantes para intermediar nossas opiniões.

Será o tempo de Hobbes e Locke, e seu "estado de natureza original", com um pacto novo sobre a representatividade.

Será o fim do despachante de idéias, do manipulador de opiniões, do representante descontrolado de nossos dias, que - em todo o mundo - age de acordo com sua própria vontade, desrespeitando a vontade de quem o elege.

Será o tempo da "vontade geral", de Rousseau, onde tudo poderá ser mais justo.

Teremos, no máximo, executores de políticas estabelecidas on-line, em tempo real, por uma ampla base decisória. E quem sabe, a possibilidade do impeachment imediato, com a retirada on-line de sua base de sustentação, se necessário.

A VELOCIDADE DE PROCESSAMENTO DAS INFORMAÇÕES, OBTIDAS À CUSTA DO APERFEIÇOAMENTO DE PROCESSADORES CADA VEZ MAIS COMPACTOS E POTENTES, ABREVIOU O TEMPO DE ESPERA DAS RESPOSTAS, PRESERVANDO A LINEARIDADE DOS SINTAGMAS, NA PRESENÇA DAS INTERPOSIÇÕES DE SENTIDO. (IASBECK; 2004: 71)

Talvez, então, um dos maiores méritos da Internet nos próximos anos será o de abrir uma faixa de discussão até então inexistente em nosso mundo.

Uma discussão, onde hoje existe uma palestra. Diálogo, onde hoje existe uma fala perdida. Parceria, onde hoje existe tutela, clientelismo e desinformação.

Democracia, onde hoje existe o absolutismo autista.

Democracia on-line: um sonho para todo ser humano que acredita em justiça.

## BIBLIOGRAFIA

AZEVEDO, Wilton. Os Signos do Design. São Paulo, ed Global, 2ª ed, col.Contatos imediatos,1995.

BAIRON, Sérgio. Multimídia. São Paulo, ed Global, col.Contatos imediatos,1995.

CHOMSKY, Noam. A Minoria Próspera e a Multidão Inquieta. Brasília, UNB, 2ª ed, 1999.

CONTRERA, Malena Segura; GUIMARÃES, Luciano; PELEGRINI, Milton; SILVA, Maurício Ribeiro da (orgs.); O espírito do nosso tempo. São Paulo, Annablume/ CISC, 2004.

80 COSTA, Rogério da (org). Limiares do Contemporâneo. São Paulo, Escuta, 1993.

- 
- 
- 
- DOMINGUES, Diana (org). A Arte no Século XXI. São Paulo, Unesp, 1998.
- HUBERMAN, Leo. História da Riqueza do Homem. Rio de Janeiro, LTC, 21ª ed, copyright 1986.
- HUNT, E.K.; SHERMAN, Howard J.. História do Pensamento Econômico. Petrópolis, Vozes, 21ª ed, 2004.
- IASBECK, Luiz Carlos Assis. Comunicação em rede: um conjunto de nós. IN CONTRERA, Malena Segura; GUIMARÃES, Luciano; PELEGRINI, Milton; SILVA, Mauricio Ribeiro da (orgs.); O espírito do nosso tempo. São Paulo, Annablume/ CISC, 2004.
- LAZARSFELD, Paul F.; MERTON, Robert K.. Comunicação de Massa, Gosto Popular e a Organização da Ação Social. IN: LIMA, Luiz Costa (org). Teoria da Cultura de Massa. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 3ª ed, 1990.
- LIPOVETSKY, Gilles. O Império do Efêmero. São Paulo. Cia das Letras, 1993.
- LEVY, Pierre. Tecnologias da Inteligência. Rio de Janeiro, ed 34, col. Trans, 1993.
- LIMA, Luiz Costa (org). Teoria da Cultura de Massa. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 3ª ed, 1990.
- MACHADO, Arlindo. Máquina & Imaginário. São Paulo, Edusp, 1993.
- MACHADO, Arlindo. Hipermídia: o labirinto como metáfora. IN: DOMINGUES, Diana (org). A Arte no Século XXI. São Paulo, Unesp, 1998.
- MCLUHAN, Marshall & FIORE, Quentin. Guerra e Paz na Aldeia Global. Rio de Janeiro, Record, 1974.
- PINSKY, Jaime; PINSKY, Carla Bassanezi (orgs). História da Cidadania. São Paulo, Contexto (2 ed.), 2003.
- WIENER, Norbert. Cibernética e Sociedade. São Paulo, Cultrix, 2ª ed., 1978.
- 
- 

# POÉTICAS DA VILA VIRTUAL: PARADIGMAS DA ARTE TECNOLÓGICA A PARTIR DA CONCEPÇÃO DO AMBIENTE EM REALIDADE VIRTUAL

ANA ZEFERINA FERREIRA MAIO | PROFESSORA DOUTORA DO DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES - FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE | ANAMAIO@TERRA.COM.BR

RODRIGO CHAVES DE SOUZA | ACADÊMICO DO CURSO DE ARTES VISUAIS – LICENCIATURA - FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE | RODRIGOFURG@TERRA.COM.BR

THIAGO ORLANDIN NUNES | ACADÊMICO DO CURSO DE ENGENHARIA DE COMPUTAÇÃO - FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE | THIAGO@CEAMECIM.FURG.BR

Novos modos de pensar a educação estão sendo processados com o advento da tecnologia da informática. A maneira como os indivíduos se relacionam entre si, com o trabalho, com a educação, em qualquer organização, e até mesmo com a sua própria inteligência, está atrelada a uma série de dispositivos técnicos, de modo a caracterizar o final do século XX e início do XXI, como um período do conhecimento por simulação<sup>21</sup>.

A transição de uma tecnologia comunicacional milenar, ancorada tão restritamente, no código da escrita, para o complexo sistema de informática, justifica a imponente tecnologia de sofisticados programas de inteligência coletiva no cenário social. Assim, as tecnologias de informação e comunicação, particularmente a integração das redes, buscam responder, mesmo que em parte, às atuais exigências de mercado de trabalho – os ambientes virtuais de aprendizagem são um exemplo disso.

Grande parte dessas demandas tem encontrado respaldo positivo no ciberespaço, uma vez que a propagação das novas tecnologias está gerando, paralelamente, a chamada cibercultura<sup>22</sup>. Nesse sentido, o ciberespaço é muito mais do que um meio de comunicação ou uma mídia, pois através da interconexão mundial dos computadores, ele reúne, integra e redimensiona uma infinidade de mídias e uma pluralidade de interfaces, permitindo que as informações – sob o signo da velocidade – conectem os indivíduos numa rede infinita de transmissão e acesso.

Desse modo, a aprendizagem mediada pela internet tem sido a preocupação de professores-pesquisadores, que perceberam no ciberespaço uma nova modalidade para a educação. Atraídos pelo potencial sócio-técnico dos ambientes que fazem do digital seu suporte, e pela possibilidade de constante atualização das informações, têm se utilizado do ciberespaço para renovação de suas práticas pedagógicas.

No feixe de relações entre indivíduos e interfaces digitais, todo e qualquer signo pode ser produzido no e pelo ciberespaço, constituindo um processo de comunicação em rede, próprio dos ambientes virtuais de aprendizagem.

Dentro deste contexto, o projeto Vila Virtual foi criado pelo acadêmico Rodrigo Chaves de Souza, em março de 2005 no Curso de Artes Visuais – Licenciatura, da Fundação Universidade Federal do Rio Grande, com o objetivo de atender a uma proposta do Prof. Dr. Alfredo Martín Gentini em elaborar projetos com temas do interesse dos estudantes na área de Psicologia da Educação. Paralelo a essas discussões, os debates a cerca da interação entre as instituições de ensino superior e a comunidade, e o compromisso social das universidades federais com atividades extencionistas constituíram o campo de motivação deste estudo. Ressalta-se que, se por um lado, as instituições educacionais contribuem com conhecimento e assistência às comunidades, por outro, se retroalimentam dos saberes, anseios e aspirações dos diferentes grupos sociais onde atuam.

Os trabalhos realizados no Grupo Virtual<sup>23</sup> do Projeto ESCUNA (Escola-Comunidade-Universidade: buscando metodologias educativas e interconectivas em uma visão sistêmica) junto ao CEAMECIM (Centro de Educação Ambiental, Ciências e Matemática), foram determinantes na concepção da Vila Virtual. Entre outros aspectos, auxiliou a definir os ambientes virtuais como plataforma de abordagem para os temas a serem tratados sobre e para as comunidades periféricas.

Assim, buscou-se implementar um modelo de ambiente virtual de aprendizagem baseado em contextos sócio-ambientais e culturais de comunidades carentes e de escolas da rede pública de ensino vinculadas ao Projeto ESCUNA. A partir disso, objetivou-se construir

21 LÉVY, Pierre. As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993, p. 7.

22 O termo cibercultura foi originalmente usado pelo romancista William Gibson, em seu romance *Neuromancer*, e posteriormente utilizado por outras áreas de conhecimento para designar o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamentos e de valores que se desenvolvem paralelamente ao ciberespaço.

23 O Grupo Virtual do Projeto ESCUNA é responsável pela criação de Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) utilizados pelas escolas municipais da cidade de Rio Grande (RS) vinculadas ao Projeto ESCUNA, e é composto pela equipe de bolsistas dos Cursos de Engenharia de Computação e de Artes Visuais – Licenciatura, orientada pelas professoras Débora Laurino, Sheyla Rodrigues e Ivete Pinto, idealizadoras do Projeto ESCUNA

uma Vila Virtual com um ambiente interativo e mutável, no qual os usuários-moradores pudessem nela residir e modificá-la através de atividades pedagógicas individuais e/ou coletivas, transformando passo a passo o seu cenário em direção a melhores condições de vida.

Nesse sentido, a Vila Virtual representa a ambientalização de um currículo escolar comprometido com uma aprendizagem cooperativa e solidária dessas comunidades, possibilitando a diversificação da prática pedagógica dos estudantes e professores, bem como a reflexão de possíveis usuários externos ao meio acadêmico.

Dessa forma, busca-se proporcionar aos usuários-moradores ações que permitam a reconstrução e reorganização de seus valores e espaços, sensibilizando-os a atitudes e sentimentos altruístas, seja na comunidade virtual ou real. Assim, pode-se afirmar que a proposta do AVA Vila Virtual é problematizar o papel dos indivíduos na sociedade, buscando despertar sua consciência a cerca da autonomia no gerenciamento de sua comunidade.

A partir dessas questões, passou-se a ilustrar o AVA Vila Virtual (figura 1 e 2) no software de desenho vetorial<sup>24</sup> bidimensional CorelDraw11, a programar em linguagem computacional HTML (HyperText Markup Language) suportado por navegação via Browser, e a utilizar os pressupostos metodológicos da Aprendizagem Baseada na resolução de Problemas (ABP).<sup>25</sup>

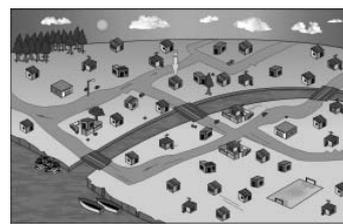


Figura 01 – Cenário inicial da Vila Virtual ilustrado em 2D

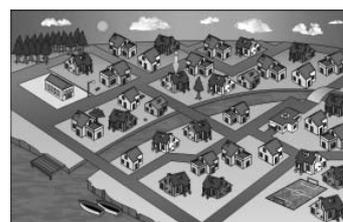


Figura 02 – Cenário da Vila Virtual evoluído



Figura 03 – Cenário da Vila Virtual em 3D

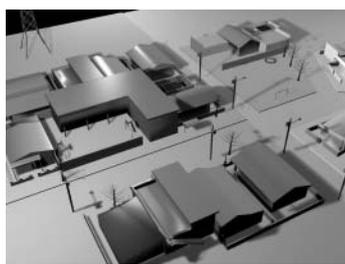


Figura 04 – Novo cenário da Vila Virtual em VRML

Posteriormente, buscando ampliar o suporte de interação e atratividade, em consonância com os atuais dispositivos de produção artística, a Vila Virtual foi recriada em uma nova linguagem gráfica e computacional. Com a utilização do software de modelagem e animação 3D Studio Max 8 e a linguagem VRML<sup>26</sup>, passou-se a compor o cenário da Vila em um modelo de micromundo, possibilitando a navegação por meio de objetos modelados, texturizados e acompanhados de sons. Nessa fase do projeto foram realizadas modelagens com duas propostas de vila: uma imaginária, com uma linguagem demasiadamente simples (figura 03), e outra baseada em estruturas arquitetônicas reais (figura 04).

No entanto, após grande parte do ambiente ter sido modelado e programado em VRML, houve uma nova mudança para uma plataforma mais versátil e eficiente, devido a linguagem VRML ser um plugin executado em um navegador, o que deixa o seu processamento muito pesado, além de não possuir uma boa simulação de navegação em primeira pessoa, não apresentar conceito de cliente/servidor, e não possuir um bom suporte para funcionamento nos mais diversos sistemas operacionais.

Passou-se então a utilizar engines<sup>27</sup> de jogos eletrônicos como plataforma, havendo primeiramente a utilização da engine do jogo Quake1 e, posteriormente, a utilização da engine de Quake3, ambas software livre.

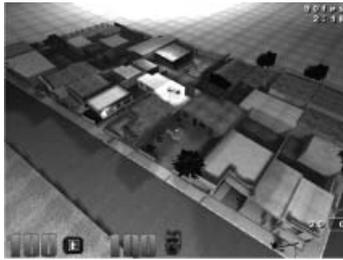
Atualmente, o projeto utiliza esta plataforma devido aos expressivos recursos para a

24 Um aplicativo de desenho vetorial é aquele que se baseia em vetores matemáticos, tendo nós (pontos) como suporte para criação e manipulação de imagens, associados às Curvas de Bézier, que são alças para manipular os segmentos de reta e curvas ligados estes nós. O desenho vetorial se contrapõe ao gráfico Raster, que se baseia na descrição da cor para cada pixel.

25 A adoção da Aprendizagem Baseada na Resolução de Problemas (ABP) como principal estratégia de ensino-aprendizagem das atividades do ambiente, deve-se as características da ABP em desenvolver no estudante habilidades para lidar com situações-problema, ajudando-o a adquirir competência e autonomia para gerir o seu próprio processo de aprendizagem.

26 VRML (Virtual Reality Modelating Language), ou Linguagem para Modelagem de Realidade Virtual, é um padrão de aplicativos de realidade virtual utilizado na Internet. Por meio desta linguagem, escrita em modo texto, é possível criar objetos tridimensionais podendo definir cor, transparência, brilho, textura, associando-a a um bitmap.

27 Game Engine (ou Motor de Jogo), é um software ou um conjunto de bibliotecas para simplificar o desenvolvimento de jogos ou outras simulações em tempo real, para videogames e computadores rodando sistemas operacionais. A funcionalidade tipicamente fornecida por um motor de jogo inclui um motor de renderização (ou rendering engine), o "renderizador", para gráficos 2D ou 3D, um motor de física (ou physics engine) ou detecção de colisão, suporte à sons, uma linguagem de script, suporte à animação, inteligência artificial, networking, e um scene graph.



construção de ambientes de simulação imersivos. Pode-se citar entre as principais funcionalidades dispostas por estas engines a possibilidade de criar distintas dinâmicas de interação usuários-ambiente e usuários-usuários, alterando o próprio código-fonte ou por meios de scripts.

Destaca-se a utilização da engine do jogo Quake3 no que se refere à relação entre processamento e um bom resultado de renderização e de simulação física, e por ser escrita em linguagem de programação C<sup>28</sup>. Acrescenta-se a isso os demais elementos que definem as games engines como um excelente sistema complexo para construção de mundos virtuais, tais como: amplo suporte para criação de objetos e avatares modelados, texturizados e iluminados em softwares 3D profissionais; a inserção de efeitos especiais via scripts; a liberdade de movimentos na navegação; e a hibridação de textos, sons, imagens e estímulos analógicos.

Por meio destes recursos passou-se a modelar a Vila Virtual baseada em comunidades periféricas à universidade, tendo como referências imagéticas para organização, modelagem e texturização a captura de fotografias e vídeos digitais, bem como rotineiras saídas de campo. A modelagem e a texturização da Vila Virtual (figura 5 e 6) recebeu o mesmo tratamento concedido a concepção de jogos eletrônicos, compondo objetos 3D em baixo-polígono (low-poly) e texturas JPEG e Targa, para inserção de canal alpha<sup>29</sup>, em baixa resolução, afim de criar um sistema com bom desempenho de navegação.

A interatividade, a qualidade de renderização e a boa performance de navegação proporcionada por estes sistemas permitem aos usuários uma intensa conexão com as máquinas. Disso decorre uma arte participativa, de dimensão sensorial e comportamental que depende da ação dos indivíduos. O sujeito-espectador distancia-se da passiva contemplação de um objeto artístico, em prol de um processo de descobertas.

Por consequência, na ciberarte, propõem-se a arte como algo a ser vivido, solicitando um diálogo com os ambientes interativos, através de interfaces que permitem agir no espaço físico e virtual.

A esse respeito Couchot diz que:

NO DOMÍNIO PRÓPRIO DA IMAGEM, O NUMÉRICO ROMPE AS RELAÇÕES QUE LIGAM A IMAGEM, O OBJETO, E O SUJEITO. A IMAGEM NUMÉRICA NÃO É MAIS UMA PROJEÇÃO ÓTICA DE UM OBJETO INTERPONDO-SE ENTRE ESTE E O SUJEITO E MANTENDO-OS À DISTÂNCIA UM DO OUTRO CONSTITUINDO ASSIM O SEU ESTATUTO. A IMAGEM NÃO MANTÉM MAIS NENHUMA LIGAÇÃO FÍSICA NEM ENERGÉTICA COM O REAL; ELA É EXPRESSÃO DE UMA LINGUAGEM ESPECÍFICA — A LINGUAGEM DOS PROGRAMAS INFORMÁTICOS ALIMENTADOS POR ALGORITMOS E POR CÁLCULOS, AO PASSO QUE A INTERATIVIDADE A TORNA DEPENDENTE DAS REAÇÕES DO OBSERVADOR.

30 Nas simulações da Vila Virtual, as técnicas de síntese não propõem uma representação do real, mas uma simulação. Enquanto a realidade ótica do ambiente da Vila Virtual vetorizada se limitava ao aspecto visível do real, reduzido à dimensão bidimensional do plano de projeção, a simulação numérica da Vila Virtual modelada reconstrói o real a partir de uma linguagem lógico-matemática. Nesse caso, simulação e interatividade estão interligadas na ambientação da Vila. O numérico introduz uma nova ordem visual, frequentemente mais perceptiva, que substitui a representação pela simulação real. Os materiais e as ferramentas da simulação não são mais aqueles do mundo real, o ciberartista não trabalha mais com a matéria, nem com a energia, mas com símbolos.

28 "C" é uma linguagem de programação estruturada e padronizada para ser usada no sistema operacional UNIX. Espalhou-se por muitos outros sistemas operacionais, e tornou-se uma das linguagens de programação mais usadas. É a linguagem de programação de preferência para o desenvolvimento de software de sistemas e aplicações, sua proximidade com a linguagem de máquina permite que um projetista seja capaz de fazer algumas previsões de como o software irá se comportar ao executar.

29 Em computação gráfica, o Canal Alfa (Alpha Channel) é o processo de combinar uma imagem com um fundo para criar texturas com diversos níveis de opacidade. É frequentemente utilizado para renderizar elementos da imagem em passagens separadas, para então combinar múltiplas imagens em uma única.

84 30 COUCHOT, Edmond. A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre: Editora UFRGS, 2003, p. 157.



# ESTRATÉGIA EVOLUTIVA COMO MÉTODO DE DESIGN

RUI ALÃO, MESTRANDO | UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI | RUIALAO@GMAIL.COM

VÂNIA ULBRICHT, PROFA. DRA. | UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI | ULBRICHT@FLORIPA.COM.BR

## RESUMO

O crescimento da complexidade dos problemas apresentados aos designers contemporâneos faz com que as metodologias de design criem novas abordagens. Entre elas estão as estratégias evolutivas, que se ocupam de criar ambientes onde as soluções de design possam evoluir através de mecanismos pré-estabelecidos. O designer torna-se, nesse contexto, o criador do método de concepção do produto de design ao invés de criador do próprio produto. Embora haja um histórico de uso de estratégias evolutivas, estas não se encontram incorporadas às abordagens metodológicas correntes no campo do design. Apresentamos neste artigo um esboço das delimitações desta abordagem deste tipo de estratégia com o intuito de incorporar esta discussão em torno do uso de estratégias evolutivas no campo das metodologias de design.

Estratégia tradicional	Estratégia evolutiva
O designer concebe o produto	O designer concebe o método no qual o produto é gerado (emerge)
Abordagem top-down	Abordagem bottom-up
Controlar o processo	Influenciar o processo
Define e estabelece limites	Explora e testa limites

Tabela 1: Diferenças entre estratégias tradicionais e evolutivas

Os vários campos do design desenvolveram estratégias diversas para a realização de seus projetos. Em alguns casos essas estratégias envolvem a compreensão de um ambiente de produção em série, enquanto que, em outros, envolvem relações entre elementos gráficos impressos em um suporte. Em outros ainda, envolvem a compreensão de códigos e comportamentos específicos e da intermediação de *softwares*, como é o caso do design voltado para a *web*. Em todos estes casos, no entanto, o papel do designer é preponderante e claramente definido pois é por seu intermédio que as soluções transitam e é ele o vértice onde se cruzam as discussões. O designer é, enfim, o criador, aquele que sintetiza a solução.

É consenso recente, no entanto, que a atuação do designer não é suficiente para a solução de alguns problemas contemporâneos, seja pelo caráter interdisciplinar do problema, seja pelo nível de complexidade extrema.

Segundo Alexander (1964) apud Bürdek (2006, p251), são quatro os motivos que fazem com que os processos de projeto recorram a uma metodologia própria:

- os problemas de projeto se tornaram por demais complexos.
- a quantidade de informações necessárias para a resolução de problemas de projeto elevou-se de tal forma que o designer por si só não as consegue coletar nem manipular.

## ABSTRACT

The growing of the complexity of the problems offered to contemporary designers made some new methodology views emerge. Among them are the evolving strategies, which deal with the creation of environments where new design solutions can evolve thru pre-established mechanisms. In this context, the designer becomes the creator of the product's conception method, instead of the creator of the product itself. Although a history of the use of evolving strategies already exists, they are not incorporated into the methodology currents in the field of design. In this article we present a sketch of this view with the aim of incorporating this discussion about the use of evolving strategies into the field of design methodologies.

## INTRODUÇÃO

Os vários campos do design desenvolveram estratégias diversas para a realização de seus projetos. Em alguns casos essas estratégias envolvem a compreensão de

- ❑ a quantidade de problemas de projeto aumentou rapidamente.
- ❑ a espécie de problemas de projeto, comparada a épocas anteriores, vem se modificando em ritmo acelerado, de forma que se torna cada vez mais raro poder se valer de experiências anteriores.

A atuação do designer, assim, tem sofrido uma recharacterização, ora voltando-se para um saber multidisciplinar, no qual conta com a cooperação de outros profissionais e outros saberes, ora voltando-se para a criação de ambientes onde o produto do processo de design não seja criado diretamente pelo designer, mas que surja a partir de uma série de procedimentos. Neste segundo caso, estes procedimentos são, geralmente de caráter computacional e envolvem uma estratégia evolutiva no método de concepção do produto. Nele o designer faz o papel de criador não do produto, mas do método projetual.

No contexto destas estratégias, o conceito de meta-design, ainda em processo de estabelecimento, trata de métodos de design que se voltam sobre si mesmos, ou seja, métodos de design que tem como objeto o próprio design.

Este artigo visa indicar como as estratégias evolutivas vêm se inserindo nos métodos de design e se integrando em processos de concepção de design. Para isso, tentaremos esboçar os limites desta estratégia.

## ESTRATÉGIAS CONVENCIONAIS E ESTRATÉGIA EVOLUTIVA

Faz parte do método usado nos vários campos do design a geração de esboços e alternativas de soluções. Uma estratégia bastante usada consiste em obter um certo número de soluções alternativas, sobre as quais são geradas variações e sobre as quais o designer opta. Este processo é descrito por Lawson (2006, p.209):

Vamos então explorar o uso de alternativas e a maneira pela qual os designers as geram. Neste tipo de processo, o designer gera muitas idéias, com ao menos algumas vantagens possíveis, ao invés de focar em uma única idéia muito cedo. O processo então se torna uma questão de eliminar idéias não trabalháveis ou não satisfatórias e escolher entre as restantes, possivelmente combinando várias características de muitas delas.<sup>31</sup>

Entendemos que esta estratégia, apesar de lidar com elementos que, de algum ponto de vista, possam lembrar o processo evolutivo, não configura uma estratégia evolutiva, já que a existência de variabilidade não é o suficiente para falarmos de evolução. Entendemos por estratégia evolutiva um processo que deixe ao próprio mecanismo de evolução a escolha da solução ou, mais comumente, das sucessivas soluções. Trata-se, assim, não da concepção de uma solução através da escolha entre variantes, mas da **emergência** de um padrão através de mecanismos de seleção que obedeçam não à vontade pessoal do designer, mas a certos parâmetros evolutivos embutidos em um ambiente criado pelo designer. Em resumo, a estratégia evolutiva está centrada em uma abordagem *bottom-up*, isto é, de baixo para cima, alinhada com os processos de emergência em sistemas complexos.

A incorporação dos fenômenos de emergência nos métodos de design é alvo de algumas propostas contemporâneas, como a de Alstyne e Logan. É deles o trecho a seguir:

NÓS PROPOMOS QUE O DESIGN DEVE CONTROLAR O PROCESSO DE EMERGÊNCIA; POIS É APENAS ATRAVÉS DO SURGIMENTO BOTTOW-UP E MASSIVAMENTE INTERATIVO DA EMERGÊNCIA QUE NOVOS E MELHORES PRODUTOS E SERVIÇOS SÃO APERFEIÇADOS COM SUCESSO, INTRODUZIDOS E DIFUNDIDOS NO MERCADO. (ALSTYNE AND LOGAN, 2007, ONLINE)<sup>32</sup>

A estratégia evolutiva, portanto, concentra-se em criar um ambiente propício a este tipo de emergência. Ao designer cabe, ao invés de conceber o produto, preocupar-se em estabelecer uma metodologia que envolva a aplicação de estratégias evolutivas em uma ou mais etapas.

## UMA ESTRATÉGIA, E NÃO UMA ÁREA

No âmbito deste artigo, a estratégia evolutiva se encontra no domínio dos métodos de design. Ela não é, como se poderia pensar, um

<sup>31</sup> No original: *Let us then explore the use of alternatives and how designers generate them. In such a process, the designer generates many ideas each of which have at least some possible advantages, rather than focusing on one idea too soon. The process then becomes a matter of eliminating unworkable or unsatisfactory ideas and choosing between the remainder, possibly combining some features of several.*

<sup>32</sup> No original: *We propose that design must harness the process of emergence; for it is only through the bottom-up and massively iterative unfolding of emergence that new and improved products and services are successfully refined, introduced and diffused into the marketplace*

campo do design (como o design digital, ou o design gráfico) pois não se diferencia do design tradicional por seu objeto. A diferença está, fundamentalmente, em seu método. Evitamos o uso da denominação “design evolutivo” justamente para evitar que se pensasse em uma nova área de design. Desta forma, demos preferência à “estratégia evolutiva” como método de design.

### **ESTRATÉGIA EVOLUTIVA COMO COMPLEMENTAR ÀS ESTRATÉGIAS TRADICIONAIS**

Geralmente as estratégias evolutivas são usadas para resolver problemas bastante específicos quando comparados com o todo de um projeto complexo. Elas são especialmente úteis quando se trata de obter resultados eficientes ou que envolvem uma complexidade que escapa à abordagem tradicional.

As estratégias evolutivas, portanto, não substituem as tradicionais, formando um novo corpus metodológico. A etapa evolutiva de uma metodologia configura-se, no mais das vezes, como uma das muitas etapas projetuais envolvidas num método mais abrangente para a concepção de um produto de design.

Assim, estabelece-se que as estratégias evolutivas aplicadas a um método de design não exige exclusividade: é comum, num processo metodológico tradicional, o método evolutivo ser aplicado em apenas uma de suas etapas ou em apenas em um dos componentes a serem projetados. O método é, assim, frequentemente, um complemento aos métodos tradicionais.

Apresentamos, a seguir, a tabela 1, que tenta resumir as diferenças essenciais entre as estratégias tradicionais e evolutivas. Parte dela foi adaptada do artigo já citado de Alstyne e Logan (2007).

### **CONCLUSÃO**

Os fenômenos da emergência são objeto de estudo em várias áreas: biologia, física, sociologia, computação, economia e outras. Na verdade, várias idéias propostas dentro destas áreas se revelaram mais tarde manifestações de fenômenos emergentes nos chamados sistemas complexos adaptativos.

O uso de estratégias que envolvem o uso do conceito de emergência é relativamente recente. Oliver Selfridge, pesquisador do MIT, usou também uma estratégia evolutiva quando em 1958 projetou um dos primeiros sistemas de OCR (Optical Character Recognition). Jefferson e Taylor, pesquisadores da UCLA fizeram o mesmo na década de 1980 na tentativa de simular o comportamento de formigas em uma colônia.

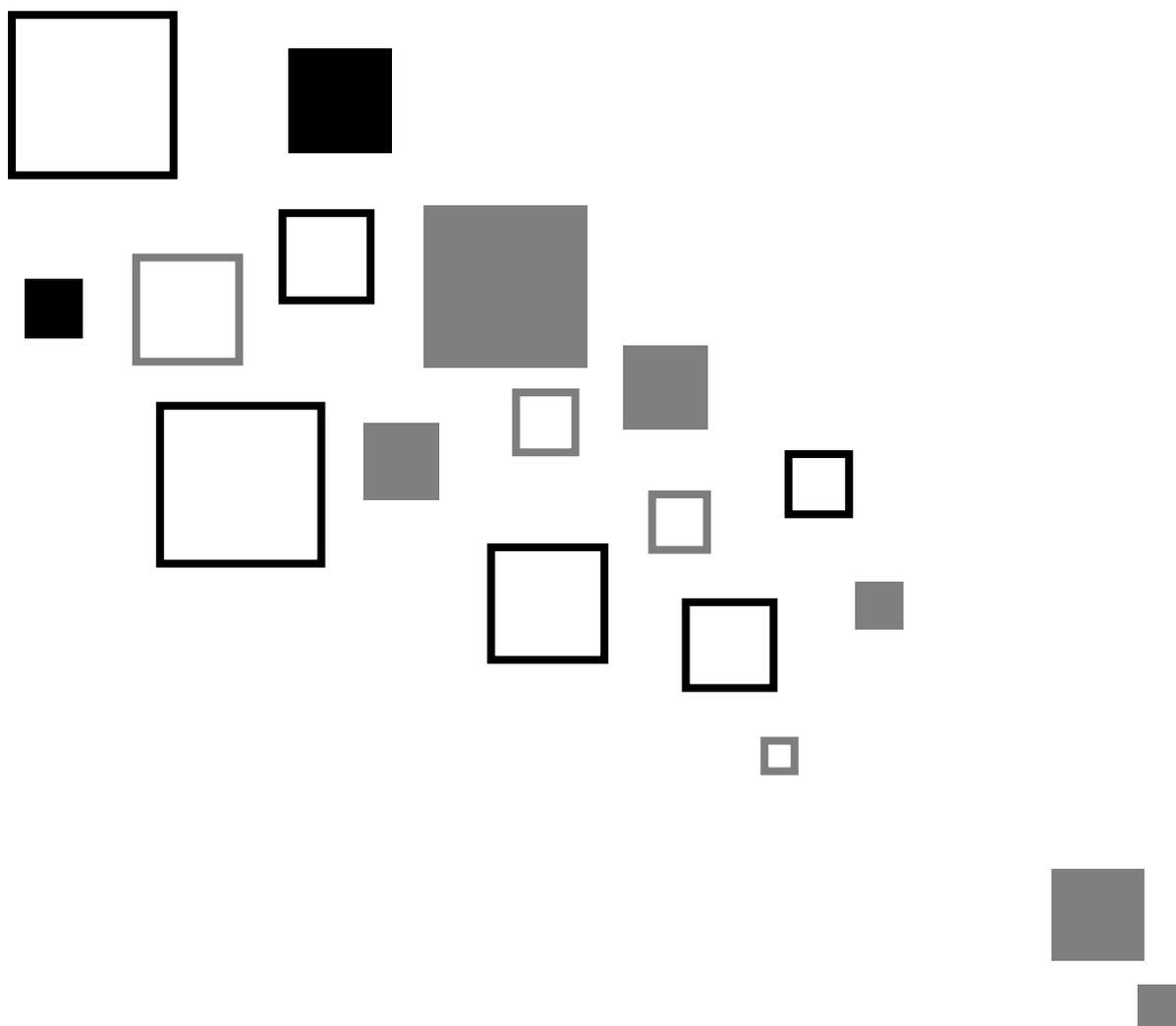
Cada um, no entanto, utilizou esta estratégia a seu modo, e para seus objetivos específicos. Apesar do fato destas estratégias terem sido usadas no passado, ainda falta, no nosso ponto de vista, uma sistematização do seu uso e a incorporação de suas técnicas aos procedimentos usuais metodológicos no design.

Apresentando uma iniciativa que se utiliza da estratégia evolutiva como parte de sua metodologia, este artigo visa trazer para a área do design esta discussão, uma vez que pode ser um ótimo recurso auxiliar na concepção de soluções de design.

### **BIBLIOGRAFIA**

- ALEXANDER, Christopher. Notes on the synthesis of form. Cambridge. Mass. 1964.
- BÜRDEK, Bernhard. História, teoria e prática do design de produtos. São Paulo: Edgard Blücher. 2006.
- JOHNSON, Steven. Emergência: A dinâmica de rede em formigas, cérebros, cidades e softwares. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.
- LAWSON, Bryan. How designers think. The design process demystified. Oxford: Elsevier. 2006.
- Van ALSTYNE, G. and LOGAN, R.K. Designing for Emergence and Innovation: Redesigning Design. 2007. Online em <http://www2.physics.utoronto.ca/~logan/VanAlstyneLoganFinal.doc>. Acessado em maio de 2007.





# COMUNICAÇÃO E NOVAS MÍDIAS

---



---

# VIVÊNCIA EM QUADRINHOS

---

ALBERTO RICARDO PESSOA | DOUTORANDO CCL - MACKENZIE - MESTRE EM ARTES VISUAIS – UNESP – SP | PROFESSOR DO DEPTO. COMUNICAÇÃO E ARTES DA UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE | ALPESSOA1@YAHOO.COM.BR

## RESUMO

As histórias em quadrinhos podem se tornar um eficiente veículo de comunicação para o homem, assim como a escrita ou a fala? É possível se comunicar através das histórias em quadrinhos sem precisar saber desenhar ou ter conhecimentos técnicos acerca da 9ª arte?

O artigo visa dissertar acerca do uso espontâneo das histórias em quadrinhos como meio de comunicação, demonstrar que qualquer pessoa pode se expressar usando as histórias em quadrinhos, desde que tenha predisposição para isso.

Para tanto vou apresentar resultados do seminário Vivência em Quadrinhos, realizado na III Bienal de desenho de João Pessoa – Paraíba, em Dezembro de 2006.

## ABSTRACT

Can the Comics be a great means to communication for the men, as the write or the speech? Is it possible establish a communication between comics without a technical knowledge, like drawing, for example?

This article proposes speech about the free use of comics, like mean of communication and show that any person can express by yourself producing comics, if this person want to do it.

I will present in this study the results from the III Bienal de Desenho de João Pessoa – Paraíba , in December 2006.

## FUNDAMENTAÇÃO

As histórias em quadrinhos são uma multiarte que se apropria de monoartes como a poesia, os desenhos, a pintura, a escrita e se transforma em um eficaz meio de arte-comunicação. O processo de leitura e observação de figuras facilita e cria novas situações de compreensão do leitor em relação a outros meios de comunicação, do qual normalmente não se utiliza a mescla entre texto e imagem.

Segundo CALAZANS:

(...) ELA PERMITE QUE SEUS AUTORES EXPRESSEM QUESTÕES CIENTÍFICAS, FILOSÓFICAS E ARTÍSTICAS SEM PATRULHAMENTOS, E, POR SER TAMBÉM UMA FORMA DE ENTERTENIMENTO E LAZER, NÃO ENCONTRA RESISTÊNCIAS POR PARTE DOS ALUNOS; É UMA LINGUAGEM COM CONOTAÇÃO AFETIVA DE FÁCIL COMPREENSÃO DOS LEITORES.

Segundo VERGUEIRO:

PALAVRAS E IMAGENS, JUNTOS, ENSINAM DE FORMA MAIS EFICIENTE – A INTERLIGAÇÃO DO TEXTO COM A IMAGEM, EXISTENTE NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, AMPLIA A COMPREENSÃO DE CONCEITOS DE UMA FORMA QUE QUALQUER UM DOS CÓDIGOS, ISOLADAMENTE, TERIA DIFICULDADES PARA ATINGIR. NA MEDIDA EM QUE ESSA INTERLIGAÇÃO TEXTO/IMAGEM OCORRE NOS QUADRINHOS COM UMA DINÂMICA PRÓPRIA E COMPLEMENTAR, REPRESENTA MUITO MAIS DO QUE SIMPLES ACRÉSCIMO DE ILUSTRADOS -, MAS A CRIAÇÃO DE UM NOVO NÍVEL DE COMUNICAÇÃO, QUE AMPLIA A POSSIBILIDADE DE COMPREENSÃO DO CONTEÚDO PROGRAMÁTICO POR PARTE DOS ALUNOS.

Por ser um meio de comunicação de massa, os quadrinhos possuem uma produção frenética, envolvendo centenas de profissionais na produção diária de páginas, tiras e revistas de histórias em quadrinhos. Podemos ver este tipo de produção em quadrinhos das empresas Marvel, DC, Maurício de Souza e Ziraldo.

No entanto, existe o processo de produção de histórias em quadrinhos mais artesanal, que começa nos anos 30, se desenvolvem nos 60 e disseminam nos anos 80. No Brasil, essas publicações undergrounds foram nomeadas de fanzines e até hoje temos diversos exemplos destas publicações independentes, que vão desde da reprodução xerográfica até os web comics, sites que publicam quadrinhos.

Segundo SILVA,

(...) AO LADO DAS GRANDES EDITORAS NO MUNDO, EXISTIAM OUTRAS DE OUTRAS DE PORTE MENOR QUE SE DESTINAVAM A PÚBLICOS ESPECÍFICOS. SÃO QUADRINHOS BASTANTE DIVERSOS, INICIADOS NOS ANOS 30, COMO O TIJUANA BIBLES. QUADRINHOS DE PROTESTO, ERÓTICOS, SÁDICOS, PORNOGRÁFICOS ETC. SÃO QUADRINHOS QUE TRAZEM UMA VISÃO DA REALIDADE QUE NÃO É PRIVILEGIADA PELOS QUADRINHOS TRADICIONAIS. (...) NESSE SENTIDO, ESSES QUADRINHOS CONSTITUEM ESPAÇOS PRIVILEGIADOS PARA QUE DESEJOS, EXPECTATIVAS, NECESSIDADES, SONHOS DESSES SEGMENTOS POSSAM SE EXPRESSAR, SEJA DIRETAMENTE COMO PRODUTORES, SEJA POR PROCESSOS QUE PASSAM POR FANTASIA.

Neste artigo, o objetivo é analisar o uso de quadrinhos como meio de expressão e comunicação, através da produção artesanal de quadrinhos, incentivada em salas de aula, seminários, reuniões ou em projetos de produção de quadrinhos.

### VIVÊNCIAS – III BIENAL DE DESENHO DE JOÃO PESSOA – DEZEMBRO DE 2006



fig. 01 – Carl Comics (Scott McCloud)

A III Bienal de desenho de João Pessoa contou com vários eventos paralelos, entre eles a palestra “Quadrinhos na Educação”, ministrada por mim para um público de aproximadamente 20 pessoas.

O objetivo era de demonstrar os benefícios de se usar quadrinhos para atividades educacionais e como meio de comunicação espontânea, como a fala e escrita.

Após a aula expositiva, procurei realizar uma atividade prática, da qual todos teriam de realizar um desenho, no intuito de produzir, em conjunto, uma história em quadrinhos.

O exercício proposto é uma variação de uma história produzida por Scott McCloud chamada “Carl Comics”. Trata-se de uma história online, postada no link <http://www.scottmccloud.com/comics/carl/3a/02.html>. No link, a história é bem simples, e começa com dois quadros apenas, começando e terminando uma história. (fig.1)

A tela, no entanto, apresenta vários links com numeração crescente, e quando clicamos em uns dos links, a história é acrescida de um quadro. (fig. 2)

São ao todo 52 links, ou seja 52 quadros dos quais 50 são acrescidos à história original.

O que foi feito na aula prática foi apresentar uma variação da história de Carl, mas utilizando um nome de um aluno da sala. Isso fez com que colegas e outras pessoas na sala começassem a reparar no aluno escolhido e através das qualidades, defeitos, e níveis de amizade, pudesse ditar os rumos da história. (fig.3)

Todos os alunos que estavam na palestra tinham conhecimento em desenho. Foi dada uma folha tamanho A4 sulfite para cada integrante. Cada folha seria um quadro da história.

O nervosismo inicial acabou com orientações minhas e com as piadas que cada um fazia de seus próprios desenhos.



fig. 03 – III Bienal de Desenho

trabalho final resultou em uma história criativa e com qualidade acima do esperado, já que existia o receio da história não ter sentido ou não dar certo. (fig.4)

Na página seguinte, segue a história produzida pelos alunos da III Bienal de desenho de João Pessoa: (fig. 5)

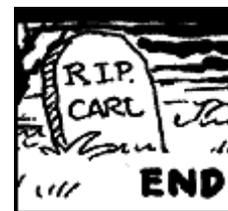


fig. 02 – Carl Comics (Scott McCloud)

## CONCLUSÃO:



fig. 04 – III Bienal de Desenho – apresentação e leitura da história

As histórias em quadrinhos têm um potencial imenso para a comunicação de massa e a comunicação pessoal. Cada pessoa pode ler uma história de maneira diferente e ter uma reação única em relação ao texto e imagens colocadas na arte sequencial. Quando ela produz uma história ou desenho, seja individual ou em grupo, ela acaba por estimular a criatividade e se desafia a estabelecer a melhor forma de comunicação possível com desenho e texto.

Estimular os quadrinhos é, ainda, renovar esta arte que possui ainda extremos na sua produção e reconhecimento. É criar novos leitores, com gostos diversos e exigências. É criar uma nova geração de autores e porque não, pessoas que não são nem leitoras ou autoras de quadrinhos, mas que em algum momento queira fazer um bilhete ou estabelecer uma comunicação utilizando os quadrinhos.

## BIBLIOGRAFIA

CALAZANS, Flávio. História em quadrinhos na escola – Ed. Paulus, São Paulo – 2004

SILVA, Nadilson Manoel. Fantasias e cotidiano nas histórias em quadrinhos – Annablume – São Paulo – 2002

BARBOSA, Alexandre. Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula – Ed. Contexto – São Paulo – 2004



fig. 05 – III Bienal de Desenho – apresentação da história diagramada (pg01)



fig. 06 – III Bienal de Desenho – apresentação da história diagramada (pg02)

# O SÍTIO-LABIRINTO DO PICAPAU AMARELO: HIPERMÍDIA COGNITIVA EM MONTEIRO LOBATO

ÁLVARO GABRIELE RODRIGUES JUNIOR | MESTRANDO EM EDUCAÇÃO, ARTE E HISTÓRIA DA CULTURA - INSTITUTO PRESBITERIANO MACKENZIE | AGBRJR@UOL.COM.BR

## ABSTRACT

This work intends to identify and to evidence aspects of the hypermediatic language present in the infantile workmanship of Monteiro Lobato, *O Sítio do Picapau Amarelo*. Analyzed under this bias, the workmanship acquires diverse meanings and conquest a new narrative dimension that makes possible the construction of reticular, modular and nonlinear texts, to exactly connected to the images, illustrations, movements and sounds. Using itself intersemiotic and cognitive potential, its intended to find evidences that confirm this hypothesis, analyzing initially, the characteristics and ideological motivations of the author, after that its relation with reading public and, finally, the workmanship in question and the characters created from it. For this, had been realized analyses and bibliographical revisions of the workmanship of Monteiro Lobato and had been carried through beyond an analysis of the main workmanships, available research and biographies until the present moment. As result, they had been discovered characteristics that proves the modernity of the workmanship, as well as the unquestionable pedagogical and cultural sense belonging to Lobato.

## 1. INTRODUÇÃO

Imbuído em uma ideologia dicotômica, ora tomada por nuances de extremo conservadorismo nacionalista, ora emergindo em um discurso repleto de irreverência e de um caráter inovador incomuns e, por vezes, até mesmo incompreensíveis para sua época, Monteiro Lobato soube, através das palavras, tanto encantar seus leitores quanto provocar seus desafetos.

Apesar de sua formação em Direito, atuou profissionalmente como escritor, crítico de arte, ilustrador, jornalista, professor de Língua Portuguesa e editor. Trazia consigo enorme paixão pela pintura, fundamentalmente a de estética naturalista. Porém, tendo optado pela literatura como meio de expressão artística e cultural, dizia pintar com as palavras. Como nos descrevem Azevedo, Camargos e Sacchetta:

LOBATO IMPRIMIU SUA MARCA NOS MEIOS EM QUE ATUOU. NA LITERATURA, INAUGUROU UM ESTILO PRÓPRIO, QUE SE CONFUNDIA COM O JORNALISMO, POR CONTEMPLAR, DE FORMA COMPREENSÍVEL PARA O GRANDE PÚBLICO, TEMAS CANDENTES QUE, TRADUZIDOS VERBALMENTE, ESTABELECIAM IMAGENS REFERENCIAIS. NA IMPRENSA, ADOTOU A ESTRATÉGIA DE CRIAR POLÊMICAS, INSTIGANDO OS LEITORES A PARTICIPAR DELAS DE FORMA ATIVA, OU RESPONDENDO QUESTIONÁRIOS, OU ENVIANDO TEXTOS E OUTROS TIPOS DE CONTRIBUIÇÕES QUE ABORDASSEM PROBLEMAS CONCRETOS DA REALIDADE BRASILEIRA (AZEVEDO; CAMARGOS; SACCHETTA, 1997, p.101).

Esta tradução intersemiótica, a qual nos permite realizar o texto literário Lobatiano, assim como o estímulo à participação do leitor são apenas alguns indícios do seu potencial hipermediático.

Em janeiro de 1917, pretendendo resgatar a importância dos mitos populares na sociedade brasileira, Monteiro Lobato permitiu, pela primeira vez, a interação de seus leitores, lançando o “Inquérito sobre o Saci”, onde propunha um estudo do “duendezinho”, estimulando um trabalho colaborativo e interativo. Inaugurava, desta forma, um novo formato de publicação de textos. Um formato baseado em uma estrutura reticular, onde cada um é autor e agente modificador da obra. Entretanto, o sucesso do *Inquérito* foi tanto, que outras formas de expressão artística, como pinturas, esculturas e ilustrações foram encaminhadas. “O conteúdo transformou-se numa exposição na qual Lobato esperava que os artistas brasileiros percebessem a fonte que a mitologia local poderia vir a ser para que suas produções ganhassem um caráter mais nacional” (CHIARELLI, 1995, p.185).

Portanto, podemos afirmar que o escritor foi capaz de prever, no início do século XX, aquilo que hoje conhecemos como hiper-mídia. Lançando mão das diferentes mídias disponíveis na época – livro, carta, revista, jornal – como instrumentos de interação entre público e obra, interferindo e colaborando para a criação de um produto final, prontificou-se a despertar a consciência social em seus leitores, tornando-os agentes transformadores e disseminadores de conhecimento.

Mas foi, sem dúvida, com suas histórias infantis, em especial as contadas n’*O Sítio do Picapau Amarelo*, que Monteiro Lobato mais explorou a linguagem hipermediática em sua obra e mais estimulou a imaginação de seus leitores. De acordo com Azevedo, Camargos e Sacchetta:

MISTURANDO SONHO E REALIDADE, EM UM UNIVERSO ONDE, COM UM POUCO DE CRIATIVIDADE, TUDO SE TORNAVA POSSÍVEL, O ESCRITOR TRANSMITIA UMA SÉRIE DE VALORES E ENSINAVA AS CRIANÇAS A REFLETIR. E O FAZIA ATRAVÉS DA EMOÇÃO, SEGUINDO À RISCA SUA MÁXIMA DE DESPERTAR A IMAGINAÇÃO E RESPEITAR A INTELIGÊNCIA DOS PEQUENOS LEITORES (AZEVEDO; CAMARGOS; SACCHETTA, 1997, p.317).

Entretanto, sob o enfoque hipermediático, o qual este artigo pretende assumir e, considerando as possibilidades de construção de conhecimento através das fantásticas histórias d' *O Sítio*, torna-se irrefutável considerar que, embora seja dedicada ao público infantil, esta obra é intensamente carregada de possibilidades cognitivas, as quais permeiam-se por todas as idades.

## 2. HIPERMIDIALIDADE N' O SÍTIO

Não é preciso vasculhar muito para encontrar indícios de hipermedialidade na obra infantil de Monteiro Lobato. As contra-capas da edição de 1956, por exemplo, trazem a ilustração do *Mapa do Mundo das Maravilhas*. Nele, o leitor é apresentado aos lugares onde "estará", junto com Emília, Pedrinho, Narizinho, Dona Benta, Visconde de Sabugosa e os outros personagens do Sítio do Pica-pau Amarelo, enquanto não encerrar sua leitura. Na capa da edição de 1977, entretanto, as crianças correm paralelamente à cerca do Sítio do Pica-pau Amarelo rumo a novas aventuras, ao desconhecido, como se pretendessem extrapolar os limites do livro.

Outro ponto importante é o fato de que, embora os volumes sejam numerados, não há necessariamente, uma obrigatoriedade na ordem de leitura, o que permite ao leitor deter-se primeiro nos volumes que abordem assuntos do seu interesse. Ainda, conforme afirma Marisa Lajolo:

[...] A OBRA INFANTIL DE MONTEIRO LOBATO ESTENDE-SE POR MUITOS TÍTULOS, SEMPRE MENCIONANDO OUTROS LIVROS, PRÓPRIOS E ALHEIOS, ONDE UMA HISTÓRIA FAZ REFERÊNCIA A OUTRA, SUBLINHANDO COM ISSO O CARÁTER CIRCULAR DE SUA OBRA, CONJUNTO DE LIVROS CUJA LEITURA PODE RECOMEÇAR INFINITAMENTE, DE QUALQUER PONTO, COMO SUCEDE HOJE COM HIPERTEXTOS (LAJOLO, 2000, p. 63)

Este caráter circular da obra lobatiana permite reciclar o conteúdo e as personagens nela inseridas, da mesma forma como ocorre em um ambiente hipermídia, pois conforme afirma Gosciola (2003, p. 100), "a cada nova opção do leitor / usuário, há o contato com um novo conteúdo, substituindo-se a atenção de um para outro".

Portanto, ler *O Sítio do Pica-pau Amarelo* é adentrar um labirinto onde a fantasia e o conhecimento se complementam. E para que o leitor não seja surpreendido por essa estrutura narrativa intertextual, uma nota, denominada *Explicações Necessárias*, apresentada no início do volume 3A – A Chave do Tamanho e O Poço do Visconde, em *Obras Completas* de 1970 traz o seguinte texto:

OS PERSONAGENS DESTA OBRA VÊM DE OBRAS ANTERIORES. TODOS NASCEM EM REINAÇÕES DE NARIZINHO E APARECEM EM O SACI, VIAGEM AO CÉU, CAÇADAS DE PEDRINHO, EMÍLIA NO PAÍS DA GRAMÁTICA, GEOGRAFIA DE DONA BENTA, ARITMÉTICA DA EMÍLIA, MEMÓRIAS DA EMÍLIA, O POÇO DO VISCONDE, O PICAPAU AMARELO, O MINOTAURO E OUTROS. DONA BENTA, AVÓ DE PEDRINHO E NARIZINHO, VIVE COM ELES NO SÍTIO DO PICAPAU AMARELO, EM COMPANHIA DE TIA NASTÁCIA, UMA PRETA COZINHEIRA, E MAIS O VISCONDE DE SABUGOSA, QUE É UM SABUGO DE MILHO MUITO SÁBIO, QUINDIM, QUE É UM RINOCERONTE DOMESTICADO, O CONSELHEIRO, QUE É UM ADMIRÁVEL BURRO FALANTE E A EMÍLIA, UMA EX-BONECA DE PANO, ANTIGA ESPOSA DO CELEBÉRRIMO MARQUÊS DE RABICÓ. EMÍLIA FOI EVOLUINDO E INSENSIVELMENTE PASSOU DE BONECA A GENTE DE VERDADE, CONSERVANDO O TAMANHO INICIAL – 40 CENTÍMETROS DE ALTURA. É O SÍMBOLO DA INDEPENDÊNCIA MENTAL E DA HABILIDADE PARA ENFRENTAR TODAS AS SITUAÇÕES. PRATICAMENTE É QUEM GOVERNA O SÍTIO DE DONA BENTA – E SEMPRE EXERCEU UMA COMPLETA ASCENDÊNCIA SOBRE O VISCONDE. A VIDA NO PICAPAU AMARELO É UM INTERMINÁVEL SUCEDER DE REINAÇÕES MARAVILHOSAS [...] (MONTEIRO LOBATO, 1977).

Ficam evidentes, portanto, características da linguagem hipermediática: a estrutura reticular e a não linearidade, onde o leitor pode, simultaneamente, construir a sua própria seqüência narrativa, ao mesmo tempo em que adquire conhecimento interagindo com os personagens, em um universo que pertence a todos, seres reais ou fictícios. Para obter tal resultado, Monteiro Lobato usa o *pó de pirlimpimpim* como "metáfora" para o hiperlink. Desta forma, suas personagens o utilizam para deslocar-se no tempo e no espaço, o que lhes permite conhecer lugares como a Grécia Antiga, a Lua ou até mesmo a Terra do Nunca. Tudo num piscar de olhos:

DAQUELA BRINCADEIRA DO TELESCÓPIO NASCEU UMA IDÉIA – A MAIOR IDÉIA QUE JAMAIS HOUVE NO MUNDO: UMA VIAGEM AO CÉU! A COISA PARECIA IMPOSSÍVEL, MAS ERA SIMPLICÍSSIMA, PORQUE AINDA RESTAVA NO BOLSO DE PEDRINHO UM POUCO DAQUELE PÓ DE PIRLIMPIMPIM [...] A QUANTIDADE BASTAVA PARA LEVAR SEIS PESSOAS (MONTEIRO LOBATO, 1977, p.20).

## CONCLUSÃO

Monteiro Lobato construiu em *O Sítio do Picapau Amarelo* uma estrutura narrativa que oferece opções infinitas de leitura e, portanto, de construção de conhecimento. Trata-se de uma escola onde os limites encerram-se na imaginação de cada um de seus leitores.

É interessante observar que este conhecimento não ocorre apenas em relação ao leitor. Ao longo da narrativa, os personagens adquirem e transformam o próprio conhecimento. É o que acontece com Emília que parece possuir uma espécie de inteligência artificial, a ponto de “tornar-se” gente. Ela é capaz de aprender e transformar o próprio conhecimento.

O mesmo não ocorre, por exemplo, com o Visconde de Sabugosa, detentor de uma base de dados enorme, entretanto, definitiva, congelada, onde nada se retira nem se adiciona. Pode-se entendê-lo como um buscador: consulta sua base de dados para responder a tudo que lhe perguntarem.

À Dona Benta, cabe o papel de educadora, estimulando Pedrinho e Narizinho às novas descobertas e à busca pelo conhecimento, sempre envoltas em uma boa dose de aventura e fantasia.

Algo que ninguém soube fazer tão bem quanto Monteiro Lobato.

## BIBLIOGRAFIA

AZEVEDO, Carmen Lucia de; CAMARGOS, Marcia; SACCHETTA, Vladimir. **Monteiro Lobato: Furacão na Botocúndia**. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 1997.

BAIRON, Sérgio; PETRY, Luís Carlos. **Hipermídia: Psicanálise e história da cultura, making of**. Porto Alegre / São Paulo: EDUCS / Editora Mackenzie, 2000.

BOLLE, Willy. **Grandesertão.br**. São Paulo: Duas Cidades / Editora 34, 2004.

CHIARELLI, Tadeu. **Um Jeca nos vernissages**. São Paulo: EDUSP, 1995.

DELANY, Paul; LANDOW, George P. **Hypermedia and Literary Studies**. Massachusetts: M.I.T. Press, 1991.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro Para as Novas Mídias: do game à TV interativa**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2003.

LAJOLO, Marisa. **Monteiro Lobato: Um brasileiro sob medida**. São Paulo: Moderna, 2000.

LEÃO, Lúcia. **O Labirinto da Hipermídia**. Arquitetura e Navegação no Ciberespaço. São Paulo: Iluminuras, 2001.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Massachusetts: M.I.T. Press, 2001.

MONTEIRO LOBATO, José Bento. **Obras Completas de Monteiro Lobato**. 12 Volumes. São Paulo: Editora Brasiliense, 1977.

MONTEIRO LOBATO, José Bento. **Obras Completas de Monteiro Lobato**. 12 Volumes. São Paulo: Editora Brasiliense, 1952.



## O CORPO NA MÍDIA : LEITURA DE IMAGENS

ANA CÂNDIDA PAOLETTI MAGALHÃES | MESTRADO EM ARTES VISUAIS (EM ANDAMENTO) INSTITUTO DE ARTES- UNESP | ANACANDIDAMAGALHAES@HOTMAIL.COM

### RESUMO

O objetivo principal desse trabalho é provocar reflexões sobre a alteração limites do corpo feitas pelo avanço das ciências e das novas tecnologias e seus resultados na estruturação da identidade.

Os limites entre o indivíduo e a sociedade, o natural e o artificial, o real e o virtual e os modelos ideais de beleza divulgados pela mídia são as questões trazidas para essas reflexões.

A leitura de imagens e o trabalho com as obras de arte são apontados como possibilidades de avanços voltados para a leitura crítica do mundo e para maior conscientização das questões apontadas acima.

A preocupação com uma formação de educadores e educandos que abranja estas questões também se faz presente no trabalho, objetivando que evitem a manipulação intencional feita pela mídia e que atende apenas ao interesse de alguns. A leitura crítica do mundo pode provocar mudança de atitudes e a necessidade de participação na construção de um mundo melhor.

### O CORPO NA MÍDIA: LEITURA DE IMAGENS

O ensino das Artes no Brasil tem tido um novo enfoque, a partir dos anos 80, quando foram acrescentadas a leitura da imagem e a contextualização histórica da obra de arte ao fazer artístico já trabalhado anteriormente. Desde então, a leitura das imagens e sua releitura têm tido enorme relevância quando nos referimos à educação estética dos alunos que se encontram inseridos num mundo predominantemente visual.

Para tanto precisamos refletir sobre a formação dos profissionais da educação, considerando o seu importante papel em fornecer condições para que seus alunos exercitem a leitura crítica das imagens, nas suas diferentes formas de expressão.

Ao entrevistar trinta dos meus alunos de Pedagogia, pude constatar que a maioria, ou seja, sessenta por cento dos mesmos não se sentem preparados para a leitura crítica das imagens veiculadas pela mídia e sem condições de preparar seus alunos para este tipo de leitura. Ao tratar de leituras de imagens, remeto-me a Ana Mae que diz:

(...) NOSSA VIDA DIÁRIA ESTAMOS RODEADOS POR IMAGENS IMPOSTAS PELA MÍDIA, VENDENDO PRODUTOS, IDÉIAS, CONCEITOS E COMPORTAMENTOS, SLOGANS POLÍTICOS ETC. COMO RESULTADOS DA NOSSA INCAPACIDADE EM LERMOS ESTAS IMAGENS APRENDEMOS POR MEIO DELAS, INCONSCIENTEMENTE. A EDUCAÇÃO DEVERIA PRESTAR ATENÇÃO NO DISCURSO VISUAL. (1998: 17)

Faz-se mister a compreensão da verdadeira natureza do que é construído, segundo uma perspectiva que visa atender os interesses explícitos ou os subjacentes à veiculação das imagens. Para McLuhan:

(...) OS MEIOS TÊM O PODER DE IMPOR SEUS PRESSUPOSTOS E SUA PRÓPRIA ADOÇÃO AOS INCAUTOS. A PREDIÇÃO E O CONTROLE CONSISTEM EM EVITAR ESTE ESTADO SUBLIMINAR DESTE TRANSE NARCÍSICO, MAS O MELHOR AJUTÓRIO PARA ESTE FIM CONSISTE EM SIMPLEMENTE SABER QUE O FEITIÇO PODE OCORRER IMEDIATAMENTE, POR CONTATO. (1969 : 15)

Este “transe narcísico” passa pelas questões do corpo e de seu culto tão frequentes nas sociedades contemporâneas, quando as pessoas submetem-se a vários tipos de sacrifícios: cirurgias plásticas, academias de ginástica, regimes mutantes, verdadeiras autoflagelações, sem muitas vezes ficarem satisfeitas com os resultados que conseguem.

O que teria provocado esse tipo de atitude? O que “engessa” a maioria das pessoas, fazendo com que levem suas vidas de acordo com os discursos e as imagens veiculadas pela mídia? Esse esforço pode padronizar, reproduzir, tornando-nos iguais ou muito semelhantes, provocando conflitos de identidade? Como a arte pode provocar um avanço na compreensão desse fenômeno? Essas são algumas ques-





tões sobre as quais queremos eliciar reflexões neste trabalho.

## OS LIMITES DO CORPO E A IDENTIDADE

---

Segundo Santaella:

SÃO MUITAS VOZES A AFIRMAR QUE “A IDÉIA DO EU” ENTROU EM UMA CRISE QUE SE PODE CRER IRREVERSÍVEL. (2004: 16)

Na abordagem cartesiana que prevaleceu por muito tempo, o sujeito era um ser racional e dono do seu pensamento e da sua ação. Esse sujeito possuía uma identidade estável que compreendia um corpo material e uma mente responsável pela criação da subjetividade. Essa identidade está sendo questionada.

A desconstrução dessa forma de entender o sujeito vem ocorrendo desde a metade do século XIX com Freud, Lacan, Foucault, Einstein e Morin por suas idéias de relatividade, complexidade, multiplicidade e incerteza.

Considerando que o ser humano não vive sozinho e sim dentro de uma sociedade com a qual interage, influenciando e recebendo influências, então a imagem que temos de nosso próprio corpo é construída a partir do que vivenciamos em nossa história pessoal e coletiva e das influências ambientais e sociais que permeiam nossas construções. Dessa forma, o sujeito abandona o espaço privado, para estar no mundo com outros sujeitos, e sua identidade pode ser entendida como uma construção social bastante maleável.

Para Foucault:

O CORPO É A SUPERFÍCIE INSCRITA DOS EVENTOS, TRAÇADA PELA LINGUAGEM E DISSOLVIDA PELAS IDÉIAS, O LÓCUS DE UM EU DISSOCIADO, ADOTANDO A ILUSÃO DE UMA UNIDADE SUBSTANCIAL - UM VOLUME EM DESINTEGRAÇÃO. (1977:138)

Os limites entre o indivíduo e a sociedade se diluem. As fronteiras entre o feminino e o masculino foram também desestabilizadas, no início da década de setenta, com o movimento feminista apregoando a sexualidade como forma de satisfação pessoal e não somente de reprodução, pois para tal os corpos, além de serem fortes, precisavam possuir características heterossexuais acentuadas.

Com o advento da tecnologia o natural e artificial se mesclam, criando corpos híbridos, possuidores, ao mesmo tempo, de aspectos humanos e mecânicos que funcionam como extensões que suplementam as deficiências orgânicas. As próteses, os óculos, os chips que movimentam braços e pernas, criaram verdadeiros “ciborgs”, termo utilizado para designar junção de cibernético e organismo. Essa hibridização torna os seres humanos capazes de se adaptarem às ações ambientais as mais adversas. Máquinas muito pequenas que transpassam os limites corporais são criadas através de uma área da ciência denominada nanotecnologia. Tais máquinas operam no interior do corpo humano auxiliando nos diagnósticos, no combate às doenças e ao envelhecimento.

A sensação de imersão em ambientes artificiais criados por computadores desestabiliza os limites entre o real e o virtual e entre presença e ausência.

As mídias divulgam modelos ideais de beleza criados segundo interesses da cosmetologia e da indústria estética que, através da utilização de cirurgias plásticas, silicone, tatuagens, piercings e outros recursos, remodelam e desconstroem o corpo anterior visando reconstruir um corpo novo que nada tem das características originais. Para entendermos “corpolatria”, ou seja, essa mobilização do culto ao corpo feito pela mídia, deve nos reportar a Castro que a define como:

(...) UM TIPO DE RELAÇÃO DOS INDIVÍDUOS COM SEUS CORPOS QUE TEM COMO PREOCUPAÇÃO BÁSICA O SEU MODELAMENTO A FIM DE APROXIMÁ-LO O MÁXIMO POSSÍVEL DE UM PADRÃO DE BELEZA ESTABELECIDO. (2003: 15)

Ter um corpo ideal como o divulgado pela mídia é fator de aceitação pelo grupo que segue tais modelos. Esse tipo de atitude leva ao consumo desenfreado como sendo a única possibilidade de felicidade. O que falta é a percepção de que a perfeição dos modelos divulgados pelas imagens publicitárias, desfiles e fotografias, longe da realidade são imagens digitalizadas, retocadas mediante programas informáticos que escondem os defeitos e as marcas deixadas pelo envelhecimento, gerando sérios conflitos diante da impossibilidade de serem atingidos. A perplexidade existe quando se constata que, apesar da mídia enfatizar a necessidade desse corpo perfeito para ser aceito e





amado pelo grupo e por seus parceiros, vemos pessoas que não correspondem a esses ideais e são muito amadas.

A falta de limites citada acima e as transformações pelas quais passam os corpos atualmente fazem com que nos refiramos ao nosso corpo como sendo algo inútil, que, ao exigir tantos cuidados, atrapalha nossos trabalhos e nos aprisiona, já estando ultrapassado e obsoleto. Surge então a necessidade de criação do pós-humano, um novo modelo de ser, que ainda está sendo estruturado. Durante essa transição, precisamos refletir sobre suas implicações na construção e na alteração da identidade do ser humano.

## A ARTE E A LEITURA CRÍTICA DO MUNDO

A Arte é vista aqui como possibilidade de exercitar a leitura e releitura de imagens veiculadas pela mídia. O ato de ler é entendido como decifrar e interpretar obras de alguns autores, uma vez que a comunicação visual é também uma linguagem. O conceito de releitura não é entendido, neste trabalho, como cópia na visão de alguns professores de Arte, mas como entende Buoro:

(...) A TRADUÇÃO DA SIGNIFICAÇÃO DO OBJETO COMO FUNDAMENTO PARA UMA NOVA CONSTRUÇÃO, BUSCANDO-SE NESTA AÇÃO A RE-SIGNIFICAÇÃO DO MESMO OBJETO, RE-LER PARA APROFUNDAR SIGNIFICADOS RE-SEMANTIZANDO-OS. (2002: 23)

Com o objetivo de nos comunicarmos com os outros seres humanos, produzimos signos que representam objetos e idéias que queremos comunicar. Para Peirce, o signo é uma palavra, um desenho, uma pintura, que tomam o lugar do objeto real, representando a mesma coisa para quem o transmite e para quem o recebe. Para interpretarmos um signo precisamos produzir outro signo e este precisa de outro signo, formando-se, assim, uma cadeia interminável.

O significado, por sua vez, é construído por nosso cérebro a partir de vivências e experiências individuais e grupais.

Ao olharmos para o mundo que nos rodeia, não assimilamos tudo o que vemos. Através de um filtro selecionamos “o que queremos ver”, ou seja, o que tem significado para nós e que podemos relacionar com o que tem importância para nós.

Para alguns teóricos da área, existe uma diferença grande entre olhar e ver, sendo que primeiro olhamos para depois ver. Zamboni coloca que:

(...) VER NÃO É SOMENTE UMA QUESTÃO FÍSICA, DE UM OBJETO SER FOCALIZADO PELO OLHO, O VER EM SENTIDO MAIS AMPLO REQUER UM GRAU DE PROFUNDIDADE MUITO MAIOR, PORQUE O INDIVÍDUO TEM, ANTES DE TUDO, DE PERCEBER O OBJETO EM SUAS RELAÇÕES COM OS SISTEMAS SIMBÓLICOS QUE LHE DÃO SIGNIFICADO. (2001: 54)

A educação constitui-se num lugar privilegiado onde podemos, através do ensino da Arte, provocar reflexões em nossos educandos sobre os signos e sobre os significados construídos a partir da análise das imagens, com as quais temos contato através da mídia e dessa forma redimensionar o nosso pensar. Para Martins:

(...) ENSINAR - QUE ETIMOLÓGICAMENTE SIGNIFICA APONTAR SIGNOS — É POSSIBILITAR QUE OUTRO CONSTRUA SENTIDOS, ISTO É, CONSTRUIR SIGNOS INTERNOS, ASSIMILANDO E ACOMODANDO O NOVO EM NOVAS POSSIBILIDADES DE COMPREENSÃO DE CONCEITOS, PROCESSOS E VALORES. (1998: 128)

É possibilitar um contato mais sensível com a Arte que deve ir além das perguntas e respostas. Devemos “dar um tempo” para reflexão, re-elaboração e quem sabe, talvez, para a recriação da obra. Esses exercícios para a compreensão da arte podem estabelecer associações com outras áreas do conhecimento, levando a questionamentos também nessas áreas.

Ao trabalhar com as imagens das obras de arte com alunos e educadores, podemos verificar a sua percepção dos detalhes estruturais, a construção de significados em cada obra e as inter-relações que estabelecem. Os detalhes sobre as cores e os efeitos emocionais que estas provocam, expressões faciais e movimentos, o contraste entre modelos “perfeitos” e “imperfeitos”, os detalhes que revelam as épocas retratadas, as correlações que fazem com fatos presentes na história de suas vidas, tirando os leitores de imagens do lugar de onde fazem essas leituras, provocando um olhar mais crítico e apurado a partir desse contato. Olhar este que pode ser estendido para a leitura de outras imagens, como as imagens corporais divulgadas pela mídia.

Num mundo predominantemente visual precisamos considerar que, para entendê-lo, é indispensável um aperfeiçoamento perceptivo que possibilite uma visão mais eficaz e uma forma mais consciente de relacionamento com esse mundo.





---

## BIBLIOGRAFIA

BARBOSA, Ana Mae. Tópicos Utópicos. Belo Horizonte: C/Arte, 1998.

BUORO, Anamélia Bueno. Olhos que pintam: a leitura da imagem e o ensino da arte. São Paulo: Cortez, 2002.

CASTRO, Ana Lucia de. Culto ao corpo e sociedade: Mídia, estilos de vida e cultura de consumo. São Paulo: Annablume, 2003.

FOUCAULT, Michel. Vigiar e punir: nascimento da prisão. Rio de Janeiro: Vozes, 1977.

MARTINS, Miriam Celeste et al. A língua do Mundo: Poetizar, fruir e conhecer arte. São Paulo: FTD, 1998.

McLUHAN, Marshall. Décio Pignatari (trad.). Os meios de comunicação como extensões do homem. São Paulo: Cultrix, 1969.

PEIRCE, Charles S. Semiótica. São Paulo: Perspectiva, 1977.

SANTAELLA, Lucia. Corpo e comunicação: sintoma da cultura. São Paulo: Paulus, 2004.

ZAMBONI, Silvío. A pesquisa em arte: um paralelo entre arte e ciência. Campinas, SP: Autores Associados, 2001.

# A ARTE PELOS CAMINHOS DIGITAIS

ANA PAULA DOS SANTOS | ESPECIALISTA EM DESIGN GRÁFICO E ESTRATÉGIA CORPORATIVA (UNIVALI) | ANAPAULAWEBDESIGNER@YAHOO.COM.BR

SUZANA FUNK | ESPECIALISTA EM DESIGN GRÁFICO E ESTRATÉGIA CORPORATIVA (UNIVALI) | SUZANADESIGN@GMAIL.COM

## ABSTRACT

The objective of this study is to present the art as digital art. For this, firstly the proper art will be appraised briefly, after the technological evolution will be boarded that was responsible for the sprouting of the digital art and finally it will be presented the digital art in its ways and forms.

## INTRODUÇÃO

Desde os primórdios da história humana, passando pelas décadas e séculos, até os tempos recentes, o homem sempre buscou avanços, através de suas atividades, para sanar seus desejos e necessidades. Dentre outros, descobriu o fogo, inventou a máquina e construiu o mundo virtual que hoje é indispensável ao indivíduo moderno.

A arte sempre esteve presente nas atividades dos homens, pois ela é uma forma de criação do próprio homem, podendo ser feita de várias formas e através de diferentes meios, não somente como as artes plásticas, mas também a música, a dança, o teatro, a fotografia, por exemplo, também são formas de arte.

Hoje a arte também está presente nas mais diversas áreas e lugares, seja qual for a atuação, se não for completamente, em algum momento ter-se-á contato a arte. A arte pode ser vista nas embalagens, nos cartões de visita, nos anúncios, e também no ciberespaço como arte digital. Denomina-se arte digital, aquela arte que pode-se observar nas telas do mundo virtual.

O objetivo desse estudo é apresentar a arte como arte digital. Para isso primeiramente a própria arte será conceituada brevemente, após será abordada a evolução tecnológica que foi responsável pelo desencadeamento da arte digital e finalmente será apresentada a arte digital nos seus meios e formas.

## ARTE

Encontra-se arte nas cavernas, nos museus, nas exposições, na arquitetura das casas antigas, mostrando que a arte fez parte do dia-a-dia das pessoas antigamente. Hoje se aprecia e se estuda essa arte, descobrindo através dela como os homens viviam em seu tempo, na forma dos objetos que utilizavam, nos desenhos feitos nas paredes das cavernas, nas arquiteturas das casas e igrejas, etc. Certamente no futuro também será estudado, como uma forma de arte as obras que são feitas hoje e que certamente serão base para novas evoluções que irão surgir no futuro.

Para que a arte exista é preciso que exista um artista, um criador. Esse artista é o homem, pois a arte é uma forma de criação do próprio homem.

Segundo Battistoni Filho (1993) a arte sempre contribuiu na espiritualização do ser humano, que busca conhecer-se, evoluir para ser mais livre no mundo. Quando a arte é analisada, o importante é descobrir o que a determina, como a imaginação, o sentimento, as necessidades e as circunstâncias da época na qual a arte surgiu.

Santos (2002) afirma que uma obra de arte está diretamente inserida na cultura de um povo, pois retrata elementos naturais, sentimentos religiosos, situações sociais, objetos de sua utilidade, na qual expressa seus sentimentos diante da vida e a sua visão do momento histórico em que vive.

## EVOLUÇÃO TECNOLÓGICA E A ARTE DIGITAL

Entre os séculos XIX e XX aconteceu a Revolução Científico-Tecnológica que mudou as relações existentes no mundo (Costa, 2004). A modernização tecnológica da eletricidade, dos meios de transporte, dos meios de comunicação, entre outros, fez com que tudo ficasse mais próximo. A tecnologia flexibilizou-se às mais diferentes situações. As pessoas foram trocando o contato real por relações mediadas por tecnologias.



A revolução tecnológica também trouxe as mídias digitais, os computadores e a Internet. É através desses novos meios que surge a arte digital, com novos atos e formas que dependem não somente da intuição e da criatividade, mas também de outros conhecimentos, por exemplo, o conhecimento da manipulação de softwares gráficos. Assim, a arte se transforma em arte digital, mudando seus meios, suas formas e principalmente a sua relação com o seu público, sendo mais presente e interativa.

## ARTE DIGITAL

Sons, movimentos e outros efeitos são novos mecanismos que a tecnologia agrega a arte, que tem maior poder de expressão e também pode obter um retorno de seu expectador, sendo assim uma forma de arte interativa.

Arte digital é a arte criada por imagens digitais no ciberespaço. As imagens digitais são formadas por pixels. O termo pixel provém das palavras element picture (Negroponte, 2001), que significa elemento da imagem.

Pixel é o menor elemento de uma imagem digital, é também conhecido como ponto. Uma imagem digital é composta pela união de vários pixels, cada um carrega uma informação que determina sua cor. Quanto mais pixels tiver uma imagem, maior será a sua resolução e a sua definição. A resolução é medida em dpi, que significa quantos pixels por polegada existe naquela imagem. Essa resolução implica diretamente na qualidade da imagem, que difere nos meios impressos e na visualização na tela. Quando o objetivo é a impressão em foto ou em livro, por exemplo, a resolução deve ser alta, em torno de 300 dpi, para não resultar em uma imagem quadriculada ou aparecer algum outro efeito indesejado. Porém quando a imagem for usada somente para visualização na tela deve ter resolução baixa, em torno de 72 dpi, para tornar o acesso rápido sem perder a qualidade de visualização.

Seja na forma virtual ou se for finalizada por um processo de impressão, é através do meio digital que a arte digital é criada, acessada e descoberta, ganhando vida e interatividade no ciberespaço.

O ciberespaço para Lévy (2000) é o espaço originado pela interligação mundial de computadores, possibilitando uma comunicação universal e interativa de “muitos para muitos”.

Dessa forma, o ciberespaço traz muitos benefícios para a humanidade, pois quanto mais existir essa interação comunicativa entre as pessoas do mundo inteiro, as coisas ficam mais próximas, alargam-se os horizontes, estreitam-se as distâncias, a vida cultural enriquece com mais rapidez. Dentro do ciberespaço, uma nova cultura se forma e se difunde, é a chamada cibercultura.

De acordo com Lévy (2002), a evolução de algo, sempre depende de evoluções anteriores, no ciberespaço não é diferente, seu desenvolvimento é o passo mais recente da evolução cultural/biológica e o mesmo servirá de base para que futuras evoluções aconteçam.

O ciberespaço também é chamado de mundo virtual. Como no mundo real, o mundo virtual também possui vantagens e desvantagens. Ambos são formados por componentes contraditórios, como a verdade e a mentira, a bondade e a maldade, a criação e a destruição, enfim, cabe ao discernimento inteligente e ético do homem saber lidar com essas situações.

Há duas formas de mundo virtual:

- ❑ Off-line: São restritos por estarem gravados em mídias off-line como CDS e DVDS;
- ❑ On-line: São acessíveis a qualquer momento, por exemplo, na Internet.

Mesmo que o controle seja difícil, a arte no mundo virtual também requer autoria como as demais formas de arte. Isso garante a legibilidade a obra além da compreensão do que autor deseja transmitir com sua arte.

### *Formas de arte digital*

A arte digital possui várias formas, algumas são listadas rapidamente a seguir, como a fotografia digital, a pixelart, a ilustração digital e a modelagem em 3D. Certamente com o passar do tempo e a evolução da tecnologia, outras formas de arte serão criadas e descobertas, com base na arte digital que existe hoje.





### *Fotografia digital*

A fotografia além de ser um meio de comunicação visual, é também considerada como uma forma de arte, pois pode carregar consigo uma carga de informações e expressões relevantes a qualquer forma de arte.

A evolução tecnológica, além de transformar o processo de fotografia antigo para a forma digital, trouxe também praticidade às máquinas digitais, fazendo com que as fotos possam ser visualizadas no mesmo instante e impressas no mesmo minuto. A facilidade de modificação da imagem é outro fator positivo, pois através de softwares integrados é possível retirar eventuais olhos vermelhos, corrigir ou amenizar imperfeições, realizar cortes, etc.

### *Pixelart*

Pixelart é a técnica de desenhar com pixels. É uma arte que exige bastante detalhamento, pois é construída ponto a ponto. Possui fundamental importância na Internet, pois através dela são construídos os seus ícones. Ícone é um elemento importante que ajuda a facilitar a navegação do usuário, pela capacidade que tem de instigar a memorização.

### *Ilustração digital*

A ilustração é a interpretação de um objeto real, uma imagem ou até um pictograma. Com essa arte podem-se traduzir significados, abdicando da linguagem textual, por meio de imagens. No mundo digital a ilustração ganha dimensões diferentes, podendo chegar a vários tamanhos, apresentando-se intacta e sem deformidades. No universo infantil, a ilustração pode agir como uma ferramenta que ajuda na alfabetização, pois faz a ligação entre texto e imagem facilitando a memorização da criança. (Dondis, 1999).

### *Modelagem 3D*

Essa forma de arte digital consiste em representar objetos da forma mais realista possível, é semelhante a fotografia pela riqueza de detalhes. Priorizam-se propriedades físicas como as perspectivas, texturas, formas, ângulos dando maior realismo ao objeto desenhado. Existem vários softwares específicos para desenvolver esta forma de arte. É importante que o autor tenha conhecimento em perspectivas para facilitar seu trabalho e chegar o mais perto do real.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

---

De alguma forma, a arte sempre esteve inserida na vida do homem, desde as cavernas até a Internet. Onde existir vida também vai existir arte.

“A ARTE ESTÁ RELACIONADA A HISTÓRIA DO HOMEM, À SUA EPOPEIA E A SEU LEGADO.” (COSTA, 2004).

A evolução tecnológica desencadeou uma forma de arte diferente da arte tradicional feita a mão, essa nova forma é a arte digital. Pode-se encontrar e criar a arte digital no ciberespaço (on-line ou off-line), podendo ou não ser impressa posteriormente. A arte digital está no meio virtual, porém nem tudo o que é virtual é arte.

A arte digital é uma arte que traz consigo novas funções e novas interações das pessoas com a arte. Os benefícios de ela estar presente on-line, por exemplo, na Internet, são inúmeros e se dão principalmente pela disponibilidade de acesso, em qualquer lugar e 24 horas por dia, onde muitas pessoas de todo o mundo podem ter acesso. É em ritmo crescente que novos usuários a cada dia aderem a tecnologia da informática e também da Internet, mas existem também pessoas que não aderem a esse tipo de tecnologia, seja por falta de condições, seja por simples não querer.

Concordando com Lévy (2000), qualquer evolução teve origem de outras evoluções. Por exemplo, a imprensa foi uma evolução tecnológica que contribuiu na evolução humana, por ser um meio importante de disseminação da informação entre as pessoas, com os seus impressos. O ciberespaço também é resultado de evoluções anteriores e constitui um importante marco da evolução humana, pois através de uma conexão mundial de comunicação entre as pessoas, estreita distâncias, alarga horizontes, distribui conhecimentos, isso tudo de uma forma rápida e dinâmica. Com certeza o ciberespaço servirá de base para que futuras evoluções aconteçam.

102 A arte digital é um resultado da evolução tecnológica e humana. E não difere das outras formas de arte quando adere à realidade humana



de sua época, ou seja, a arte é adequada a um novo estilo de vida, sendo a arte digital um resultado da realidade humana contemporânea, que está cada vez mais envolvida com a tecnologia. A arte digital surge como um novo meio de exposição da forma, além disso, apresenta um novo conceito importante no mundo virtual: a maior interatividade.

## **BILIOGRAFIA**

---

- BATTISTONI FILHO, Duílio. Pequena história da arte. 5ª ed. Campinas, SP: Papirus, 1993.
- COSTA, Cristina. Questões de Arte: o belo, a percepção estética e o fazer artístico. 2ª ed. São Paulo: Moderna, 2004.
- DONDIS, Donis A. Sintaxe da linguagem visual. Trad. Jefferson Luís Camargo. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- DUARTE, Sônia. Modelagem Industrial Brasileira. São Paulo: Ed. Letras Expressões, 1998.
- GOMBRICH, E. H.. A história da arte. 16ª ed. Rio de Janeiro: Editora LTC, 1999.
- LÉVY, Pierre. As tecnologias da Inteligência. São Paulo: Editora 34, 1999.
- LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1999.
- LÉVY, Pierre. O ciberespaço como um passo metaevolutivo. In: Revista Famecos. Páginas 59 a 67. nº 13. Porto Alegre. Dezembro de 2000.
- MONTERADO, Lucas de. História da arte. São Paulo: São Paulo Editora S.A, 1968.
- NEGROPONTE, Nicholas. A vida digital. 2ª ed.. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.
- SANTOS, Maria das Graças Vieira Proença dos. História da arte. São Paulo: Editora Ática, 2002.

# O MÉTODO DE INVESTIGAÇÃO DE WARBURG E A RELAÇÃO COM AS NOVAS MÍDIAS DIGITAIS

ANA TAGLIARI | ARQUITETA PELA FAU-MACKENZIE E MESTRANDA EM ARTES NO INSTITUTO DE ARTES, IA – UNICAMP. | ANATAGLIARI@IAR.UNICAMP.BR

WILSON FLÓRIO | ARQUITETO E PROFESSOR DOUTOR DA FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO DA UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE | WFLORIO@UOL.COM.BR

## RESUMO

O objetivo deste texto é estabelecer analogias, relações e comparações entre o método de investigação de Aby Warburg (1866-1929) e as novas ferramentas de multimídia digital.

As várias possibilidades de inter-relações e associações de imagens e informações não sequenciais proporcionadas pelo seu método de pesquisa se revelam tão inovadores que podem ser comparados à rede de informações proporcionadas pelas novas ferramentas de multimídia. Assim, comparamos o Atlas Mnemosyne e a Biblioteca Warburg com estas ferramentas da tecnologia contemporânea.

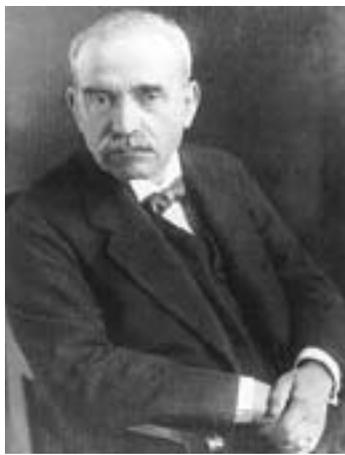


Figura 01: Aby Warburg

Fonte: [www.anisn.it](http://www.anisn.it)



Figura 02: Sala oval Biblioteca Warburg.

Fonte: [www2.sas.ac.uk](http://www2.sas.ac.uk)

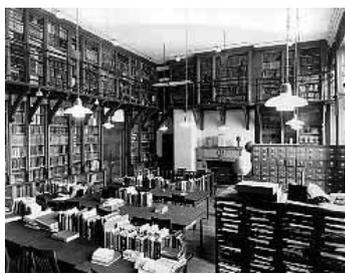


Figura 03: Instituto Warburg.

Fonte: [www2.sas.ac.uk](http://www2.sas.ac.uk)

A Biblioteca fora idealizada como um espaço de pesquisa interdisciplinar e seguia um complexo sistema de organização, que estava diretamente ligado ao seu método de investigação, de criar uma rede de relações entre assuntos aparentemente desconexos.

De 1924 a 1929, num projeto inovador, Warburg realiza o Atlas Mnemosyne, uma história da arte e cultura ocidental centrada e contada apenas com o poder de metamorfose e transformação entre imagens. As relações criadas entre as imagens do Atlas revelam um complexo e sofisticado método de investigação criativo.

Apesar de estarmos nos referindo a uma realização do início do século XX, quando o pensamento estruturalista e evolucionista estava em voga, o método de investigação de Warburg estava impregnado de suas idéias pós-estruturalistas, revelando-o um estudioso a frente de seu tempo.

A Biblioteca e Mnemosyne possuem um caráter profundamente multimídia. As relações estabelecidas pelo seu método não eram lineares nem sequenciais, e organizavam-se numa sofisticada composição que podemos comparar e designar como uma rede de informações.

## A BIBLIOTECA WARBURG

Desde muito cedo Warburg iniciou sua coleção de livros que paulatinamente deu origem a sua Biblioteca (Kulturwissenschaftliche Bibliothek Warburg). Após sua morte em 1929, Fritz Saxl e Gertrude Bing tiveram importante papel na Biblioteca.

A Biblioteca Warburg fundada no final do século XIX em Hamburgo, na Alemanha, se tornou um Instituto transferido para Londres no período nazista e anexado à Universidade de Londres em 1944. Considerado uma referência no estudo das artes, especialmente na pesquisa iconológica e imagética, no Instituto Warburg importantes historiadores realizaram suas pesquisas baseados no grande acervo bibliográfico, que foi sendo colecionado por Warburg durante vários anos.

O grupo de pesquisadores que passaram pelo Instituto formou a Escola de Warburg, cujos representantes que mais se destacaram foram Erwin Panofsky (1892-1968), Ernst Cassirer (1874-1945) e Ernst Gombrich (1909-2001), que se tornou diretor deste Instituto a partir de 1959.

A Biblioteca seguia um complexo sistema de organização que estava diretamente ligado com seu método de investigação de criar uma rede de relações entre assuntos aparentemente desconexos. Warburg classificava os livros, não de acordo com a ordem habitual, mas segundo seu criativo sistema de pensamento. A “lei da boa vizinhança” era o conceito principal e gerador da organização de sua Biblioteca, ou seja, ao procurar um livro este deveria conduzir a um outro próximo, que se revelaria tão importante quanto ao anterior no que diz respeito ao assunto de busca inicial.

Nesta mesma linha de pensamento, as novas ferramentas de multimídia organizam e permitem o acesso às informações de acordo com conceitos digitais da nova tecnologia. Ted Nelson, que cunhou o termo hipertexto em 1965, o descreveu como um texto não seqüencial.



Figura 04: Painel 35 Atlas Mnemosyne.  
Fonte: www.engramma.it

Segundo Paul Edwards<sup>1</sup>, o hipertexto é muito mais sofisticado do que apenas uma chave de busca. Sua função está relacionada a um conceito, cuja origem remonta a idéia de um sistema de biblioteca multimídia que aumentasse o conhecimento das pessoas. Da mesma maneira que na Biblioteca, nas ferramentas de multimídia, a interatividade do usuário é fundamental para que o sistema tenha sua qualidade diferenciada, como observou Jay Bolter<sup>2</sup>.

A Biblioteca Warburg tinha uma organização dinâmica, aparentemente confusa e era constantemente alterada por Warburg. Como observou John Slatin<sup>3</sup>, o texto é algo em constante mutação. Assim as novas ferramentas de multimídia nos auxiliam a criar informações que estão em constante aprimoramento, como no sistema da Biblioteca de Warburg.

Os livros da Biblioteca representavam não apenas um instrumento de pesquisa, mas uma expressão do pensamento da humanidade, que trazem a idéia de constância e mudança, ou seja, era uma coleção intensamente viva, assim como a multimídia, que cria organizações não-lineares com interconexões entre documentos.



Figura 05: Painel 44 Atlas Mnemosyne.  
Fonte: www.engramma.it

Segundo relatos<sup>4</sup> de Cassirer, a Biblioteca Warburg era um verdadeiro labirinto que podia provocar algumas perturbações aos visitantes. Talvez um dos “problemas” das ferramentas multimídia, como notou Edwards<sup>5</sup>, e também da estrutura da Biblioteca Warburg, é que podemos nos perder na rede de informações, onde tudo parece ser tão importante que não nos lembramos de onde iniciamos a pesquisa.

## O ATLAS MNEMOSYNE

Considerado o “pai da iconologia”, Warburg tinha a intenção de descobrir o significado próprio das imagens, assim como suas relações e informações inerentes. De 1924 a 1929, num projeto inovador, Warburg realizou o Atlas Mnemosyne, uma história da arte e cultura ocidental contada apenas por imagens. Mnemosyne era formada por 2000 mil fotografias extraídas da imensa coleção de Warburg, dispostas em 63 telas negras esticadas sobre painéis de 1,50mX2,00m. O espaço ocupado foi a sala oval de sua Biblioteca, um espaço elíptico que sugere um saber cíclico e sem fim. Segundo o filósofo Georges Didi-Huberman<sup>6</sup>, Mnemosyne apresentou toda a riqueza do trabalho científico warburgiano, sob a forma de uma “unidade” iconográfica.

Com a possibilidade de fundir várias imagens num só painel, Warburg conseguiu extrair do conjunto informações, comparações, relações, interpretações e diálogos jamais imaginados. Sua intenção era

1 “It exploits the computer’s ability to locate information instantly, at random, based on almost any criterion, but it is far more sophisticated than keyword searching”. EDWARDS, Paul N. Hyper Text and Hypertension: Post-Structuralist Critical Theory, Social Studies of Science and Software. Social Studies of Science, Vol. 24, No. 2. (May, 1994), pp. 229-278. p.230.

2 “The interaction makes hypertext qualitatively different from a printed book-(...)”. BOLTER, Jay David. The Computer, Hypertext, and Classical Studies. The American Journal of Philology, Vol. 112, No. 4. (Winter, 1991), pp. 541-545. p.543.

3 “This is what becomes of the work of art in an age of electronic reproduction. Text is always mutable, always subject to inadvertent error and deliberate change, and it has to be coerced into standing still”. SLATIN, John M. Reading Hypertext: Order and Coherence in a New Medium. College English, Vol. 52, No. 8. (Dec., 1990), pp. 870-883. p.872

4 Ver: GOMBRICH, Ernst. Aby Warburg. An Intellectual Biography, Londres: University of London Press, 1977.

5 “The problem with the web structure, hypertext’s most ‘powerful’ architecture, is navigation - a metaphor worth noticing. Hypertext designers call this getting ‘lost in hyperspace’. In a large web-structure hypertext, it becomes difficult to remember where you began (...)”. EDWARDS, Paul N. Hyper Text and Hypertension: Post-Structuralist Critical Theory, Social Studies of Science and Software. Social Studies of Science, Vol. 24, No. 2. (May, 1994), pp. 229-278. p.233.

6 “L’importance de Mnemosyne n’a échappé à aucun des commentateurs de Warburg. Saxl, le premier, y voyait une façon originale de présenter toute la richesse du travail scientifique warburgien sous la forme d’une « plénitude » iconographique ». DIDI-HUBERMAN, Georges. L’image survivante. Histoire de L’art et temps des fantômes selon Aby Warburg, Paris : Présentation Presse, 2002, p.458.

de usar seu método de investigação para criar uma teoria da arte baseada na memória da cultura ocidental, por meio de combinações das imagens.

O ideal de Warburg atualmente é facilmente realizado pelas novas tecnologias, onde programas gráficos de tratamento de imagens digitais contêm diversas ferramentas que oferecem recursos para copiar, colar, recortar detalhes, alterar, diagramar em inúmeros formatos e combinações, arquivos estes que podem ser impressos na escala desejada.

Como notou Gombrich<sup>7</sup>, Warburg tinha uma sensação de não-conformismo com relação ao modo linear e seqüencial com que a história da arte era contada. Sua idéia era inovadora e peculiar, uma história da arte muda e, ao contrário das anteriores, baseada numa teoria cíclica, apenas com o poder de informação e metamorfose entre as várias imagens de obras de arte. Podemos afirmar que a história da arte narrada pelos teóricos que antecederam Warburg baseava-se numa teoria semelhante ao sistema arbóreo do filósofo Gilles Deleuze<sup>8</sup>, que parte de um centro hierárquico, oposto ao pensamento rizomático de Warburg, que estabelece conexões múltiplas em várias direções.



Figura 06: Estante da Biblioteca Warburg

Fonte: <http://warburg.sas.ac.uk/library/exhibit.htm>

Em se tratando de imagens e suas múltiplas relações, Mnemosyne pode ser comparado à hipermídia. A relação formada entre cada informação cria uma estrutura que podemos chamar de rede. Na hipermídia as informações não são lineares ou seqüenciais e não fariam sentido se estivessem inseridas numa estrutura inicial fixa. Ao acessar os links somos conduzidos a um universo de conexões e informações inter-relacionadas. A estrutura desta rede nos permite ultrapassar as informações mínimas necessárias para a compreensão do assunto em questão estabelecendo relações e ligações entre significados por textos, símbolos, palavras, culturas etc.

## O TERMO ATLAS MNEMOSYNE

Segundo Benjamin Buchloh<sup>9</sup>, a palavra Atlas era mais familiar à Língua Alemã do que à Inglesa e desde o fim do século XVI era usada para denominar o livro que compilasse e organizasse o conhecimento geográfico e astronômico da humanidade.

Marilena Chaui<sup>10</sup> aponta que os antigos gregos consideravam a memória uma identidade sobrenatural ou divina: era a deusa Mnemosyne, mãe das Musas, que protegem a Arte e a História. As nove Musas que representavam literatura, ciência e artes, eram filhas de Júpiter com Mnemosyne.

Didi-Huberman destaca também a questão da sobrevivência (Nachleben), que segundo Giorgio Agamben<sup>11</sup> o termo não significa propriamente “renascimento”, como foi muitas vezes traduzido, nem “sobrevivência”. Ele implica a idéia da continuidade da herança pagã que, para Warburg, era essencial. Warburg tinha a intenção de entender a herança pagã dentro da cultura cristã.

De acordo com os escritos de Warburg, o Atlas deveria ser um modelo da memória sobrevivente da imagem da Europa Ocidental, onde poderiam ser visualizadas suas origens desde a Antiguidade Clássica e traçar continuidades até o presente. Warburg tinha a intenção de criar um “pensamento por imagens”, ou seja, a memória como tal, a memória viva, de onde o nome próprio que devia ser tomado toda a empreitada: Mnemosyne, personificação clássica da memória.

Warburg acreditava que as relações tinham de ser estabelecidas não importando épocas e tipos de arte diferentes, e a cultura seria então um processo de “sobrevivência” (Nachleben), isto é, de transmissão, recepção e polarização.

Numa busca de determinadas informações, o usuário poderá entrar em contato com dados mais antigos (memória) referentes ao assunto. Neste contexto, como observou Jay Bolter<sup>12</sup>, as novas ferramentas de multimídia têm o papel de tornar mais rápida e flexível esta pesquisa

<sup>7</sup> “Whatever Warburg’s aims and methods may have been in 1912, his determined non-conformist stance and intense desire to revise the notions with which art history had operated for too long can still arouse our admiration”. GOMBRICH, Ernst. *Aby Warburg: His Aims and Methods: An Anniversary Lecture*. Journal of the Warburg and Courtauld Institutes, Vol.62 (1999), p.268-282. p.280

<sup>8</sup> DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*. Tradução Aurélio Guerra e Célia Pinto Costa – Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995. 96p, p.11

<sup>9</sup> BUCHLOH, Benjamin H.D. *Gerhard Richter’s Atlas: The Anatomic Archive*. MIT Press, 1999

<sup>10</sup> CHAUÍ, Marilena. *Convite à Filosofia*. São Paulo: Ática Editora, 1996

<sup>11</sup> AGAMBEN, Giorgio. *Aby Warburg e la scienza senza nome* (1975), in “Aut aut” 199/200, Gennaio-Aprile 1984, pp. 51-66

<sup>12</sup> “In searching for words or phrases, the scholar is in effect rereading ancient texts with a particular word, theme, or image in mind. The computer makes this rereading possible through rapid and flexible retrieval”. BOLTER, Jay David. *The Computer, Hypertext, and Classical Studies*. The American Journal of Philology, Vol. 112, No. 4. (Winter, 1991), pp. 541-545. p.542.

sa. A ideia de sobrevivência da memória presente no Atlas pode ser associada ao modo contemporâneo que as ferramentas de hipermídia, como o hipertexto, nos faz possível e prático leituras mais complexas.

Mnemosyne foi representada de maneira extraordinariamente diversificada, tanto dentro de seus temas como de sua cronologia. Como notou Edwards<sup>13</sup>, o hipertexto pode ser comparado ao palimpsesto medieval. Baseado na teoria de filósofos desconstrutivistas e pós-estruturalistas, o autor aponta que os textos estão impregnados de traços do passado, ou seja, uma memória, que fornecem a base para a construção de um novo texto, assim como no caso do Atlas Warburgiano.



Figura 07: Biblioteca Warburg.

Fonte: <http://warburg.sas.ac.uk/library/exhibit.htm>

Apesar de Mnemosyne ter um caráter exclusivamente visual, Didi-Huberman aponta para o fato de que originalmente Mnemosyne deveria acompanhar dois volumes de comentários escritos por Warburg (nunca publicados). A disposição visual do Atlas corresponde à disposição textual dos numerosos manuscritos redigidos ao mesmo tempo em que era elaborada a coleção de imagens.

Segundo Didi-Huberman, entre 1905 e 1911, Warburg tentou organizar em painéis regulares de “formas preestabelecidas” do pathos<sup>14</sup>, que foi um insucesso (Schemata Pathosformeln). Warburg, desde então, compreendeu bem que não “se esquematiza” a história das imagens, pois as imagens não podem ser privadas de suas próprias capacidades de metamorfoses.

## O ATLAS MNEMOSYNE DISSECADO

Segundo Didi-Huberman, há quatro conceitos que estruturam o Atlas Mnemosyne:

- a) Painéis - O Atlas era composto por 63 painéis, com mais de 2000 fotografias preto e branco, que representam o ordenamento espacial das imagens. Mnemosyne procura indicar, expor e manifestar a complexidade de interpretação que supõe o construir;
- b) Fusões - As imagens se fundem de acordo com a disposição dos painéis e das próprias imagens. A iconologia warburgiana procura criar uma continuação figurativa com as fusões de detalhes sutis e para remontagem destes materiais em ritmos visuais originais e inesperados;
- c) Detalhes - Para Warburg, Deus se esconde nos detalhes. Warburg procurava significados nos detalhes das imagens e interpretação da linguagem gestual da arte antiga pelos detalhes dentro da obra de arte. Os detalhes são pequenas coisas despercebidas, motivos discretos perdidos na complexidade de uma obra de arte, comprimidos dentro de um vasto campo de imagens.
- d) Intervalos - Cada espaço entre as fotografias, seja ele maior ou menor, tem um significado de ser. A moldura negra que envolve as proporciona o ritmo entre elas. Assim, as atrações e contrastes se apresentam como conjuntos simultâneos.

Mnemosyne se diferencia por constituir ao mesmo tempo seu espaço material estático e seu círculo dinâmico que apresenta a memória conduzida por elementos heterogêneos, que busca fatos, dá continuidade à história, se apresenta e trabalha de maneira intensa.

## MNEMOSYNE, A BIBLIOTECA WARBURG E AS NOVAS FERRAMENTAS MULTIMÍDIAS

O Atlas Mnemosyne se apresentou num pensamento bem diferente do estruturalista, evolucionista, seqüencial e linear de sua época. É notável que o método de Warburg, já incorpora conceitos como diversidade e diferenças, que só seriam valorizados no pensamento pós-estruturalista a partir do final do século XX. O fato de o Atlas ter sido eminentemente imagético nos remete a sociedade contemporânea que, como observou Kerry Freedman<sup>15</sup>, é praticamente baseada numa cultura visual, onde as imagens exercem grande influência na informação das pessoas.

<sup>13</sup> “First by presuming multiple readings, without privileging any one, and then by allowing the reader/luser to overlay connections and commentary on the original in a form that gives equal authority to the additions, hypertext is the perfect palimpsest, piling up meanings and associations in potentially endless rewritings. Hypertext is self-deconstructive writing”. (...) “Like palimpsests, texts, for the deconstructionist, contain the dim but still legible traces of other texts from whose resources they are built. Layers of meaning may be peeled away, always revealing other layers beneath them”. EDWARDS, Paul N. Hyper Text and Hypertension: Post-Structuralist Critical Theory, Social Studies of Science and Software. Social Studies of Science, Vol. 24, No. 2. (May, 1994), pp. 229-278. p.242

<sup>14</sup> É importante lembrar que, segundo A. G. Cunha: Logos: em grego significa palavra, estudo, tratado (razão); Pathos: em grego paixão, sentimento (emoção); Ethos: em grego costume, uso. CUNHA, Antônio Geraldo da. Dicionário etimológico Nova Fronteira da Língua Portuguesa. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1997.

<sup>15</sup> “Images are becoming an ever increasing influence in the lives of our students and we are in a position to help them negotiate the complexities of that influence. To do this, our classrooms must be places where images of all types can be discussed, debated, analyzed, generated, refined, and recycled. In such an environment, students can develop the power to contribute constructively to the visual culture that enriches their world.”. FREEDMAN, Kerry. Visual Art/Virtual Art: Teaching Technology for Meaning. Art Education, 107

A estrutura formada pelas ferramentas de multimídia aumenta o nível de importância aos detalhes de um assunto em particular, assim como cada detalhe de Mnemosyne pode ser analisado em função do entrelaçamento dos intervalos que sua própria moldura produz.

A rede formada pela estrutura dessas mídias pode ser associada à estrutura da memória humana, como sugerem alguns autores, observado por Beverly Jones<sup>16</sup>. Segundo Didi-Huberman<sup>17</sup>, o método de Warburg era rizomático, no sentido que Deleuze<sup>18</sup> o descreveu, sendo o princípio da conexão e de heterogeneidade um dos principais que o fundamentam. Segundo Deleuze<sup>19</sup>, um rizoma não cessaria de conectar cadeias, é um mapa aberto com várias conexões. Como no funcionamento das sinapses, o Atlas Mnemosyne de Warburg foi idealizado como a fusão e a metamorfose das imagens, tal qual na memória humana.

Antonio Guerrero<sup>20</sup> afirmou que acredita não apenas que é possível relacionar de fato os métodos de pesquisa de Warburg com o hyperlink atual, como ele acredita que na verdade Mnemosyne pode ser considerado um precursor da Biblioteca eletrônica proporcionada pela internet e o hyperlink.

Da mesma maneira com que acontece a inter-relação de informações na “lei da boa vizinhança” da Biblioteca Warburg, ou na disposição criteriosa das imagens do Atlas, o hyperlink, encontrado na internet e documentos digitais, é um elemento de comunicação, transporte e referência de um dado documento, que dá acesso à outra subdivisão dentro do mesmo documento ou de outro, assim como nos traz de maneira imediata informações relacionadas à referência inicial de busca selecionada pelo usuário. Estas conexões nos levam para um outro universo de dados referenciais tão importantes quanto o inicial, e, conseqüentemente nos remetem a associações aparentemente não tão óbvias.

Enquanto que no caso da Biblioteca Warburg o usuário ativo é a peça-chave para que as conexões sejam de fato efetuadas, na hipermídia o usuário acessa clicando e segue um caminho determinado pelo link. Alguns links nos levam por caminhos criativos e aparentemente sem conexões, como na organização do Atlas e da Biblioteca Warburgiana.

As novas ferramentas de multimídia funcionam essencialmente pela interatividade do usuário. A atual tecnologia computacional disponível nos permite combinar novas mídias (televisão, filmes, artes gráficas, livros, revistas, rádio, animação etc.) e assim obter mais informações de acordo com a intenção e criatividade do usuário. A multimídia nos permite criar um banco de dados que pode ser manipulado, combinado e organizado de acordo com critérios estabelecidos por cada usuário. Concluímos que o método de investigação, a Biblioteca e Mnemosyne criados por Aby Warburg, possuem um caráter profundamente multimídia. Isto denota que as relações estabelecidas pelo seu método, entre obras de arte, artistas e períodos históricos, não eram lineares nem seqüenciais, e organizavam-se numa sofisticada composição que podemos comparar e designar como uma rede de informações.

## BIBLIOGRAFIA

- BOLTER, Jay David. The Computer, Hypertext, and Classical Studies. *The American Journal of Philology*, Vol. 112, No. 4. (Winter, 1991), pp. 541-545.
- BUCHLOH, Benjamin H.D. Gerhard Richter's Atlas: The Anomic Archive. *October*, Vol.88 (Spring, 1999) p.117-145.
- BULFINCH, Thomas. *O Livro de Ouro da Mitologia*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2000.
- CHAUJ, Marilena. *Convite à Filosofia*. São Paulo: Ática Editora. 1996.
- CUNHA, Antônio Geraldo da. *Dicionário etimológico Nova Fronteira da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1997.
- DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*. Tradução Aurélio Guerra e Célia Pinto Costa. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. *L'Image Survivante. Histoire de L'Art et temps des fantômes selon Aby Warburg*. Paris: Présentation Presse, 2002.
- EDWARDS, Paul N. *Hyper Text and Hypertension: Post-Structuralist Critical Theory, Social Studies of Science and Software*. *Social Studies of Science*, Vol. 24, No. 2. (May, 1994), pp. 229-278.
- FREEDMAN, Kerry. *Visual Art/Virtual Art: Teaching Technology for Meaning*. *Art Education*, Vol. 50, No. 4, Literacy, Media, and Meaning. (Jul., 1997), pp. 6-12.
- GINZBURG, Carlo. *Mitos, Emblemas e Sinais. Morfologia e História*. São Paulo: Companhia das Letras. 1989.

Vol. 50, No. 4, Literacy, Media, and Meaning. (Jul., 1997), pp. 6-12. p.11

16 “Both Bush (Vannevar Bush) and Dede (Christopher Dede) compare the architecture of hypertext to an associational model of human memory”. Bush criou o termo “memex”, em 1945, que significa multi-media library system. JONES, Beverly. *Cultural Implications of Integrated Media*. *Leonardo*, Vol. 24, No. 2, Connectivity: Art and Interactive Telecommunications. (1991), pp.153-158. p.154

17 “(...) avait déjà, subtilement, composé l'ordre d'un espace limité avec le chaos d'un domaine rhizomatique et, en droit, infini”. DIDI-HUBERMAN, Georges. *L'Image survivante. Histoire de L'art et temps des fantômes selon Aby Warburg*, Paris : Présentation Presse, 2002. p.463

18 DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*. Tradução Aurélio Guerra e Célia Pinto Costa – Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995. 96p, p.11.

19 Op.cit. p.15

20 “Ora, não só é possível relacionar os métodos de investigação de Warburg com os “media” atuais, mas ver também o seu Bilderatlas como o precursor da biblioteca de arte eletrônica ou do ciber-museu, tal como a Internet, hoje, nos faculta”. GUERRERO, Antonio. *Aby Warburg e a questão da história cultural*. <http://www.educ.fc.ul.pt>.

GOMBRICH, Ernst. *Aby Warburg. An Intellectual Biography*. Londres: University of London Press, 1977.

GOMBRICH, Ernst. *Aby Warburg: His Aims and Methods: An Anniversary Lecture*. *Journal of the Warburg and Courtauld Institutes*, Vol.62 (1999), p.268-282.

GUERRERO, Antonio. *Aby Warburg e a questão da história cultural*. <http://www.educ.fc.ul.pt>

JONES, Beverly. *Cultural Implications of Integrated Media*. *Leonardo*, Vol. 24, No. 2, *Connectivity: Art and Interactive Telecommunications*. (1991), pp.153-158.

MICHAUD, Philippe-Alain. *Aby Warburg et l'image en mouvement*. Paris: Macula, 1998.

PATTERSON, Nancy G. *Hypertext and the Changing Roles of Readers*. *The English Journal*, Vol. 90, No. 2, *Technology and the English Class*. (Nov., 2000), pp. 74-80.

RAMPLEY, Matthew. *From Symbol to Allegory: Aby Warburg's Theory of Art*. *The Art Bulletin*, Vol. 79, No. 1. (Mar., 1997), pp. 41-55.

SLATIN, John M. *Reading Hypertext: Order and Coherence in a New Medium*. *College English*, Vol. 52, No. 8. (Dec., 1990), pp. 870-883.

WARBURG, Aby. *The Renewal of Pagan Antiquity*. Los Angeles: Getty Research Institute, 1999.

Sites da Internet:

[www.educ.fc.ul.pt](http://www.educ.fc.ul.pt) (Acesso em 12/04/2006).

<http://www.engramma.it/rivista/indice/indicewarburg/matrixwarburg.htm> (Acesso em 01/05/2006).

[www.sas.ac.uk/warburg/](http://www.sas.ac.uk/warburg/) (Acesso em 01/05/2006).

<http://www.sts.tu-harburg.de/projects/wel/english/> (Acesso em 01/05/2006).

<http://www.uni-hamburg.de/fachbereiche-einrichtungen/fb09/kunstgesch/seminar/Warburg-Haus.html> (Acesso em 12/04/2006).

<http://www.warburg-haus.hamburg.de> (Acesso em 12/04/2006).

<http://www.wga.hu> (Acesso em 12/04/2006).

# REALIDADE VIRTUAL E SEMIÓTICA: UMA CRÍTICA AO USO DE METÁFORAS

BEATRIZ DE ALMEIDA PACHECO | UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE | BIA.PACHECO@MACKENZIE.BR

MARIA AMELIA ELISEO | UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE | MAMELIA@MACKENZIE.BR

## ABSTRACT

The usage of metaphors in the conception of graphic interfaces, including the Virtual Reality Systems, as a means of facilitating man-computer communication is constant. The present article is a criticism towards the usage of such resource, once it frequently inhibits the exploration of new interface designs.

## RESUMO

O uso de metáforas na concepção de interfaces gráficas, inclusive nos Sistemas de Realidade Virtual, como meio de facilitar a comunicação homem-computador, faz-se constante. Este artigo é uma crítica ao uso indiscriminado desse recurso posto que acaba, por muitas vezes, inibindo a exploração de novos desenhos de interface.

## INTRODUÇÃO

Os computadores se tornaram, para melhor ou pior, parte integrante de nossas vidas em praticamente todos os aspectos. Cada um deles requer de nós, humanos, uma forma diferente de interação e esta, uma nova linguagem, um novo modo de comunicação.

Na perspectiva da Semiótica Peirceana, o papel do computador é basicamente de um medium, substância na qual signos podem ser manifestados para uso no processo comunicativo (Andersen, 1997). Esta linguagem própria foi introduzida juntamente com os computadores e tornou-se mais próxima do usuário a partir da criação das interfaces gráficas, popularizadas pelo Macintosh (Levy, 1994) e parte de seu sucesso deve-se ao uso de elementos metafóricos que se aproximam das tarefas e necessidades executadas pelo usuário no mundo real.

Porém, se por um lado a metáfora facilita a comunicação no aprendizado, elabora um ambiente de trabalho familiar, fornece um mapa objetivo da realidade, simplifica a realização de tarefas, permite associações com o mundo real e evoca modelos mentais pré-existentes, por outro seu uso indiscriminado impede a exploração de novas possibilidades de relacionamento homem-máquina e o desenvolvimento de novas cadeias signícas não influenciadas por processos comunicativos anteriores.

## SEMIÓTICA E METÁFORAS

A semiótica é, de modo geral, a teoria de todos os tipos de signos, códigos, sinais e linguagens. As linguagens (Multimídia e Realidade Virtual) estão fundamentadas em esquemas perceptivos e, portanto, estes também fazem parte dos estudos semióticos. Além disso, ela estuda os processos de comunicação, pois não há mensagem sem signos e comunicação sem mensagem (Santaella, 2002).

A semiótica habilita as pessoas a compreenderem o potencial comunicativo de todos os tipos de mensagens, nos variados efeitos que estão aptas a produzir no receptor: desde um nível puramente emocional, sensorio, até os mais complexos níveis simbólicos (Santaella, 2002).

Ainda segundo Santaella (2002), os processos comunicativos incluem pelo menos três faces:

- ❑ Significação: pode-se explorar os aspectos sensoriais e de qualidade; a mensagem na sua particularidade e o aspecto convencional e cultural da mensagem;
- ❑ Referência: poder sugestivo, tanto sensorial quanto metafórico; seu poder denotativo e por fim idéias abstratas e convencionais, culturalmente compartilhadas;
- ❑ Interpretação: efeitos emocionais despertados no receptor; efeitos reativos e efeitos reflexivos.

Nesse contexto, percebe-se, então, que ao priorizar o uso das metáforas em seu aspecto mais banal, deixa-se de lado importantes questões que dizem respeito principalmente à significação e interpretação.



Não obstante, toda inovação necessita de um período de adaptação. Quando o inventor da máquina de escrever concebeu sua interface, num primeiro momento seus usuários devem tê-la estranhado. No entanto, tiveram que criar um novo modelo mental, referencial, para aprender a utilizá-la. Este conceito de escrever através de um teclado tornou-se tão popular que continua presente em nossas vidas até hoje ao serem incorporadas pelo computador. Mas, e se o inventor da máquina de escrever tivesse inventado um outro tipo de interface para essa máquina? Será que ela não seria melhor do que aquela que se utiliza atualmente?

## INTERFACE DE REALIDADE VIRTUAL

---

As possibilidades de desenho da interface de realidade virtual são infinitas, a partir do momento que se tem a disposição uma série de recursos multimídia (gráficos 3D, vídeos, animações, sons, etc.) e sensoriais (sentidos humanos). O espaço a ser explorado é mais complexo a partir de interações multisensoriais, que dão margem para novas possibilidades de desenho.

Trata-se de uma tecnologia emergente, com o fascínio dos novos recursos, funções e formas de interação motivadas mais pelo design que pela facilidade de uso ou pela utilidade prática da aplicação. A usabilidade precária, nesses casos, limita a eficácia dos produtos multimídia ao não se preocupar com o processo comunicativo de fato. Produtos de realidade virtual possuem uma vasta lista de problemas que vão desde a indisposição (devido ao estímulo dos sentidos) e a desorientação espacial até a dificuldade de navegação (Sutcliffe, 2003).

## CONCLUSÃO

---

Apesar das metáforas serem usadas para compor as interfaces de Realidade Virtual (e multimídia de um modo geral), muitas vezes elas deixam muito a desejar. Há muito que explorar e inovar no desenho dessas interfaces. Para Norman (1986), a meta do designer é desenvolver interfaces que permitam ao usuário, durante o processo de interação, criar um modelo mental consistente com o modelo projetado pelo designer.

Ao serem priorizados modelos já existentes e características de processos comunicativos pré-existentes, tornam-se limitadas as novas associações e convenções. É preciso ver e entender todo o processo de interação homem-máquina para buscar novas potencialidades nos ambientes virtuais.

Não obstante, modelos mentais estão distantes dos objetos concretos. Ao entender como eles são usados permite-se uma melhor interação das pessoas com o mundo. Estudando-os no domínio do mundo real, assim como no domínio do mundo virtual, pode-se investigar como esses modelos são formados e como eles podem se mover de um domínio para o outro, dando margem à exploração de novas possibilidades se desprendendo destas metáforas pré-existentes.

Mas para isso torna-se necessário sair destes modelos pré-concebidos para criar novos métodos de interação. Afinal os meios digitais permitem ir além dos limites de simplesmente reproduzir simulacros “cópias incompletas do espaço concreto” (BAUDRILLARD, 1984).

## BIBLIOGRAFIA

---

- BAUDRILLARD, Jean. *Simulations*. Massachusetts: Mit Press, 1984.
- LEVY, Steven. *Insanely Great*. New York: Viking Penguin, 1994.
- NORMAN, D. *Cognitive Engineering*. In D. Norman & S. Draper (eds.) *User Centered System Design*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum, 1986.
- Rocha, Heloisa Vieira da, Baranauskas, Maria Cecilia Calani. *Design e avaliação de interfaces humano-computador*. Campinas, SP: NIED/UNICAMP, 2003.
- SANTAELLA, Lucia. *Semiótica Aplicada*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.
- SOUZA, Clarisse Sieckenius de. LEITE, Jair Cavalcanti. PRATES, Raquel Oliveira. BARBOSA, Simone D.J. *Projeto de Interfaces de Usuário. Perspectivas Cognitivas e Semióticas*. Disponível em [http://www.unifacs.br/ihc/downloads/pdf/JAI\\_Apostila.pdf](http://www.unifacs.br/ihc/downloads/pdf/JAI_Apostila.pdf). Acesso em 10/03/2007.
- SPIEGEL, Dana. *Human Computer Interaction*. MIT, 1998. Disponível em <http://alumni.media.mit.edu/~spiegel/papers/hci.pdf>. Acesso em 09/03/2007.
- SUTCLIFFE, Alistair. *Multimedia and Virtual Reality. Designing Multisensory User Interfaces*. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates, 2003.

# A EXPERIÊNCIA EM REALIDADE MISTA/ AUMENTADA NOS JOGOS ELETRÔNICOS

CAMILA CAVALHEIRO HAMDAN | MESTRANDA EM ARTE E TECNOLOGIA - ORIENTADORA: DR<sup>º</sup>. SUZETE VENTURELLI - UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA – UNB | CAMILAHAMDAN@GMAIL.COM

## RESUMO

O presente artigo tem por finalidade analisar a ambientação baseada em experiência em Realidade Mista/Aumentada exemplificada no Projeto FOOD – CHAIN<sup>21</sup> desenvolvido pela Nanyang Technological University, de Singapura. Para tanto, faremos uma breve introdução à realidade mista, às tecnologias da realidade aumentada e a experiência perceptiva nos jogos eletrônicos.

## INTRODUÇÃO

Com o advento das tecnologias computacionais, a arte tem se apropriado dos novos recursos da comunicação e da informação. O uso criativo destes suportes possibilita a interatividade entre o espectador e a obra, mesclando arte e ciência em processos criativos no campo da computação. A experimentação da arte, em que o corpo mergulhado nas novas formas de interação apreende-se num trânsito entre o 'dentro' e o 'fora' da obra, compondo um jogo entre a obra e o espectador, possibilita novas formas de percepção.

A arte amplia-se a novos estados provenientes da cultura digital. Neste caminho, o jogo “que é antes de tudo e sobretudo uma ação livre” (HUIZINGA apud CAPISANI, 2001, p. 215) contribui com a arte enquanto disponibiliza ambientes mais interativos que permitem que o público não seja um simples observador, mas também um colaborador. Este, dentre outros fatores, instiga que pesquisas em arte apareçam com o uso do jogo eletrônico.

Previamente ao uso do computador para o entretenimento, os jogos eram elaborados e jogados no espaço aberto, no mundo físico, com o uso de propriedades do mundo real, como objetos físicos, utilizando nosso senso de espaço e relações espaciais reais. Nestes jogos físicos, a interação entre o espectador-participante, que chamaremos de jogador, conforme Sahu (2005):

“(…) CONSISTE EM DOIS ELEMENTOS VITAIS: INTERAÇÃO ENTRE O JOGADOR E O MUNDO FÍSICO E INTERAÇÃO ENTRE OS JOGADORES. ATUALMENTE, JOGOS DE COMPUTADOR PROPORCIONAM UM NÍVEL MAIS ALTO DE ATRATIVIDADE PARA OS JOGADORES DIANTE AS POSSIBILIDADES DE MUNDOS VIRTUAIS ILUSÓRIOS E IMAGINADOS, COM GRÁFICOS COMPUTACIONAIS E SONS. ALÉM DISSO, OS OBJETIVOS DOS JOGOS DE COMPUTADOR SÃO, TÍPICAMENTE, MAIS INTERATIVOS QUE DOS JOGOS TRADICIONAIS E O ALTO NÍVEL DE COMPLEXIDADE DE INFORMAÇÕES TAMBÉM PROVOCAM A CURIOSIDADE DOS JOGADORES. PORTANTO, É UMA ÓTIMA COMBINAÇÃO DE FANTASIA, DESAFIO E CURIOSIDADE, O QUE MOTIVA AS PESSOAS A OPTAREM PELOS JOGOS DE COMPUTADOR.”<sup>22</sup>

Para assinalar esta questão, o Projeto 'FOOD-CHAIN' (Cadeia Alimentar) é um dos muitos projetos que seguem baseados em um modelo de jogo de entretenimento em experiência de realidade mista/aumentada tangível, desenvolvidos como uma nova área da interação Humano-computador, a qual se dirige a fusão de características de interação dinâmica de jogos de computador com o mundo físico real para aumentar o nível de interação no jogo, assim como fazer o jogo mais semelhante à vida (SAHU 2005).

### 1.1 Realidade Mista: Fusão das imagens reais e virtuais

O interesse sobre a fusão das imagens reais e virtuais na criação de imagens híbridas tem como ponto de partida a utilização da técnica de chroma-key, apresentada no cinema a partir dos anos 20. Com este, obtinha-se a utilização de desenhos animados com imagens do real ou misturados a atores reais. (Ilustração 1)

Estas imagens ainda não permitiam a interação em tempo real, o que, a partir do uso da tecnologia digital, se tornou uma característica estética das imagens híbridas possibilitadas pela realidade aumentada. (VENTURELLI; MACIEL 2006).



Ilustração 1 :HAMDAN, C. IN PROCESS (2006). Vídeo – arte utilizando a técnica de chroma-key.

<sup>21</sup> Iniciado em dezembro de 2005, este projeto ainda está em andamento pela Interaction and Entertainment Research Center (IERC), Nanyang Technological University, Singapura, em colaboração com a Interactive Media Laboratory, University of Southern California, Los Angeles. Foi, recentemente, exibido na 6ª Conferência em Avanços em Computadores e Entretenimento - Advancement in Computers and Entertainment (ACE) '06 Conference – realizada em Hollywood, Califórnia. As divisões centrais de desenvolvimento do projeto no (IERC) incluem desenvolvimento de Hardware gráficos e desenvolvimento em comunicações, desenvolvimento de Servidor de Jogos & Inteligência Artificial e do grupo de Hardware Interfaceado.

112 <sup>22</sup> Traduzido por: Bruna Penha.

Tomaremos por base algumas definições propostas por Paul Milgran<sup>23</sup> (1994). O autor identificou como os trabalhos em realidade aumentada e em realidade mista são relacionados. O mundo real e um ambiente totalmente virtual são as duas finalizações de uma seqüência contínua, o *Virtuality Continuum*, com a região mediana chamada 'Realidade Mista'. A realidade aumentada se encontra mais próxima ao mundo real e a experiência perceptiva é possibilitada por dados do mundo real aumentados com objetos gerados por computador. Por outro lado, a 'Virtualidade Aumentada' é usada para identificar sistemas que são mais sintéticos, com a adição de imagens do mundo real.

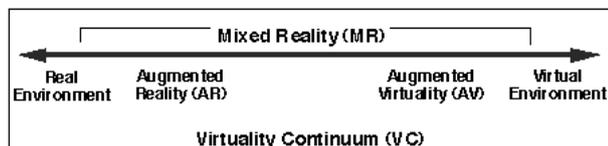


Ilustração 2: Representação simplificada do "Virtuality Continuum".

Na Realidade Mista (RM), a fusão do mundo real com mundos virtuais produz um novo ambiente onde objetos físicos e digitais coexistem e podem interagir. Já a Realidade Aumentada (RA) – Argumented Reality (AR) - é, segundo Paul Milgran, todo o caso em que um ambiente de outra maneira real "for aumentado" por meio de objetos virtuais (gráfico de computador). Por exemplo, um usuário de RA pode 'vestir' óculos transparente

e, através deste, ver o mundo real, assim como imagens geradas por computador projetadas sobre este mundo.

A Realidade Virtual (RV) é uma tecnologia que permite ao usuário interagir com um ambiente, que conforme Milgran é totalmente sintético. Este ambiente simulado pode ser similar ao mundo real, ou pode diferir significativamente a realidade, como os jogos em RV (SAHU 2005).

Os jogos de RA, ampliam a noção de interface, permitindo questionar o conceito do trânsito entre o 'dentro' e o 'fora' proporcionado pela fusão entre os mundos. Neste sentido, as experiências desenvolvidas nessa prática apontam características da interação dinâmica. Tais características podem ser constatadas, segundo Sahu, em experiências Outdoor AR e Indoor AR.

#### Experiências Outdoor e Indoor nos Jogos Eletrônicos

As experiências dos jogos eletrônicos na prática da realidade aumentada, proporcionam um trânsito entre os ambientes físicos fechados/abertos e entre os mundos real/virtual denominados como Outdoor AR e Indoor AR.

No jogo FOOD-CHAIN, a combinação de experiências outdoor e indoor é explorada. Um jogador (o Terran<sup>24</sup>) é outdoor, pois está em um ambiente aberto, correndo em volta do Campus USC<sup>25</sup>, carregando um par de binóculos RA, enquanto outro (o Avian) é indoor e voa em torno de um modelo 3D do Campus USC que serve como arena do jogo. A experiência se desenvolve para dois jogadores, sendo um predador e o outro a presa em um espaço híbrido físico/virtual. (ilustração 3)

O jogo tem sido conceitualizado como "Uma Cadeia Virtual Biológica", no qual, propõe a conscientização dos jogadores sobre a cadeia alimentar em torno de nós e sobre o seu pertencimento a esta. A cadeia alimentar é desenvolvida a partir da relação entre predador e presa. O jogo propõe um "ecossistema real/virtual" com a presença de um predador e uma presa virtuais dotados de inteligência artificial (IA).

"O PREDADOR AVIAN ESTÁ LOGO ACIMA DA PRESA TERRAN NA CADEIA ALIMENTAR. ELE TENTA CAPTURAR E CONSUMIR O TERRAN E EVITA UM PREDADOR IA, PARA QUEM ELE É UMA PRESA. O TERRAN, POR SUA VEZ, TENTA CAPTURAR E CONSUMIR A PRESA IA VIRTUAL NO 'ECOSSISTEMA' SOBRE O CAMPUS, ENQUANTO EVITA A ATENÇÃO DO PREDADOR AVIAN. PORTANTO, OS 2 JOGADORES TÊM UMA RELAÇÃO ESPECÍFICA E ASSIMÉTRICA, ATÉ MESMO PORQUE OS 2 JOGADORES TÊM EXPERIÊNCIAS DE NATUREZA DUAL, SENDO, AO MESMO TEMPO, CAÇA E CAÇADOR" (SAHU, 2005).

O jogo outdoor em RA depende, primordialmente, do rastreamento de posição para integrar a Unidade de GPS e, também, do rastreamento

23 MILGRAN, P; KISHINO, F. A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays. 1994. Disponível em: <[http://etclab.mie.utoronto.ca/people/paul\\_dir/EICE94/ieice.html](http://etclab.mie.utoronto.ca/people/paul_dir/EICE94/ieice.html)>. Acesso em: 28 /05/2007.

24 Sua posição e localização são rastreadas por uma unidade de GPS (*Global Positioning System*) conectada ao computador vestível e também por orientação especial (*InertiaCube*).

25 *University of Southern California*, Los Angeles.



Ilustração 3: Terran no Campus da USC e vista subjetiva do jogador; Modelagem da arena do jogo pela perspectiva do Avian no jogo FOOD-CHAIN.

de orientação por meio de rastreadores especiais. O 2º jogador (o Avian) que é indoor, joga em frente a um dispositivo Estereoscópio 3D, no laboratório. Ele se envolve no jogo com um Controlador PC Avian, o qual tem uma Representação 3D da arena do jogo, das posições do Terran, do Avian e do Predador IA.

A fim de fazer de que a experiência seja mais realista para o jogador do Avian, este é equipado com uma jaqueta de retorno de força ativa e ombreiras pesadas que 'criam' a sensação de decolagem e pouso quando Avian sai do chão e aterriza.

## CONCLUSÃO

As experiências em realidade mista/aumentada nos jogos eletrônicos, exemplificadas anteriormente, contribuem para a percepção de outras espacialidades corpóreas, para que nós reaprendamos a sentir nosso corpo através da experiência nos jogos, estando no mundo real ou virtual, em ambientes fechados ou abertos. Sobre o uso dos computadores vestíveis na ampliação da realidade, Luisa Paraguay Donati afirma:

“OS DISPOSITIVOS “VESTÍVEIS” AO CONJUGAR DINAMICAMENTE AÇÕES FÍSICAS, CONEXÕES VIRTUAIS E PERCEPÇÕES ESPACIAIS, TERMINAM POR DESLOCAR AS SENSACIONES CORPÓREAS E SUGERIR OUTRAS MANIFESTAÇÕES PARA OS SENTIDOS. AO MOLRAR A EXPERIÊNCIA DOS PARTICIPANTES, TORNAM-SE MEDIADORES DA REALIDADE, NA MEDIDA QUE AMPLIAM, TRANSFORMAM E CONDICIONAM OUTRAS FORMAS DE PERCEBER E ATUAR NO MUNDO” (p. 99, 2005).

As relações das formas de perceber e atuar no mundo com o uso da RA nos jogos eletrônicos, experienciam a fusão entre os mundos, num híbrido constituído de imagens do real e imagens sintéticas. O verdadeiro mundo para aquele que joga é apreendido a partir da percepção do sujeito como aquele que faz a ação. É pela experiência perceptiva que nós conhecemos o nosso mundo, “O mundo é não aquilo que eu penso, mas aquilo que eu vivo” (Merleau-Ponty, 1999, p. 14).

A interação entre o sujeito homem (corpo encarnado) e o sujeito máquina (corpo dotado de IA) nesta “cadeia alimentar”, supõe relações no pensamento sobre o corpo no mundo, do mundo e para o mundo, considerando o que diz Merleau-Ponty: “É pensando meu corpo como um objeto móvel que posso decifrar a aparência perceptiva e construir o cubo verdadeiro” (ibid. p. 274).

## BIBLIOGRAFIA

- DONATI, Luisa P. Computadores Vestíveis: convivência de diferentes espacialidades. In: *Conexão - Comunicação e Cultura: ciberespaço, comunicação e criação*, UCS, Caxias do Sul, v.3, nº6, p. 93-102. 2004.
- DULCIMIRA, Capisani. O Jogo e as Ações Estéticas. In: *Transformação e Realidade: mundos convergentes e divergentes*. Ed. UFMS, Campo Grande, 2001.
- MERLEAU-PONTY. *Fenomenologia da Percepção*. Martins Fontes. São Paulo. 2ª Edição, 1999.
- MILGRAN, P; KISHINO, F. *A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays*. 1994.
- Disponível em: <[http://etclab.mie.utoronto.ca/people/paul\\_dir/IEICE94/ieice.html](http://etclab.mie.utoronto.ca/people/paul_dir/IEICE94/ieice.html)>. Acesso em: 28/05/2007.
- SAHU, Ashwini K. *Project Reference Guide on FOOD-CHAIN: a location based mixed reality experience*. Nanyang Technological University, Singapura, 2005.
- Disponível em: <[www.mixedrealitylab.org/MEDIA/projectdoc/food\\_chain\\_reference.pdf](http://www.mixedrealitylab.org/MEDIA/projectdoc/food_chain_reference.pdf)>. Acesso em: 18/04/2007.
- VENTURELLI, Suzete; MACIEL, Mario. *Estética das Imagens Informáticas: realidade aumentada misturada (MAR)*. 2006. Disponível em: <<http://www.suzeteventurelli.ida.unb.br/apresentacoes-pdf/puc-2006.pdf>>. Acesso em: 23/04/2007.

# SURREALISMO E PUBLICIDADE: A CAMPANHA THROUGH THE BOTTLE DA SMIRNOFF

CARLOS EDUARDO SANTOS SILVA | MESTRANDO DO PROGRAMA DE EDUCAÇÃO, ARTE E HISTÓRIA DA CULTURA DA UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE | CADU.SILVA@MACKENZIE.COM.BR

CO-AUTORES: ANDREA RAMALHEIRO TOLENTINO | ANDREIATOLENTINO@IG.COM.BR | DIRCEU ZALESKI FILHO | DIRCEUZF@IG.COM.BR | ISMAEL DE LIMA JUNIOR | ISMAEL@MACKENZIE.COM.BR | JOSÉ LUIS SOLSONA DA SILVA | SOLSONA1@HOTMAIL.COM | PEDRO DE ALMEIDA PINTO JUNIOR | MORTAGH@GMAIL.COM | MESTRANDOS DO PROGRAMA DE EDUCAÇÃO, ARTE E HISTÓRIA DA CULTURA DA UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE

## ABSTRACT

In spite we know that Egyptians used to use the papyrus to create some sales messages, just like in the ancient Greece and Rome, the publicity started to appear in current media (newspapers) in 1675, in England. There was no image, just text, in the first ads. The only kind of art related with the publicity was the literature (writing and poetry).

Nowadays the publicity is much more visual and uses elements of all of kind of arts, like visual arts, cinema and music. And use elements of almost all of art schools, like op art, modernism,...

The relationship between Art and Advertising has been discussed by artists, academics and advertisers since the incoming of the ad. In some art schools it more easy to detect and analyze this relation, like the pop art.

This paper try to understand the relation between the visual art, the surrealist one, and the press publicity, based on the smirnoff ad campaign, called "Through The Bottle", in which one images appear distorted when pass in the backside of the bottle of Smirnoff vodka, in a clear surrealist reference.

## O MODERNISMO

Entre aproximadamente 1890 e 1910 a sociedade dominante louvava os valores que o progresso, a tecnologia e a ciência traziam para a vida de todos. A medicina, com o aumento da vida média, a tecnologia da estrada de ferro... As correntes artísticas que representaram e avaliavam esse progresso, esse desenvolvimento da economia e da tecnologia recebeu o nome de Modernismo.

Para Argan: "Sob o termo genérico Modernismo resumem-se as correntes artísticas que, na última década do século XIX e primeira do XX propõem-se a interpretar, apoiar e acompanhar os esforços progressista, econômico e tecnológico, da civilização industrial". (2002, p.45).

Objetivaram diminuir a distância entre a arquitetura, pintura e escultura nas relações de produção econômica, entre elas a construção civil, e a funcionalidade decorativa.

Após 1910 esse entusiasmo pelos progressos trazidos pela industrialização foi sucedido pela consciência das transformações no cotidiano. Aparecem as vanguardas artísticas que não se preocupavam só em atualizar a arte, mas em mudar, de modo radical, os tipos e finalidades da arte.

Para Hobsbawm, a era dos extremos, de 1914 a 1945, representou uma época em que houve um grande desenvolvimento técnico-científico, mas que também apresentou duas grandes guerras, destruição e o maior índice de mortandade.

As artes possuem como característica a linguagem que expressam. Nas artes plásticas surgiram os novos sistemas de cores, formas, volume, suportes entre outros. Na Literatura aparecem novos artifícios narrativos, e na música novos agrupamentos de sons. Algo que é constante em todo o modernismo é o desafio à autoridade.

Surgem assim, nesse período o impressionismo, o expressionismo e o cubismo cujos artistas continuarão a produzir com a advento da chamada "era dos extremos", por Eric Hobsbawm, o período compreendido entre 1914 e 1991 (1998;7). Neste período apareceram a vanguarda neoplasticista de Mondrian com seu manifesto "O neoplasticismo" em 1920 e o Construtivismo russo cujo um dos expoentes foi Kandinsky, mesmo assim, para Hobsbawm o Dadaísmo e o Surrealismo são as vanguardas representativas deste período (1998, p.179).



## O SURREALISMO

---

No início do século XX, a partir dos estudos psicanalíticos de Freud e as incertezas políticas da época, se instaura o clima favorável para o surgimento de uma arte, que por intermédio de propostas radicais de liberdade pictórica, contra uma arte convencional e contra os valores tradicionais da cultura ocidental, faz eclodir talvez, a última das vanguardas artísticas da Europa.

O surrealismo buscava a valorização e a intervenção fantasiosa na realidade, explorando o inconsciente, o mundo dos sonhos e da loucura. Ressalta ainda o automatismo contra o domínio da consciência e deliberadamente abandonam as formas de representação da realidade por meio de formas abstratas ou figurativas simbólicas.

O surrealismo tem origem no dadaísmo e na pintura metafísica de Giorgio De Chirico, “a ele juntaram-se outros pintores que foram buscar seus temas na imaginação, nos sonhos e na fantasia infantil. Foram chamados “pintores metafísicos”. Para eles a razão e a lógica não tinha lugar na arte”. (Lambert, 1981)

Os surrealistas abandonam o mundo real para invadirem o irreal, na emoção mais profunda do ser encontram todas as possibilidades de expressão, somente com a visão do fantástico, no instante que a razão humana perde o controle. Os relógios moles de Dali apresentam um destes instantes, sua origem num trocadilho francês, faire la montre molle, que quer dizer botar a língua de fora, e também significa fazer um relógio mole. Desta forma Dali, pinta os relógios como línguas moles. “Dali disse que eram também objetos masoquistas, aguardando um terrível destino. Esperam na praia, sabendo que serão tragados pelos tubarões do tempo mecânico tal como o linguado se achata o mais que pode, pronto para ser engolido pelo tubarão.” (Lambert, 1981). A livre associação e a análise dos sonhos, ambos métodos da psicanálise freudiana, transformaram-se nos procedimentos básicos do surrealismo, embora aplicados a seu modo.

## A PUBLICIDADE

---

Antes de nos aprofundarmos no tema seria interessante pontuar a nomenclatura. Muitos autores estabelecem diferenças entre Propaganda e Publicidade. Muitos não. Com relação a esta discussão, Rabaça e Barbosa afirmam que “as palavras Propaganda e Publicidade são geralmente usadas com o mesmo sentido, e esta tendência parece ser definitiva, independentemente das tentativas de definição que possamos elaborar em dicionários ou em livros acadêmicos” (1978, p. 378-379). Seguindo essa tendência, adotaremos os dois termos, publicidade e propaganda como sinônimos.

A origem da publicidade está intimamente ligada à origem da imprensa. No século XV, Gutemberg inventou a imprensa. Desde então surgiram os primeiros folhetos, os primeiros cartazes e os primeiros periódicos. Em 1625, no jornal britânico “Mercurius Britanicus”, surgiu o primeiro anúncio publicitário.

Cabe salientar que as primeiras mensagens publicitárias eram meramente informativas, descritivas. Em nada se assemelhavam ao formato atual. Claude Hopkins em A Ciência da Propaganda afirma que “As ilustrações, na propaganda comum, ensinam muito pouco. Provavelmente resultam de caprichos”. (1966, pg 39). Naquela época, fazia muito sentido e a única forma de arte da qual a publicidade se aproveitava era a literatura. Aliás, esse formato perdura até os dias de hoje e recebe o nome de classificado.

Hoje, como salienta Pinho:

“PUBLICIDADE É A DISCIPLINA DO COMPOSTO DE PROMOÇÃO CUJA FORÇA PROVÉM DA SUA GRANDE CAPACIDADE PERSUASIVA E DA SUA EFETIVA CONTRIBUIÇÃO AOS ESFORÇOS PARA MUDAR OS HÁBITOS, RECUPERAR UMA ECONOMIA, CRIAR IMAGEM, PROMOVER O CONSUMO, VENDER PRODUTOS E INFORMAR O CONSUMIDOR” (PINHO 2001, p. 171).

Muito mais do que informativa, do que tentar convencer, a publicidade hoje é persuasiva, tenta seduzir, tenta envolver.

## A ARTE NA PUBLICIDADE

---

Por muito tempo, a discussão se a publicidade seria uma arte ou uma ciência gerou acaloradas discussões entre publicitários, artistas e cientistas. Aliás, ainda hoje esse assunto é polêmico. Longe de querer botar um ponto final nessa celeuma, preferimos ficar com a visão do saudoso jornalista, escritor e publicitário, Ricardo Ramos:



“Se a propaganda é uma técnica, que se destina a comunicar as qualidades específicas e diferenciais de um produto, de um serviço, ou a representação de uma idéia, por que misturá-la às artes e às ciências?” (1987, p.10)

Fato é, que, a arte muitas vezes serve de inspiração e de referência para a propaganda e, mesmo de forma tácita, sempre esteve presente nela, assim como, por vezes, a publicidade serviu de inspiração para a arte, chegando até a estar presente nela, como no caso da pop arte. Um exemplo disso é a lata de sopa Campbell's de Andy Warhol.

Se podemos afirmar que qualquer forma de manifestação artística é, também uma forma de expressão, de comunicação, seja ela consciente, ou não, então ai encontramos um ponto de convergência entre arte e propaganda.

## A PUBLICIDADE NO SÉCULO XXI

A publicidade surgiu como um fenômeno econômico e social em meados daquele século e era basicamente uma comunicação informativa entre vendedor e comprador e, sendo a relação entre eles fundada no conhecimento pessoal e na confiança. Como na sociedade pré-industrial onde se produzia de forma manufaturada e por isso em baixa escala, não exigia esforço excessivo do fabricante para a colocação de produtos no mercado, ela refletia o conceito de seriedade e honestidade de que desfrutava o vendedor e assumia um caráter de garantia de qualidade da mercadoria e conveniência de sua aquisição. A publicidade era considerada mero convite à oferta, o que significa dizer, ela não vinculava o fornecedor pois, para a concretização do negócio o consumidor, atraído pela publicidade, deveria comparecer ao estabelecimento e apresentar uma oferta, que seria ou não aceita pelo fornecedor. (Rodycz, 1994, p. 61 apud Chaise, 2001, p.2)

Devido à produção em série, decorrência da revolução industrial, o consumo, um fenômeno universal, tornou-se massificado, ou seja, as relações de mercado se despersonalizaram, a produção que era destinada a um indivíduo em especial estendeu-se a toda a coletividade. Mudanças de comportamento nas relações de consumo houve em grande escala. Por conseguinte a publicidade tornou-se destinada à massa de consumidores e, sendo as ofertas veiculadas simultaneamente para milhões de pessoas, passou a ter nova função, hoje inserida explicita ou implicitamente em grande parte dos conceitos de publicidade e descrita por Marcelo Kokke (2001, p.90) da seguinte maneira: “A finalidade da publicidade é exercer uma influência sobre os consumidores, direcionando sua opção de consumo para determinado produto ou determinada marca”.

## O SURREALISMO NA PUBLICIDADE

A campanha publicitária criada pela agência J. W. Tompsom, para o anunciante Smirnoff, e que foi amplamente premiada, chegando a conquistar o, considerado título máximo da publicidade, o Grand Prix de Cannes, reflete, de forma clara a presença da arte, como referência e fonte de inspiração para campanhas publicitárias.

Essa campanha apresentava, através da mídia impressa e eletrônica, uma realidade que se alterava ao passar por trás da garrafa da vodka Smirnoff (essa campanha recebe o nome, internacionalmente, through the bottle, ou, através da garrafa), numa clara mensagem de que o produto altera a sua percepção.

Fazendo uso de uma linguagem surrealista, por vezes, a propaganda apresenta elementos de uma visão que, por meio de formas abstratas ou figurativas simbólicas, explicita as imagens da realidade mais profunda do ser humano: o subconsciente.



Figura: Peça Wolf, da campanha Thruth The Bottle - Fonte: www.jwt.com

A publicidade utiliza o inconsciente, a linguagem cifrada, o velado, para despertar a consciência sobre características e benefícios da aquisição dos produtos anunciados.

Tomando como exemplo a peça publicitária que se segue (figura), podemos analisar, que através de uma metáfora visual, o publicitário, através da imagem dos carneiros e do lobo (uma clara alusão ao lobo em pele de cordeiro), evidencia uma característica do produto. No caso que a vodka diferencia o seu bebedor, que perde a sua timidez e se torna um caçador.

A publicidade atualmente manipula o inconsciente e com isso a obtém resultados de maneira subliminar ao atingir o consumidor que fará uso dos produtos e serviços.

A publicidade pode até utilizar linguagens, técnicas e elementos do surrealismo, mas ela própria, jamais será surrealista, pois tem uma intencionalidade clara, a de vender.

## **BIBLIOGRAFIA**

---

- ARGAN, Giulio Carlo. *Arte Moderna..* Belo Horizonte: Ed. Companhia das Letras, 2002.
- HOBBSAWN, Eric. *A era dos extremos, o breve século XX.* São Paulo, Ed. Companhia da Letras, 1998
- HOPKINS, Claude. *A ciência da propaganda,* São Paulo, Cultrix, 1966
- LAMBERT, ROSEMARY. *A Arte do século XX,* São Paulo, Circulo do Livro, 1984
- PINHO, J.B. *Comunicação em marketing: princípios da comunicação mercadológica,* Campinas, Papirus, 2001
- RABAÇA, Carlos Alberto; BARBOSA, Gustavo. *Dicionário de comunicação,* Rio de Janeiro, Codecri, 1978
- RAMOS, Ricardo. *Propaganda,* São Paulo, Global, 1987
- WILLIAMS, Raymond. *Palavras-chave: um vocabulário de cultura e sociedade.* São Paulo: Editora Autêntica, 2007.

# RUPTURAS E APROXIMAÇÕES ENTRE O DESIGN GRÁFICO E A ARTE NA CONTEMPORANEIDADE<sup>26</sup>

DESIRÉE PASCHOAL DE MELO | MESTRANDA DO PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DE LINGUAGENS DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL. | MELO.DESIGN@GMAIL.COM

## RESUMO

Esta pesquisa trata das rupturas e aproximações existentes entre o design gráfico e a arte na contemporaneidade, devido a mudanças nos paradigmas existentes em seus conceitos, as quais proporcionaram o intercâmbio entre suas linguagens. De um lado, temos a (trans) formação das artes, influenciada por novos conceitos e técnicas de representação “pós-revolução industrial” e, posteriormente, “pós-revolução digital”. De outro, temos a (des) construção do design gráfico, influenciada, entre outros, pela estética pós-moderna e pelos recursos dos softwares gráficos. Associada a isso, uma hibridização de linguagens – das artes e do design –, cujas produções e características ainda estão em fase de definição.

## INTRODUÇÃO

Este texto tem como objeto de estudo e reflexão a nova visualidade dos produtos<sup>27</sup> de linguagens híbridas entre as comunicações e as artes<sup>28</sup> na contemporaneidade, especificamente entre o design gráfico e as artes visuais. O ponto de partida para essa reflexão surgiu da observação das modificações ocorridas nas linguagens artísticas e nas linguagens de comunicação, desde a revolução industrial até os dias atuais, dentre as quais se verifica um rompimento com os paradigmas existentes em seus conceitos e um intercâmbio entre suas propostas.

De um lado, temos a (trans) formação das artes a partir da ruptura com a tradição naturalista de matriz renascentista no final do século XIX, influenciadas por novos conceitos e técnicas de representação “pós-revolução industrial” e, posteriormente, “pós-revolução digital”, descrito nessas pesquisas com base em Walter Benjamin (1993), Alberto Tassinari (2001), Lúcia Santaella (2003 e 2005) e Ferreira Gullar (1993).

De outro, temos a (des) construção do design gráfico a partir de novas experimentações em busca da intuição e expressão, influenciada pela estética pós-moderna e pelos recursos dos softwares gráficos, descrita nessas pesquisas com base em Richard Hollis (2000), Flávio Cauduro (1998, 2000, 2001 e 2002), Lenara Verle (1996), João Pedro Jacques (2002) e Ana Cláudia Gruszynski (1999).

Nas duas supracitadas foi identificada uma hibridização de linguagens em diversos níveis, cujas produções e características ainda estão em fase de definição, abrindo um espaço para novos estudos e pesquisas.

## A (TRANS) FORMAÇÃO DA ARTE

No campo das artes, a partir do final do século XIX, com as conseqüências da revolução industrial, do desenvolvimento de um sistema capitalista e de uma sociedade de consumo, vimos desencadear um desejo intencional dos artistas de romper, de ir em

busca de novas experimentações, negando o período antecedente de tradição de matriz renascentista, em favor de uma nova época.

A partir do estudo de diversas referências bibliográficas, constatamos que as vanguardas artísticas levaram a crise dos suportes tradicionais da arte até o seu ponto mais radical, possibilitando experimentações de uma nova obra de arte que se permite ultrapassar os limites da moldura, descer dos pedestais, se tornar intencionalmente aberta, autônoma, auto-reflexiva, heterogênea, híbrida e interativa.

Ligado a esse contexto, inicia-se o desenvolvimento e aperfeiçoamento dos dispositivos de captação e reprodução de imagem que, anos mais tarde, vem influenciar e determinar as características de uma nova arte. Inicialmente a revolução eletrônica, posteriormente, a revolução digital, com a popularização do microcomputador e das máquinas digitais de alta resolução como as filmadoras, as câmeras fotográficas, as impressoras, as mesas digitalizadoras, os softwares gráficos de alta performance e as mídias de armazenamento e transporte de dados.

A arte termina por romper não apenas com a representação naturalista, como previsto, mas, também, com as fronteiras entre sua própria linguagem e as de outras áreas, atingindo níveis tão intrincados a ponto de pulverizar e colocar em questão o próprio conceito de artes plásticas, expandindo o seu campo para outras áreas como: desenho industrial, publicidade, cinema, televisão, moda, vídeo e computação gráfica.

<sup>26</sup> Texto resumido da monografia apresentada ao Programa de Pós-Graduação Especialização em Imagem em Som da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul para obtenção do título de Especialista, sob orientação da Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Eluiza Bortolotto Ghizzi (2006).

<sup>27</sup> O termo “produto” refere-se, propositalmente, a não definição de um resultante, seja de produção de arte ou de comunicação.

<sup>28</sup> As linguagens híbridas aqui apresentadas referem-se aos resultados dos “caminhos interatuantes (que) as comunicações e as artes vieram percorrendo”, “uma indisso- ciação que veio crescendo através dos últimos séculos para atingir seu ponto culminante na contemporaneidade” (SANTAELLA, 2005:07).

## A (DES) CONSTRUÇÃO DO DESIGN GRÁFICO

De acordo com Richard Hollis (2000:01-03), design gráfico é a atividade de criar e/ou escolher elementos visuais sobre um “objeto” (que pode ser um produto, pessoa, evento, lugar, etc.) combinando-os entre si em um suporte qualquer que, dependendo de sua disposição e contexto, transmite um determinado conceito. O significado transmitido tem pouco, ou nada, a ver com a pessoa que os criou e/ou escolheu, deixando de expressar a idéia/sentimento pessoal do designer para refletir as necessidades do “objeto” em questão, fundamentadas por informações coletadas diretamente com o cliente (briefing) ou indiretamente (estudos e pesquisas de campo). Mesmo sendo a criação dirigida pelas preferências estéticas do designer, a mensagem precisa estar em concordância com o seu público-alvo e a situação de mercado na qual o “objeto” está inserido.

De acordo com Ansley (apud COWAY apud GRUSKYNSKI, 1999:02), por muito tempo o design gráfico esteve ligado, sobretudo, à noção de codificação de informações voltadas para a comunicação, sendo o designer apenas o intermediário entre os informantes (jornalistas, pesquisadores, escritores) e os especialistas na escolha dos modos efetivos de transmissão (técnicos, engenheiros, impressores).

Observando os aspectos históricos do design gráfico, durante e após a I Guerra Mundial, a escolha e/ou criação dos elementos visuais e sua disposição resumia a racionalidade e ordem que, no entre-guerras, foram elementos fundamentais da escola Bauhaus – que pregava o cultivo à organização, à padronização, à clareza e à harmonia, em contraposição à emoção, à anarquia, ao caos e à desestabilização estimulada na época – e, posteriormente, da “escola suíça”, que refinou e reprimiu mais ainda quaisquer subjetivismos, regionalismos ou ‘estilismos kitsch’ que ameaçassem contaminar o padrão dos racionalistas alemães.

João Pedro Jacques (2002:11) constata que, contra o cansaço público referente à falta de espírito e de atitude nos trabalhos racionalistas e em prol da sensibilidade, intuição, improvisação, ambigüidade e expressão surgem os movimentos anti-racionalistas, decorrentes inicialmente de fatores culturais e políticos, como a Revolução Cubana (1959) com seus pôsters de divulgação de manifestações sociais, políticas e culturais; a reação à Guerra do Vietnã (1964-75) e os protestos sociais em Paris (1968). É importante para esses movimentos o domínio da técnica de impressão por estudantes e grupos de protestos, que utilizam-na como suporte para levar sua comunicação às ruas, através de pôsters dramáticos distribuídos entre si. Cita-se, também, o movimento underground (meados de 1960), com a tecnologia gráfica do “faça-você-mesmo”, e o movimento psicodélico, com uso de drogas alucinógenas (legais na Califórnia até 1966), cujos designers criavam a partir de experiências visuais com LSD.

Paralelamente a esses movimentos, nos anos 60 jovens designers suíços, como Wolfgang Weingart em Basle e Odermatt & Tissi em Zurique, passaram a realizar soluções não dogmáticas, mais descontraídas e improvisadas. Nos anos 70 essa rejeição se espalha aos poucos pelas escolas norte-americanas, dando origem ao estilo expressionista e intuitivo da New Wave Califórnia e alterando decisivamente o cenário mundial das artes gráficas.

Nos anos 80 uma nova geração de designers e novas escolas começaram a explorar o computador, que permitia grandes e fáceis manipulações, terreno para nova e necessária concepção de linguagem, dadas as possibilidades de distorção, sobreposição e hibridização de imagens, fotocomposição e utilização do processo de reprodução para fundir imagem e palavra. Como exemplos do uso desses processos podemos citar a San Francisco School (1980); o New Wave Europeu; o Movimento Retrô em Nova York e o designer David Carson (anos 90).

Jacques (2002:29) afirma que as novas mudanças tecnológicas demandaram uma completa reformulação dos preceitos e práticas do design. Gruszynski (1999:03) confirma, dizendo que passamos a compreender o design gráfico em um novo patamar, não apenas de um codificador de mensagens ou intermediário entre os informantes e os especialistas de transmissão, como foi ressaltado inicialmente, mas os designers podem agora articular elementos visuais que não seguem a idéia de decodificação apenas, mas, se abrem para interpretações inusitadas.

Com a introdução do computador pessoal e da editoração eletrônica, como geradores de imagens de fácil acesso e manipulação, associados ao contexto social e cultural, surge uma nova sensibilidade na composição visual: a busca do experimentalismo em favor da múltipla interpretação, despreocupação com a legibilidade do texto e busca da expressão. Surge uma nova estética, reflexo do incentivo ao enriquecimento das possibilidades expressivas e interpretativas, tanto do designer quanto dos leitores (CAUDURO, 2000:132). O que aproximou a linguagem do design gráfico da linguagem artística.

120 O designer passou a refletir sobre a possibilidade de estratégias que possibilitassem constantes jogos interpretativos, incentivando a par-

ticipação do leitor na interpretação, nos remetendo à ideia de “obra aberta” de Umberto Eco, característica primordial da obra de arte: “A obra de arte é uma mensagem fundamentalmente ambígua, uma pluralidade de significados, que coexistem num só significante” (ECO apud MELO, 2003:15). Gullar, referindo-se ao conceito de Eco, reforça-o dizendo que toda obra de arte tem por princípio ser “aberta”, uma vez que sua expressão não se reduz a um conceito lógico, unívoco: ela é resultado de uma organização espacial de elementos expressivos, de tal modo que qualquer mudança na relação desses elementos muda-lhe o sentido. (GULLAR apud MELO, 2003:15).

A partir da rejeição dos novos designers aos conceitos de legibilidade e funcionalidade do modernismo, em função do cultivo à intuição, hibridização, desordem e improvisação, surge a intervenção de sua criatividade/subjetividade na exploração tipográfica na intenção de provocar os leitores, emocioná-los, diverti-los e, até mesmo, enfurecê-los. Os textos lingüísticos são valorizados em sua composição visual, a qual passa a ter um destaque até mesmo maior do que o do conteúdo semântico. Na utilização de ruídos, as “imperfeições” evitadas anteriormente passam a ser provocadas intencionalmente, buscando experimentações e explorações. Na hibridização de imagens, mensagens apresentam-se deliberadamente ambíguas; layouts “jogam” com sobreposições de imagens, de textos lingüísticos, de transparências, de “marcas d’aguas”, como uma grande brincadeira de criar, inventar novas diagramações, investir na expressão, na montagem, na imaginação; fragmentos de textos e imagens são montados, em parte, por processos desconstrutivos das formas.

O resultado é um projeto gráfico aparentemente de soluções irracionais, inseridos em uma miscelânea de elementos compositivos, de misturas de estilos (constituído pelas variantes tecno, punk, grunge, pop), em busca do ecletismo de fontes históricas de inspiração pessoal do designer, valorizando seus elementos afetivos, introduzindo impertinências visuais e produzido pela hibridização do design com as linguagens das artes; esta última possibilitada pelas novas tecnologias da computação, associadas a mídias e técnicas mais tradicionais, tendendo a liberar cada vez mais a criatividade artística dos designers, cuja função comunicativa não é mais a única razão de ser do projeto.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo das relações entre as artes e o design gráfico na contemporaneidade permitiu concluir que romper fronteiras parece ser uma característica dominante das produções artísticas/comunicacionais atuais, sendo seu resultado a emergência de uma linguagem originalmente híbrida construída a partir de outras que se permeiam, cujas características ainda estão em fase de definição, acompanhando o desenvolvimento de seu processo de criação, suas novas formas de experimentações estéticas, novas técnicas, novos conceitos. Tudo isso sugere uma “nova visualidade”, caracterizada por hibridização.

## BIBLIOGRAFIA

- BENJAMIN, Walter. A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica. In: *Magia e Técnica, Arte e Política*. Obras Escolhidas, São Paulo: Brasiliense, 1993.
- CAUDURO, Flávio Vinicius. Design Gráfico e Pós-Modernidade. Revista FAMECOS. Porto Alegre, nº 13, dezembro 2000. Disponível em rede: <<http://www.pucrs.br/famecos/pos/revfamecos/13/cauduro.pdf>> acesso em abril de 2005.
- \_\_\_\_\_. Design e Transgressão. Revista FAMECOS. Porto Alegre, nº 16, dezembro 2001. Disponível em rede: <<http://www.pucrs.br/famecos/pos/revfamecos/16.htm>> acesso em abril de 2005.
- \_\_\_\_\_. Desconstrução e Tipografia Digital. Revista Arcos: cultura material e visualidade. vol.1, nº único, RJ: ESDI, 1998. p. 23-31. Disponível em rede: <[http://www.comunica.unisinos.br/tics/textos/1998/1998\\_fvc.pdf](http://www.comunica.unisinos.br/tics/textos/1998/1998_fvc.pdf)> acesso em abril de 2005.
- \_\_\_\_\_. Tipografia Digital Pós-Moderna. Trabalho apresentado no Núcleo de Pesquisa Semiótica da Comunicação, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BS, 04 e 05 de setembro de 2002. Disponível em rede: <<http://www.intercom.org.br/papers/xxvci/np15/NP15CAUDURO.pdf>> acesso em abril de 2005.
- FARIAS, Priscila. Tipografia Digital - o Impacto das Novas Tecnologias. Rio de Janeiro: Ed. 2AB, 2001.
- GRUZYSNKI, Ana Cláudia. O Design Pós-Moderno e as Vanguardas. INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos da Comunicação – XXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Disponível em rede: <<http://www.intercom.org.br/papers/xxiv-ci/np03/NP3GRUZYSNKI.pdf>> acesso em abril de 2005.
- \_\_\_\_\_. Design gráfico, Tecnologia e Mediação. In: III Seminário Internacional de Comunicação, 1999, Porto Alegre: PUCRS, 1999. Disponível em rede: <<http://www.intercom.org.br/papers/xxii-ci/gf05/05g12.PDF>> acesso em abril de 2005.
- GULLAR, Ferreira. Argumentação Contra a Morte da Arte. Rio de Janeiro: Revan, 1993.
- JACQUES, João Pedro. Tipografia Pós-Moderna. Rio de Janeiro: Ed. 2AB, 2002.
- HOLLIS, Richard. Design Gráfico uma História Concisa. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2000.
- MELO, Desirée Paschoal de. “Obra-Aberta” - Uma Instalação. Relatório apresentado à banca examinadora da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul para obtenção do grau de Bacharel em Artes Visuais. Campo Grande-MS, UFMS, 2003.
- SANTAELLA, Lúcia. Por que as Comunicações e as Artes estão Convergingo? São Paulo: Ed. Paulus, 2005.
- TAVARES, Mônica Batista Sampaio. Diferenças do Criar com o Uso das Novas Tecnologias. O indivíduo e as mídias. Revista COMPÓS. São Paulo, Editora Diadorim, 1996.
- VERLE, Lenara. Branca de Neve e os Sete Pixels: um estudo sobre imagem digital. Revista FAMECOS. Porto Alegre, nº 5, novembro 1996. Disponível em rede: <<http://www.pucrs.br/famecos/pos/revfamecos/5/lenara.pdf>> acesso em abril de 2005.

# LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DIGITALES EN EL ARTE CINEMATOGRAFICO

ENCARNA RAMIRO MARTÍNEZ | LICENCIADA EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL (UNIVERSIDAD DE VALENCIA, ESPAÑA) - DOCTORANDA EN EL PROGRAMA COMUNICACIÓN EMPRESARIAL E INSTITUCIONAL (UNIVERSIDAD JAUME I, CASTELLÓN, ESPAÑA) | AL091365@ALUMAIL.UJI.ES

## RESUMEN

La tecnología digital está introduciendo en el arte cinematográfico una serie de cambios en las rutinas de realización, pero también en la estética, sustituyendo técnicas artísticas y apropiándose del lenguaje cinematográfico tradicional. El nuevo medio tiende, al igual que el cine clásico, a la representación realista, naciendo el fotorrealismo. Se produce además una vuelta al cine de atracciones gracias a la creación de unos efectos visuales espectaculares, pero también costosos, una inversión que retorna ya que los efectos venden.

El arte cinematográfico está viviendo una serie de cambios en las rutinas propias de realización de los films y en la estética de éstos con la imposición, cada vez más amplia, de las tecnologías digitales. Éstas están sustituyendo técnicas artísticas utilizadas hasta ahora y apropiándose del lenguaje cinematográfico tradicional. De hecho aunque no queramos verlo, las herramientas informáticas se han convertido en el punto donde van a morir o "mueren" los medios tradicionales, entre ellos el cine (Martín, 2007: 25).

Lo digital en el cine está muy presente en la actualidad pero no quiere decir que no existiera antes, ya en 1963 Ivan Sutherland creó una máquina de dibujo lineal que sentó las bases de la infografía actual, la Sketchpad (Rubio, 2006: 223). La utilización de imágenes creadas por ordenador se produjo primero en la televisión, hacia los años 70, en la creación de las imágenes corporativas de los canales; no fue hasta los 80 que se empezaron a utilizar en el cine, siendo Tron (Steven Lisberger, 1982) una de las películas pioneras en la utilización y exhibición de estas técnicas.

## INFOGRAFIA: LA APROPIACIÓN DE UN MEDIO TRADICIONAL

Hemos de pensar que lo que realiza la infografía, entendida como lo acuñó Françoise Holtz Bonneau (1986: 247), es «la aplicación de la informática a la representación gráfica del tratamiento de imagen». Lo que se produce con ella es la generación de imágenes a partir de unos y ceros, que es lo que le diferencia de los medios de producción filmicos tradicionales; por otro lado, lo que le une es la apropiación del lenguaje desarrollado por ellos. De este modo, la infografía busca, como señala Darley (2002: 141), la apariencia de una modalidad de representación previa como es la cinematográfica, pero por otros medios. Al utilizar técnicas de generación digital los films se apropian del lenguaje narrativo propio del cine de otros tiempos, por lo que, «montaje, iluminación y sonido están al servicio de que el espectador perciba el espectáculo tal como estamos habituados a verlo en el cine clásico convencional» (Martín, 2007: 25).

Con ello podemos entender que la producción de imágenes infográficas tienda, al igual que el medio del que se apropia, a querer representar la realidad, a conseguir que el espectador crea que contempla una porción de ella. Tiende al realismo, con la diferencia que esa realidad que representa puede que no exista y ha de crearse con el ordenador, no hace falta que sea filmada, se crea en su totalidad.

De los dos estilos de animación infográfica (cartoon y fotorrealismo) es, sin duda la segunda la que tiende al realismo en mayor medida, en ambos, «la tecnología con la que se construye es exactamente la misma, pero los lenguajes visuales de los que bebe [el fotorrealismo], lejos de las artes plásticas, son la fotografía y el cine real» (Martín, 2007: 26).

El fotorrealismo tiende a crear imágenes que se acerquen tanto a las reales que el ojo humano no pueda distinguir entre animación infográfica y realidad. Se nos ofrece la posibilidad de crear por medios sintéticos un realismo exagerado sin necesidad de contar con un referente real.

Tiende a convertirse en una copia tan exacta de la realidad, un analogon tan perfecto que el espectador no pueda distinguir lo que es real de lo que no, lo que es generado por ordenador de lo que es filmado por la cámara. Pero en esta búsqueda de realismo ha de partir de la realidad misma a la que le da forma, los dobles digitales parten del escáner del actor; los paisajes de los bocetos de los artistas conceptuales, ... Tampoco puede dejar a un lado las técnicas tradicionales, para los planos cortos todavía hace falta la utilización de prótesis, actores reales, maquillajes, ... ya que no se ha conseguido lograr que no se note.

## HIBRIDACIÓN DE TÉCNICAS

Y es que en este engaño la pieza clave es la incertidumbre sobre el origen de las imágenes, si son generadas por ordenador, acción real, animación tridimensional, ... Las técnicas infográficas se mezclan así con las tradicionales, como la animatrónica, los especialistas, la pirotecnia, el



maquillaje, las prótesis, las maquetas, ... Se produce así el paso de los efectos especiales (realizados por medios mecánicos y fotoquímicos por medio de una acción real) a los efectos visuales (producidos por medio del ordenador, infográficamente) (Crespo y Palao, 2005: 81).

Se sustituyen o pasan a ocupar un segundo plano las anteriores técnicas generadoras de efectos y los profesionales que las ejecutaban: los animatronics no se utilizan para ser filmados y aparecer en el film, ya no simulan la realidad, como sí se utilizaron en películas como Tiburón (Jaws, Steven Spielberg, 1975). Ahora, los artilugios mecanizados se recubren de material verde o azul que actúan en forma de chroma para ser sustituidos en la postproducción por elementos creados infográficamente. Los especialistas, por su parte, son sustituidos por dobles digitales capaces de realizar escenas que incluso serían peligrosas para los especialistas.

Sin embargo, esto no quiere decir que se sustituyan del todo, han de seguir conviviendo porque las técnicas digitales todavía tienen fallos y no han conseguido sustituir la realidad del todo, por ejemplo, las prótesis y el maquillaje siguen utilizándose para las tomas en primer plano, utilizando los dobles digitales para los planos más amplios.

Lo que se produce con el medio infográfico es, como apunta Gómez Isla (2005: 698) la hibridación y el mestizaje audiovisual, combinando varias disciplinas tradicionales y borrando los límites entre ellas.

Pero aunque sabemos que es un engaño, ya que las imágenes que vemos nunca existieron en el mundo, las sensaciones que nos generan sí son reales y las disfrutamos, es el placer visual que nos ofrece de igual modo el cine tradicional y el digital. Y es que, aunque las imágenes sean generadas por ordenador, sigue siendo cine, siendo el lenguaje predominante que utilizan, a través del que se transmite la historia, el que sitúa a los films con utilización de infografía en la categoría de cine, dejando la tecnología en un segundo plano. Y es que, la tecnología que se utiliza, el software con el que se da vida a la animación infográfica rescata y actualiza los elementos propios del medio tradicional, se han de colocar las cámaras, determinar su movimiento, iluminar, ... como en el cine real, eso sí realizando los ajustes con el ratón (Martín, 2007: 25).

## LA SUBORDINACIÓN DE LA CÁMARA POR EL ORDENADOR

Con la utilización cada vez mayor de las técnicas digitales se está caminando hacia una subordinación cada vez mayor de la cámara (instrumento cinematográfico por excelencia) al ordenador, propiciando una dependencia económica y tecnológica, y generando un nuevo y fundamental agente en el proceso artístico del film: los programadores y diseñadores del software necesario para generar los efectos visuales. Se le resta con ello importancia al proceso de rodaje, pensando que el retoque digital puede solucionar problemas generados en el proceso de filmación. Se alargan los procesos de postproducción ya que cada vez son más los planos que han de ser creados o retocados en este momento, se desplaza, por tanto, la toma de decisiones importantes y que anteriormente se tomaban en el rodaje y por el personal de filmación, al momento de postproducción, delante de un ordenador y dejando gran parte de estas decisiones a la capacidad artística y creativa del equipo de postproducción.

Este aumento de los costes en software y hardware, así como de la mano de obra especializada en el proceso infográfico ha llevado incluso, en los últimos años, a una colaboración entre productoras antaño competidoras.

## VUELTA AL CINE DE ATRACCIONES

La animación infográfica fotorrealista es una ilusión, una falsificación, un engaño, ya que lo que vemos no es real, no existe, pero se trata de eso, de que nos engañen. Como señala Darley (2002: 96) «estamos en el espectáculo de magia, donde resulta extraordinariamente divertido que nos engañen, y donde, aunque no estemos seguros de cómo lo han hecho exactamente, nos asombra la astucia con la que lo han conseguido».

Y es que, las nuevas técnicas digitales posibilitan representar acciones que jamás fue capaz de representar el cine clásico, por ejemplo, una bala que atraviesa el interior de un cuerpo, acciones que ahora pueblan cualquier film y que ofrecen un cine más cercano al cine de los orígenes, al cine de atracciones enunciado por Eisenstein.

Un cine, al igual que el actual, cuya finalidad es sorprender, excitar y entretener a los espectadores, un cine en el que prima lo escópico, el golpe visual, con gran utilización de efectos que busca captar la atención de un público heterogéneo, de modo que con el término "atracciones" se expresa la idea de fascinación escópica hacia el cine, la descarga emocional que supone y que atrae (Company y Marzal, 1999: 28-32). De este modo, el cine contemporáneo americano comercial y fundamentalmente el de acción y aventuras, rescata características



del cine primitivo, alejándose del horizonte clásico, ofreciendo un cine como espectáculo en el que la tecnología digital incide todavía más, llegando a plantear un problema fundamental como es el de acabar con aquello que sustenta el relato, su núcleo, la narración.

Esta tendencia a que prime el espectáculo antes que la narración puede llevar a vaciar de contenido los films y que pierdan su verdadero objetivo que no es otro que contar una historia. Se produce entonces un cambio narrativo también, no sólo estético, que podría resumirse en una trama dominada por los efectos y un ritmo endiablado en detrimento de los personajes y la narración (Deleyto, 2003: 46).

Pero junto con esta tendencia, el cine digital ha posibilitado el nacimiento de nuevos planos como aquellos que simular una cámara que vuela encima de una alfombra mágica, las fly arounds (Cousins, 2005: 457-458).

## LOS EFECTOS VENDEN

El avance de las técnicas digitales y su implantación a pesar del gran desembolso económico que suponen se produce porque los efectos venden y han sido capaces de hacer acudir a las salas de cine a un gran número de espectadores. Ya en los años 30 Hollywood utilizaba las maravillas mecánicas del medio para la promoción de sus films de la misma manera que utilizaban a las grandes estrellas (Bordwell, Staiger y Thompson, 1997: 269).

Los adelantos técnicos ejercen una gran fascinación todavía hoy entre los espectadores como ocurría en los de los primeros tiempos de nacimiento del medio, es la magia del cine, la vuelta al momento en el que la tecnología se convierte en prestidigitación.

No sólo consiguen llenar las salas, sino que además generan una entrada paralela de ingresos por medio de la comercialización del making off de la película o llegando más allá como en el caso de uno de los grandes especialistas en efectos visuales como es Peter Jackson. Durante el rodaje de su último film King Kong, la página web [www.kongisking.net](http://www.kongisking.net) ofrecía videos del rodaje y realización del film mientras este se producía, unos videos que luego se comercializaron bajo el nombre "Diarios de producción de Peter Jackson". Una estrategia que continuó cuando la edición "coleccionista" del film salió al mercado con un disco que contenía los "Diarios de postproducción". Con ello, se sacó partido a la fascinación que las novedosas y costosas técnicas digitales desarrolladas por la compañía Weta Digital (propiedad de Peter Jackson, entre otros) están desarrollando. Se consigue así que la enorme inversión se rentabilice por medio del marketing y los efectos visuales.

## CONCLUSIONES

Podemos observar así que el nuevo arte cinematográfico surgido tras la revolución digital ha dado lugar a un cine en el que se mezclan técnicas tradicionales con novedosas, pero sigue manteniendo la esencia del cine, al apropiarse del lenguaje narrativo de este y su representación realista. La infografía posibilita la generación de imágenes espectaculares que nos recuerdan al cine de los orígenes, a la magia del cine, que sigue, al igual que en esos primeros momentos del séptimo arte, atrayendo a los espectadores. Los productores lo saben y por ello utilizan su comercialización para poder recuperar parte de la gran inversión que supone el software, hardware y mano de obra necesaria para dar vida al nuevo cine digital.

## BIBLIOGRAFÍA

- Bordwell, David, Staiger, Janet y Kristin Thompson (1997), «Estilo cinematográfico y tecnología hasta 1930» en Bordwell, David, Staiger, Janet y Kristin Thompson (1997), *El cine clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*, Barcelona, Paidós, pp. 269-343.
- Company, Juan Miguel y José Javier Marzal (1999): *La mirada cautiva. Formas de ver en el cine contemporáneo*, Valencia, Generalitat Valenciana.
- Cousins, Mark (2005): *Historia del cine*, Barcelona, Blume.
- Crespo, Rebeca y Jose Antonio Palao (2005): *Guía para ver y analizar... Matrix*, Valencia y Barcelona, Nau Llibres y Octaedro.
- Darley, Andrew (2002): *Cultura Visual Digital*, Madrid, Paidós Comunicación.
- Deleyto, Celestino (2003): *Ángeles y demonios representación e ideología en el cine contemporáneo de Hollywood*, Barcelona, Paidós.
- Gómez Isla, José (2005): «De la fotografía digital a la poligrafía visual», en López Lita, Rafael, Marzal Felici, José Javier y Gómez Tarín, Francisco Javier (eds.). *El análisis de la imagen fotográfica*. Castellón, Publicacions de la Universitat Jaume I.
- Holtz Bonneau, Françoise (1986): *La imagen y el ordenador*, Madrid, Fundesco y Tecnos.
- Martín Nuñez, Marta (2007): «Lenguajes de síntesis. ¿Quién engañó a Tadeo Jones?», en *L'Atalante* (revista de estudios cinematográficos), número 4, abril, Valencia, Associació cinefòrum comunicació audiovisual.
- Rubio Alcover, Agustín (2006): *La postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos* (Tesis doctoral), Castellón, Universitat Jaume I.

# A PALAVRA TRANSCODIFICADA

FERNANDA NARDY BELLICIERI | MESTRE EM EDUCAÇÃO, ARTE E HISTÓRIA DA CULTURA - PROFESSOR PESQUISADOR DA UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE

## ABSTRACT

An important focus relating to the research that involves the digital environment, New Media and a new language that derives from their properties, has been the word as interface. With it, the study of a new text, more than simply digitally translated. Added of aesthetical resources and procedural characteristics of the digital environment.

Foco bastante relevante relacionado à pesquisa que envolve ambiente digital, Novas Mídias e uma nova linguagem decorrente de suas propriedades e recursos essenciais, tem sido a questão da Palavra como interface.

Com ela, o estudo de um novo texto, mais do que simplesmente traduzido em dígitos. Acrescido de recursos estéticos e características procedimentais específicas do ambiente digital. Um outro discurso, outra forma narrativa, mais que adaptados, reinventados. Não mais somente literatura; mas a Palavra potencializada em toda sua carga de múltiplas matrizes de linguagem, tendo como objetivo o alcance do pleno potencial narrativo em meio digital.

Deste modo, onde se instaura o discurso digitalizado?

“A POÉTICA NOS SUPORTES DIGITAIS ULTRAPASSA A ESFERA DAS METÁFORAS E ENTRA DECIDIDAMENTE PARA O MUNDO DOS MODELOS MATEMÁTICOS DE LINGUAGEM BINÁRIA PARA QUE POSSAMOS SIMULAR E AO MESMO TEMPO DAR AO RECEPTOR A OPORTUNIDADE DE COMPLETAR A OBRA” (AZEVEDO, 2007)

## INTERFACE

Interfaces são, segundo Lev Manovich (2001), mecanismos que descrevem os modos pelos quais se interage com o ambiente digital. Podem incluir tanto dispositivos físicos, de entrada e saída de dados (monitor, mouse, teclado, tela; que consistem em metáforas usadas para conceitualizar a organização do dado de computador); quanto modos de manipulação os dados; uma espécie de gramática de ações significantes de que se pode fazer uso (comandos de software como copy, delete, start).

O termo Interface foi criado quando o computador era caracterizado pela função de reproduzir conteúdo cultural que, uma vez criado, seria armazenado e distribuído em mídia apropriada.

No final da década de 90, com a popularização do uso da Internet, o computador passou a ser usado também na criação de dados, além de distribuir e possibilitar acesso a todos os outros tipos de mídia. A partir desse momento, em que as formas de cultura passaram a ser distribuídas em base computacional, o ser humano passou a “interfacear” (comunicar) não apenas com o computador, mas com a própria cultura, codificada digitalmente. A cultura transcodificou-se.

Surge então, o conceito de Interface Cultural, que segundo Lev Manovich (2001), compreende os modos pelos quais os computadores apresentam dados culturais, para que haja possibilidade de interação. São as interfaces usadas para criar elos de comunicação entre homem e computador via elementos reconhecíveis, implícitos aos mecanismos de linguagem que utilizamos.

As Interfaces Culturais são representadas de forma específica; sua aparência e construção derivam sempre do modelo mais viável e funcional ao momento histórico, aquele que possibilite o melhor entendimento, e conseqüentemente, uso mais amplo.

A Palavra Impressa, ou Texto, é uma dessas Interfaces Culturais, referindo-se a uma série de convenções que têm sido desenvolvidas há séculos e que oferecem elementos de representação de memória e experiência humanas. A Palavra tem sua própria gramática, suas próprias metáforas e oferece interfaces físicas próprias, sejam analógicas (página impressa), digitais (um link na internet) ou interfaces estruturais constitutivas (estrutura do discurso, sintaxe, intertextualidade, significado).

No entanto, essa mesma Palavra está se libertando do aparato tradicional de armazenamento e encontrando uso mais ampliado, uma vez que a Mídia passou por um processo de digitalização, escapando ao paradigma da dependência física de um aparato específico. E por que não dizer o mesmo da Palavra enquanto linguagem não meramente verbal? Não estaria também a Palavra, enquanto idéia e imaterialidade, modificando-se?

De acordo com Vicente Gosciolla (2003), cada nova tecnologia inaugurada, tem como consequência uma mudança na percepção humana. Essa retro-alimentação entre tecnologia e percepção contribui, e é grande responsável, pelo desenvolvimento de novas necessidades de expressão e formas de comunicação. As tecnologias digitais de informação são, primordialmente e antes de se caracterizarem como produtos de evolução técnica, tecnologias de informação advindas da necessidade cultural de comunicar.

A lógica das tecnologias digitais de informação está fortemente arraigada em aspectos culturais que transcendem o aparato e a tecnologia em si, e se relacionam muito mais à linguagem e às referências culturais construídas e incorporadas.

Vicente Gosciolla (2003) designa como ancestrais hipermidiáticos as referências culturais que deram origem à lógica hipermidiática, definindo-os como proto-hipermídias: sistemas constituintes de mais de um meio, que permitem acesso não linear aos seus conteúdos.

Segundo Vicente (2003), a principal característica da relação entre usuário e produto de hipermídia baseia-se na apresentação dos conteúdos, aliada ao uso destes. Já na relação receptor- multimídia ou receptor-prototipermídia, o acesso à informação é linear, não há como intervir ou expandir conteúdos.

As proto-hipermídias foram ensaio à organização atual das Novas Mídias e seus princípios essenciais, pela contribuição que trouxeram mediante integração e convergência dos meios e suas linguagens específicas. Tal integração constitui-se, primeiramente, em novas experiências na forma de comunicar, em nível cultural; e posteriormente, criaram demanda por tecnologias capazes de otimizar essas novas formas de comunicação. Escrita, literatura, teatro, cinema, entre outros exemplos de proto-hipermídias, já eram executadas com base no "conceito do não linear" antes de haver uma tecnologia que usasse a não-linearidade como, de fato, princípio básico de acesso à informação. O conceito materializou-se técnica e aplicabilidade.

## **NO PRINCÍPIO, A PALAVRA...**

A despeito de qualquer referência bíblico-religiosa que garanta ao verbo, veio de credibilidade, a palavra configura-se como primeira mídia a ser transcodificada.

Segundo Lev Manovich (2001), o Texto, sendo a primeira Mídia digitalizada; é usado como metalinguagem\* do computador, um código através do qual todas as demais mídias são representadas. Assim, pode ser considerado um meio primário de comunicação entre computador e interator. E se o texto é metalinguagem do computador, conseqüentemente, todas as demais Interfaces Culturais e mesmo a própria linguagem, influenciada pelo aparato digital, herdaram os princípios da organização textual.

Como Wilton Azevedo coloca em seu ensaio "Interpoesia e Intrepresa: Escrituras Poéticas Digitais" (acesso em 2007), entende-se que qualquer resultado de operação mediatizada pelo aparato digital tem como fonte a construção literária e sua característica de escritura.

Uma escritura, então, expandida, em movimento, em que não mais papéis definidos e linearidades dispostas. Emissor-receptor, efeito-causa, vice-versas, avessos, reversos. De tudo um pouco, revezando-se, revisando-se, em constantes, contrastes, concretos, virtualidades e sínteses. Lançados assimétricos: novos dados de espaço.

"É ASSIM QUE NO TERRENO DA HIPERMÍDIA VEMOS ESTE TRÂNSITO DE ESCRITURAS. O MUNDO VIRTUAL É UMA FRONTEIRA IMAGINÁRIA, DE ETNIAS, LÍNGUAS, CULTURAS E IDEOLOGIAS, QUE ACABAM POR SE GLOBALIZAR DIANTE DESTA ESCRITURA/SOFTWARE QUE PERMITE QUE O SER HUMANO HOJE SE RECONHEÇA EM SUA ESCRITA DIGITALIZADA, COM O MESMO ÍNDICE DAS MARCAS DIGITAIS DA PALMA DA MÃO QUE O IMORTALIZOU NO DESKTOP DAS CAVERNAS." (AZEVEDO, 2007)

Segundo Wilton Azevedo (2007), a palavra como potencial carrega a condição de significado aberto e formação não apenas de novos produtos de linguagem, mas também novas poéticas.

## **HIPERTEXTO: UM NOVO MEIO?**

O termo hipertexto foi aplicado por Ted Nelson em 60, para descrever um tipo de escrita não sequencial que deixa margem à escolha do leitor, possibilitando caminhos diversos. Para o criador do termo, Hipertexto é uma proliferação infundável de pensamentos, formando redes ativas de relações, associações, significados, incessantemente. De acordo com este ponto de vista, o interesse pelo hipertexto advém de sua complexidade e sedutora inesgotabilidade.

E é exatamente isso que o elemento digital trouxe à textualidade: acréscimo de memória e maior possibilidade de estabelecer relações por conectividade mediante o uso de algoritmo e da propriedade enciclopédica computacional.

O hipertexto possibilita aos escritores a oportunidade de experimentar novas formas de justaposição, segmentação e encadeamento lógico.

A lógica da programação possibilitou maior praticidade e ordem a imenso volume de dados a ser acessado; dados que provavelmente não seriam recuperados caso seu único suporte fosse o texto impresso.

Segundo Janet Murray (2003), hipertexto é um dos formatos mais promissores à forma emergente de comunicação baseada no aparato digital, acenando à definição de uma rede infinita de conhecimento humano correspondendo a um labirinto solucionável, aberto à racionalização.

Para Janet Murray (2003), o que se espera via princípios interativos da hipertextualidade é o enfraquecimento contínuo dos limites entre jogo e história, filme e passeio de simulação, mídia de difusão e mídia arquivística, formas narrativas e dramáticas, público e autor; tudo proporcionado pela possibilidade de escolha, alteração de caminhos; ação sobre o evento, maior causalidade.

Aqui, não estamos mais na esfera da palavra em suas dimensões de significados disponíveis e pré-dispostos. Inaugura-se uma palavra de recursos outros; mais que híbrida, em constante reconfiguração. Recursos que talvez ainda não conheçamos como discursivos, mas que de certo, somam mais que letras-vogais às entrelinhas que o discurso convencional já não suporta.

O digital descomporta o que há pouco corriqueiro e usual. Ou o digital recompõe o que a letra nunca conseguiu traduzir? Ambos? Ou nenhum? Soma? Multiplicação?

Essa e tantas outras questões, algumas ainda que especulativas, têm o intuito de buscar alternativas-respostas ao caminho e origem do discurso digitalizado, a fim de propor e ampliar bases a uma nova literatura. Que talvez, nem mais assim se chame. Uma literatura recalculada, que não ordene ou obedeça; apenas conjugue, de forma plena, um novo verbo, à comunicação.

Uma nova forma à escrita das palavras numericamente soletradas; tão precisa quanto forem aritméticas e leis probabilísticas, tão própria quanto a rima. O original como linguagem-resultado da Palavra Digital

## **BIBLIOGRAFIA**

AZEVEDO, Wilton. *Interpoesia e Interprosa: Escrituras Poéticas Digitais*. Disponível em <<http://www.estudiolab.com>>. Acesso em 24 de Abril de 2007.

GOSCIOLLA, Vicente. *Roteiro para Novas Mídias*. São Paulo: Senac. 2003.

MANOVICH, Lev. *The language of New Media*. Massachusetts: The MIT Press, 2001.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

# REFLEXÕES PARA UM PROJETO DE PESQUISA PARA PRODUÇÃO DE CONTEÚDO PARA A TV DIGITAL

GLÁCIA DAVINO | DOUTORA PELA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO | GCINE@ARQUITETOS.COM | GDAVINO@MACKENZIE.COM.BR

## ABSTRACT

Back in 2002, digital and interactive media came to our attention, yet not within a research framework. Digital Age was already a common concern and investigations into a high quality and interactive digital TV forecasted an intense and diversified experimenting with audiovisual design and production, in search of new content.

The demonstration of digital technology which took place at Mackenzie Digital TV Laboratories was surprising both for the advanced developments in technologies and for the lack of formal and interactive content akin to such development.

The market response to WEB TV and WEB newscast was faster in encompassing interactive technologies and designing content designed for the media.

In the beginning of 2007, we were back into TV digital content research. A research group was gathered upon digital TV content research, with a specific emphasis on art studies as basis for formal content investigations.

Nam Jun Paik and other video artists shed light upon video art and have their findings reflected in TV language, in video clips and promos. Screen subdivisions, wipes, electronically superimposed texts, fast paced cuts, are some of the examples of the influence video art casted upon broadcast TV.

The proposed investigation will focus a likewise approach to Digital TV content creation, seeking formal and technical references in Digital Art.

Thus, projects like COSTART, focused mainly on the study of digital art repercussions, serve us as a reference for digital TV content creation.

## CONTANDO OS PASSOS DO CAMINHO ATÉ A PORTA

No ano de 2002, entrei pela primeira vez em contato com alguns estudantes e engenheiros que desenvolviam e testavam as tecnologias da TV Digital no Brasil. Assisti a uma palestra em auditório da TV Cultura sobre as potencialidades do novo sistema e visitei o Laboratório da TV Digital na Universidade Presbiteriana Mackenzie. Naquela época, além da docência naquela Universidade, exercia a coordenação do Curso de Rádio e Televisão das Faculdades Integradas Rio Branco (FIRB) e foi, por esse motivo que os assuntos relativos às mídias digitais e principalmente interativas começaram a povoar minhas reflexões, sem ainda estabelecer uma forma de investigação organizada em forma de pesquisa. Como coordenadora do curso de RTV, fui responsável por elaborar e propor uma reestruturação e atualização do curso de bacharelado<sup>29</sup>. Com a influência da formação em cinema e da experiência em produções de filmes nacionais, onde o estado da arte dependia essencialmente de empreitadas autorais e criativas, devido à precariedade e à baixa verba para realização de filmes, vídeos e audiovisuais, a idéia de que a produção de conteúdo com qualidade artística ou comunicacional nem sempre dependia de recursos sofisticados era um fato. Mesmo assim, a 'era digital' já estava em andamento e a proposta previa intensa e diversificada experimentação na concepção e na realização de áudio, de imagem e do audiovisual, o que em sua essência dava ao curso o enfoque na produção de conteúdo.

Com a intenção de dar suporte às concepções pedagógicas, propôs-se a criação integrada de laboratórios para conceber, elaborar e produzir imagens, sons e produtos audiovisuais com tecnologia digital. Naquela época a tecnologia analógica ainda era bastante utilizada nas Universidades<sup>30</sup> e qualquer inovação, uma câmera de vídeo mais profissional sequer, que uma instituição de ensino pudesse bancar, passava a ser um ícone de diferencial e de propaganda em busca de alunos. Mas, na qualidade de coordenadora de curso e idealizadora de um projeto pedagógico para curso de Rádio e TV, o propósito da adoção de sistemas digitais fugia do mérito 'novidade', 'diferencial' para se tornar simplesmente o sistema adotado para um curso da área audiovisual<sup>31</sup>.

29 O projeto pedagógico elaborado foi aprovado pelo MEC em agosto de 2003, quando eu exercia outra função, a de Assessora para Assuntos de Pós-Graduação do ITAE (Instituto de Tecnologias Avançadas para a Educação), vinculado às Faculdades Integradas Rio Branco pela Mantenedora (FRSP), responsável por oferecer cursos de extensão e pós-graduação *latto sensu*.

30 Estamos nos restringindo, nesta parte do texto, às Universidades particulares, por terem metas, perfis, políticas e grau de investimentos, estruturas, quantidade de produção acadêmica e capitais material e humano extremamente diversos das Universidades públicas (estaduais e federais).

128 31 ESCOLHA SUPERIOR, Fundação dos Rotarianos de São Paulo, maio 2002.

## TOC-TOC, QUANDO ABRIR A PORTA SIGNIFICA ENCONTRAR UM LABIRINTO.

O laboratório da TV Digital foi apresentado pelo engenheiro Cristiano Akamine<sup>32</sup> que na época desenvolvia pesquisa no programa de pós-graduação. Foram-me apresentados materiais como mapas, fotografias, as instalações do laboratório, gráficos da emissão e recepção de sinais, programas de televisão com interatividade, setup boxes e a explicação dos métodos dos testes para a escolha do sistema de transmissão da TV Digital brasileira, feitos até então<sup>33</sup>, expôs outros diferentes sistemas internacionais já adotados em outros países e a surpreendente revelação de maior desempenho do sistema japonês.

Mas o que mais surpreendeu foi o fato de que a tecnologia, qualquer que fosse a escolha para o país, já existia mas o que não existia era um conteúdo efetivo para a 'nova invenção' e o grupo de engenheiros pesquisadores da Universidade Presbiteriana Mackenzie procurava parcerias de pesquisa nas áreas do audiovisual, essencialmente, e das comunicações em geral. Apesar de eu não ter tido disponibilidade para essa vinculação, naquele ano, o propósito desta idéia não foi desvinculada de minhas intenções.

Até o primeiro semestre de 2007, verificamos que pouca coisa havia sido modificada experimentalmente com a TV Digital ou mesmo aplicada. Questões de Televisão interativa, on-line se entrelaçam com as possibilidades das Web TV, principalmente no que diz respeito ao jornalismo e às estratégias de marketing, publicidade e propaganda. A resposta do mercado foi extremamente rápida, pois independiam de alta definição que a web ainda não permite. E é por isso também que se fala, como que num loop, em convergência das mídias, questão que ainda merece observação. A transmissão digital permite a qualidade e a interatividade, enquanto que o sistema de redes, inclusive da passagem do que é programação de TV aos sites por exemplo, de vendas de produtos mostrados no programa, a própria internet seria suficiente. Akamine (op.cit) havia explicado que a convergência pela TV Digital ocorreria neste nível. O espectador nem precisaria saber se está na internet ou na TV, seria tudo uma única coisa, ou seja é a TV intermediada pelo computador.

Então, começaram os questionamentos iniciais para a pesquisa sobre desenvolvimento de conteúdos. As formas de transmissão: o que caracterizava e conceituava a televisão inicialmente era a transmissão broadcast numa grade estruturada e fechada, na qual patrocinador ou anunciantes pagavam o horário utilizado pelo programa através de anúncios nos intervalos desses programas. A televisão aberta brasileira, como sabemos, apesar de ser transmissora, também produzia e ainda produz a maior parte de seus próprios programas, ou seja, têm praticamente o domínio da sua produção de conteúdos. Com o advento dos sinais UHF e dos sistemas a cabo no mundo, o perfil de programas broadcast pôde se diversificar em favor de públicos mais direcionados. A TV Digital não apenas amplia o número de canais como permite a interatividade e alta qualidade. O que se espera?

Se a grande polêmica dos sistemas de transmissão estão vinculados às concessões governamentais aos meios de comunicação, a TV Digital limitaria o que a internet já permite: o acesso internacional a pessoas, a empresas e a idéias?

As formas de produção/transmissão: com o advento do vídeo-cassete e das câmeras menores e mais baratas, formou-se uma produção paralela que atendia grupos pequenos. É o caso dos vídeos institucionais, as vídeo-aulas, os vídeos caseiros. Essa produção afastou-se do convencional broadcast. Os espectadores passaram a ter um grau maior de escolha sobre o que e quando iriam assistir. Podiam assistir filmes que passaram no cinema, gravar um programa de TV fora de hora, enfim, operar com mais liberdade eventos que a promessa da nova TV parece facilitar, mas não modificar. Hoje, o universo digital possibilita o alcance à produção e à transmissão de conteúdo audiovisual a qualquer ser humano com uma máquina que pode ser menor do que sua palma da mão. Ou seja, deu a liberdade de cada um tecer sua própria voz.

## DIGITAL ART, UMA PERGUNTA OU MINHA RESPOSTA?

Diante dessas primeiras observações, durante as primeiras reuniões dos pesquisadores interessados em elaborar e propor o Projeto Temático, diante do loop da convergência das tecnologias e das práticas de negócios e propaganda, o tema intrínseco do desenvolvimento de conteúdo também não saía do labirinto das necessidades comunicacionais, das interações dos espectadores nos programas de TV. Então, optei por buscar na arte as diretrizes para o que pretendo desenvolver na forma experimental.

Nam Jun Paik e outros vídeo-artistas iluminaram a videoart com seus pixels reflexivos<sup>34</sup>, com a invasão de seus corpos nas telas, com a invasão das telas nos nossos espaços. O que se via na TV, nos videoclips, nos programas de TV que se propunham inovadores, nas

<sup>32</sup> Hoje, Cristiano Akamine é professor e pesquisador na Universidade Presbiteriana Mackenzie. Cf. Sistema de desempenho do sistema de TV digital DVB-T com entrelaçador temporal em canais com ruído impulsivo. (Mestrado) Universidade Presbiteriana Mackenzie, SP, 2004.

<sup>33</sup> Esses testes foram feitos num consórcio de Universidades, empresas, envolvendo Anatel.

<sup>34</sup> Pretendo com a expressão *Pixels Reflexivos* sintetizar o pensamento eletrônico audiovisual eletrônico daqueles que trabalharam e trabalham com essa configuração da imagem.

décadas seguintes ao surgimento desses artistas-experimentais, tanto em nível de composição visual como de desprendimento de comportamento, foi absorvido pelas TVs do mundo inteiro. Divisão de telas, cortinas, textos gerados eletronicamente sobre a imagem, cortes rápidos, etc. são fruto deste movimento. Apenas a ousadia da arte é que permitiu a experimentação<sup>35</sup>.

Minha opção para o estudo específico da produção de conteúdo de TV Digital terá um momento de aproximação com a digital art, seus experimentos, seus achados e possibilidades, um momento de fundir com as possibilidades dos discursos audiovisuais da arte e tecnologia e um momento de experimentação (não necessariamente nesta ordem, nem de forma consecutiva, como pode parecer).

Projetos como COSTART<sup>36</sup>, cujo principal foco é estudar as conseqüências da arte digital colaborativa compõem exemplos de fontes artísticas para pensarmos a produção de conteúdos da TV Digital.

A arte autêntica sermos humanos e é responsável pelos registros de criação, cultura e processos. Não é por pouco motivo que um dos mais notórios trechos de filmes da história do cinema é composto pela seqüência da cena dos primatas que lançam o osso ao ar e da nave no espaço do filme 2001 - Uma odisséia no espaço, de Stanley Kubrick, pois sintetiza a idéia de evolução tecnológica, da capacidade do homem de transformar e criar tecnologias. Mas mais do que isso, a cena metaforiza o que é ser humano. Dentre aquele que descobriu uma nova função para um osso aos nossos dias com internet e mundos virtuais, o homem não deixou de ser humano.

Isso é apenas o começo, uma provocação para ser debatida.

## BIBLIOGRAFIA

- ABRANTES, José Carlos (coord.). *Ecrãs em Mudança. Dos Jovens na Internet ao Provedor da Televisão*.  
AUMONT, Jacques. *A Imagem*. Campinas/ SP: Papyrus, 1993  
BAIRON, Sergio. *Interdisciplinaridade. educação, história da cultura e hipermidia*. São Paulo: Futura, 2000.  
BELLICIERI, Fernanda N. *Relações entre a TV Digital e as Novas Mídias*. (Mestrado), Universidade Presbiteriana Mackenzie, 2006  
BENTES, Ivana. "Mídia-Arte: Estéticas da Comunicação e Modelos Teóricos". NP: Comunicação Audiovisual. do V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom, 2005. <http://sec.adaltech.com.br/intercom/2005/resumos/R1984-1.pdf>  
BORDWELL, David. *Making Meaning*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1996.  
ECO, Umberto. *Sobre os Espelhos*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.  
GALLICCIO DOMINGUES, Diana Maria. "Ciberespaço e Rituais: tecnologia, antropologia e criatividade". *Horizontes Antropológicos*, Porto Alegre, ano 10, n. 21, p. 181-198, jan./jun. 2004. [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext & pid=S0104-71832004000100008& lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext & pid=S0104-71832004000100008& lng=en&nrm=iso). Acesso em jan 2007.  
GOSCIOLA, Vicente. *Roteiro para novas mídias*. São Paulo: Senac, 2003.  
<http://www.creativityandcognition.com/costart/index.html>.  
LEAO, Lúcia. (Ed.). *O Chip e o Caleidoscópio. Reflexões sobre as Novas Mídias*. São Paulo: Senac, 2005.  
MACHADO, Arlindo. *Máquina e Imaginário*. São Paulo: Edusp, 1993.  
MACHADO, Arlindo. *Pré-cinema e Pós-cinemas*. Campinas/ SP: Papyrus, 1997  
MATTAR NETO, João. *Metodologia Científica na Era da Informática*. São Paulo: Saraiva, 2003.  
NEGROPONTE, Nicholas. *Vida Digital*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.  
PRIMO, Alex F. T. "A emergência das Comunidades Virtuais". GT de Teoria da Comunicação no XX Congresso da Intercom - Santos, SP, de 27 de agosto a 7 de setembro de 1997.  
TAYLOR, Mark. "Emerging Network Culture Timeline for confidence games: Money and markets in a world without redemption." <http://www.press.uchicago.edu/books/taylor/>

35 O roteirista e dramaturgo Rubens Rewald contou que em um encontro de ensino, depois que os professores defenderam arduamente o aumento da carga horária em artes, como forma de transformar a arte em disciplina 'seria', uma das educadoras participantes rompe a falação discordando. Ela justificava que a matéria de artes (no nível pré-universitário) nunca deveria ter a importância formal de outras disciplinas tradicionais, pois a arte era um momento de ruptura, de contestação. Caso ela mudasse de *status* na estrutura curricular, ela perderia seu caráter intrínseco. Esse conteúdo encontra-se em vídeo, numa das entrevistas realizadas, em 2006, para o Projeto Temático *Histórias de Roteiristas: as histórias de...*, coordenado por mim.

130 36 Cf. <http://www.creativityandcognition.com/costart/index.html>

# IMÁGENES SIN FRONTERAS. EL MARCO EN LA REPRESENTACIÓN DE LAS IMÁGENES

HÉCTOR NAVARRO GÜERE | DOCTOR EN BELLAS ARTES. LICENCIADO EN PERIODISMO - UNIVERSIDAD DE VIC. FACULTAD DE EMPRESA Y COMUNICACIÓN. DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN DIGITAL. | HECTOR.NAVARRO@UVIC.CAT

## RESUMEN

A lo largo de la historia, la representación de la imagen ha necesitado de un soporte para materializarse. La pintura, por ejemplo, ha empleado el lienzo. La escultura ha empleado el barro para moldear el imaginario. Tanto el lienzo como el barro comportan intrínsecamente una frontera de representación: el límite del borde y del contorno. Eso se traduce en el no pintar, no dibujar, no tallar o no moldear más allá de esa frontera.

Siglos después, la fotografía heredó esta condición aunque con otras prerrogativas. Seguidamente el cine amplía la espacialidad con la música. Contemporáneamente, las imágenes sintéticas retoman esta condición y la sobredimensionan. Agregan otros elementos: la participación activa del usuario y lo multimedia. Así, la imagen y el audio, la interactividad y los múltiples medios hacen amplificar ese límite impuesto por el soporte. Cualquier usuario puede interactuar por finitas imágenes con la total complicidad de la tecnología: soportes transparentes, traslúcidos, pantallas con dispositivos que amplifican las imágenes. La quimera es entonces romper la frontera del marco y convertirla en vivencia inclusiva. El presente estudio indaga sobre las prerrogativas del soporte de la imagen desde distintas perspectivas de teoría de la imagen.

## INTRODUCCIÓN

La necesidad de expresión en cualquier soporte es casi tan antigua como la necesidad de escribir. Soporte y escritura son dos expresiones que van de la mano y que se necesitan para existir. El soporte por su parte ha sufrido una lenta pero profunda transformación a lo largo de los siglos como consecuencia de la evolución de las técnicas de la escritura. Desde las representaciones de las cavernas, pasando por el dibujo, la pintura, la fotografía, el cine hasta los videojuegos con imágenes sintéticas interactivas. Todas estas expresiones -material o inmaterial- sobre un soporte han padecido las inclemencias y variaciones de la técnica.

Contemporáneamente, los más técnico-utópicos pensadores han augurado un mundo inmaterial -en red- donde el soporte pasa a un segundo plano protagonista o donde se acentúa 'el pasar desapercibido'. Lienzo y papel han dado paso a pantallas, proyecciones y holografías. A continuación analizaremos cómo ha sido esta evolución desde distintas perspectivas.

## LO MATERIAL DEL SOPORTE

La pintura ha jugado un valor privilegiado entre todas las manifestaciones de la imagen hasta principios del siglo XX. El "aura" -de Benjamín (1983)- ha acompañado a la pintura como obra irreproducible y artística, exclusiva y de producción artesanal.

Los pigmentos y soluciones impregnan al lienzo con gestos creando textos virtuales (ZUNZUNEGUI, 2003) fieles a una interpretación, un contexto y una época. Así, el trabajo manual ha imprimado a la obra de cierto misticismo y de un acceso restringido.

El papel, por su parte, también ha gozado de este mismo privilegio. Hablamos de un soporte más ligero, flexible, a la par de perecedero en relación con el lienzo. La inversión es mayor en el lienzo donde el color es el gran protagonista. El papel ha gozado de un segundo papel como soporte, quizás producto de su carácter dúctil y frágil.

El lienzo como soporte generalmente confeccionado de lino o algodón y sujeto a un bastidor de madera ha servido de artillero en donde representar el imaginario.

Las vanguardias artísticas de finales del siglo XIX indagaron en la ruptura que imponía la frontera del lienzo. Hay que aclarar que esta búsqueda ya lo había iniciado la escultura siglos antes, con su volumetría, pero no era suficiente.

La obra artística en la modernidad ha desafiado el límite impuesto por el lienzo e iniciado la búsqueda de un nuevo factor: el movimiento. La cuarta dimensión -como se le suele denominar- en el arte prometía materializarse semánticamente. Se trataba de representar imágenes que capturaban la esencia del movimiento y el espacio, las perceptiva múltiple, desafiando la bidimensionalidad del soporte. El



futurismo, el cubismo y el cinetismo, por ejemplo, lograron mostrar la efervescencia de esa dinámica. Elena de Bértola se refiere en los siguientes términos:

“[...] LAS ARTES PLÁSTICAS FUERON CONSIDERADAS SIEMPRE ‘ARTES ESPACIALES’, CONSTITUIDAS POR OBJETOS ESTÁTICOS. ESCULTORES Y PINTORES DESAFIABAN AL TIEMPO POR MEDIO DE SUS OBRAS, ETERNAS, INMÓVILES, PERFECTOS SERES DE UN UNIVERSO PARMENIDIANO. CON EL CINETISMO ESTA CONCEPCIÓN —QUE DOMINABA LA ESTÉTICA CLÁSICA DESDE PLATÓN HASTA KAN— SE ENCUENTRA BRUSCAMENTE INVERTIDA. EL TIEMPO Y EL MOVIMIENTO NO SON YA NEGADOS SINO ACEPTADOS, INTEGRADOS A LA OBRA QUE PASA A SER UN SÍMIL DE LA VIDA Y NO UN MERO REFUGIO CONTRA ELLA.”<sup>37</sup> (NAVARRO, 1995: 31)

La fotografía, más o menos contemporánea a las vanguardias artísticas, aparece en el panorama de las imágenes representadas pero bajo otros preceptos. Se pierde la manualidad de la ejecución y se recurre al principio de la cámara oscura de Aristóteles. Este novedoso invento desacraliza la obra y la hace reproducible. Hay que recordar que la reproducción también lo había logra siglos antes el grabado.

## LO INMATERIAL DEL SOPORTE

El cine inauguró una nueva dimensión de la imagen. Su aparición logró la incorporación del movimiento. Un movimiento aparente, ficticio pero altamente verosímil. El invento de los hermanos Lumière proyectó una imagen de grandes dimensiones en una habitación a oscuras. De esta forma se inaugura un nuevo régimen de visión; una imagen altamente intrusiva, capaz de emocionar y paralizar hasta el más prevenido de los espectadores. Esta vivencia lograría una mayor atención, respecto a cualquier otra tipo de representación. Más allá de la fascinación, seducción e interpretación de las imágenes, el cine logra apelar a la concentración, como recurso básico de selección en la percepción (FORGUS, 1989). Eisenstein prefiere hablar de lo cóncavo y lo convexo del cine (EISENSTEIN, 2001).

El desarrollo de las Tecnologías de la Comunicación y la Información (TIC) dieron paso a nuevas formas de representación y nuevas imágenes. En este sentido, las imágenes sintéticas<sup>38</sup> van más allá del soporte. Imágenes concebidas para ser visionadas en múltiples soportes y cuya proyección está asociada a la producción informática y a la difusión en cualquier momento y en cualquier circunstancia, y también muy ligado a la noción de red. Igualmente, proponen una experiencia interactiva, participativa y multimedia.

Se trata de imágenes que se exhiben y proyectan cuyas operaciones abstractas son producto de cálculos matemáticos y algorítmicos dentro de un ordenador.

Esta producción hace referencia a otro origen. No se trata de imaginar y pintar o de encuadrar y luego positivizar, sino de captar, almacenar y reproducir informáticamente. Un proceso que transforma y procesa abstractamente y que acaba en un nuevo proyecto. Así, las imágenes sintéticas se alejan de las imágenes predecesoras y quizás lo más importante sea la su portabilidad y la necesidad de tocarlas, clicar las y arrastrarlas para hacerlas operativas.

## LA PRESENTACIÓN DE LA RE-PRESENTACIÓN

Como afirma Aumont, el mirar una imagen es entrar en contacto desde el interior de un espacio real y cotidiano al interior de otro espacio de otra índole: envolvente, inclusivo, simulado. Esto habla de la dimensión espacial del dispositivo respecto a nuestra experiencia. Al estudiar la evolución de los soportes encontramos características que se mantienen y otras que mutan. Veamos algunas de ellas: La pintura mural y el fresco, como representaciones evolucionadas de las pinturas de las cuevas, se materializaban en las paredes o los techos de los edificios. La pintura en lienzo significó un cambio de soporte: un objeto aislable perceptivamente, una frontera separable y portátil.

Sus proporciones pueden variar. Desde cuadrados, rectangulares hasta ovaladas o redondas de la pintura clásica italiana. Esta característica va a determinar los formatos de soportes futuros. En este sentido, el formato se define por el tamaño absoluto de la imagen y el tamaño relativo de sus dimensiones principales.

El marco remarca la frontera del soporte, el límite de lo pintado. El marco es ante todo el borde de un objeto. Está presente en la pintura del museo, en la foto sobre la chimenea, incluso en los primeros telerreceptores de televisión. La representación no podía sobresalir, en todo caso en la pintura en lienzo podía extenderse sobre el marco y así prolongar su representación unos pocos centímetros.

Históricamente, toda pintura que se aprecie tenía que contar con un marco. Éste potenciaba su “aura”. Un marco en madera tallada, la-

<sup>37</sup> Texto extraído de una entrevista a Elena de Bértola y publicada en *La percepción del arte cinético*. 3 artistas venezolanos, por Héctor Navarro.

<sup>38</sup> Imágenes sintéticas se refieren a las imágenes creadas con la ayuda de un ordenador. También pertenecen a la tercera tipología paradigmática (imágenes pos-fotográficas), propuesta por los autores Santaella y Nöth.





cado, con papel de oro e incluso con piedras preciosas enaltecía lo pintado y le adjudicaba un mayor valor artístico y económico. El arte contemporáneo, por su parte, ha desestimado este recurso. Se puede observar en la pintura conceptual y minimalista.

El acto de pintar privilegia el centro relegando a un segundo lugar los laterales. Así que todo parece suceder a partir del centro y los cánones imperantes lo favorecían. Algunos autores han señalado que la pintura tiene un carácter centrípeto; una fuerte atracción al centro. Así que cualquier imaginario representado partía de este precepto y de allí se derivaban tensiones colaterales, hacía los extremos<sup>39</sup>.

Las imágenes del cine y la televisión tienen una relación espacial respecto a la distancia media del espectador, cuya cercanía connota un mayor detalle que se puede traducirse en una mayor intimidad de la imagen. Así, la cercanía del soporte estimula la experiencia. Particularmente, el primer plano permite sobredimensionar o minimizar el acercamiento y potenciar la experiencia de la imagen. Narrativamente también la dota de un alto sentido expresivo.

Como participación activa y verosímil de la experiencia, la inclusión es una actitud ante las imágenes sintéticas. Uno de los mejores ejemplos son los videojuegos donde los retos y las hazañas se logran con una experiencia de inmersión, con dispositivos como los altavoces y los cascos. Se trata emular los cinco sentidos artificialmente.

En este sentido, Pierre Francastel<sup>40</sup> se ha referido históricamente a la experiencia de inmersión desde otra óptica. Hace referencia a la representación en la pintura del espacio físico como un espacio imaginario (la perspectiva del Quattrocento) y como tarea de aprendizaje de la espacialidad (con conjuntos y subconjuntos perceptivos en constante relación y donde el usuario jerarquiza, prioriza y aprehende).

Finalmente, las funciones del marco pueden ser muy numerosas según Aumont (1992). Entre ellas destacan:

- ❑ Función visual: Es lo que separa físicamente la imagen del exterior. Singulariza, la hace más nítida. Cumple un papel de transición: del exterior al interior o viceversa. Hace de mediación.
- ❑ Función económica (del origen griego del término *ikonomia*): el marco físico coincide con la aparición de la imagen como objeto físico, cuando la pintura se materializa en un marco y abandona la pared. Es el momento en que se enmarca para darle mayor notoriedad al cuadro y darle un mayor valor comercial.
- ❑ Función simbólica: más allá de la función visual y la función económica, el marco enfatiza al receptor que hay una imagen que mirar y que esta observación comporta al a vez cierto rigor, cierta atención ligado al momento y a las circunstancias determinadas, a unas convenciones y a cierto valor.
- ❑ Función representativa y narrativa: Hace referencia al paso a otra dimensión, todo un mundo imaginario. Una advertencia a dejarse llevar dentro del marco. Como la frase celebré "El marco como ventana del mundo" y el sistema operativo Windows nos los vendió así. Un mundo diegético. En imágenes narradas audiovisualmente serían una prolongación del fuera de campo y del encuadre.

Por último, proponemos:

- ❑ Función de difusión: Trata de la presentación de imágenes a la audiencia. Desde experiencias personales y pequeños grupos de élite a grandes públicos. También hace referencia a imágenes que por su producción son inalterables a imágenes interactivas que permiten una intervención constante.

## A MODO DE CONCLUSIÓN

Quizás tenga razón Heinrich Wölfflin (2007) quien en 1915 afirmó que habíamos evolucionado en función de los modos de visión. Es decir habíamos renunciado a lo táctil -quizás por inaccesible- por lo visual. Lo táctil nos había provisto de la sensación de los objetos, una visión próxima y real. La supremacía de la visión nos ha otorgado una endofísica<sup>41</sup>. En sus palabras la desaparición de una "visión del espacio

<sup>39</sup> El imaginario, por supuesto, no acaba en la representación en el lienzo. El imaginario continua en lo no pintado pero que se prolonga mas allá del marco. Éste continua en la interpretación del quien mira, cuestión que puede ser ampliamente comentado pero que escapa a los intereses de esta comunicación.

<sup>40</sup> Autor citado por Jacques Aumont.

<sup>41</sup> La endofísica es una ciencia que investiga el aspecto de un sistema cuando el observador se vuelve parte de él. Término acuñado por Peter Weibel (revista *El Paseante* 27-28)





y de la luz, unificada, que organiza la relación global entre el todo y las partes de un modo geométrico" (AUMONT 1992: 146).

Parecemos obsesionados por re-crear lo inmaterial en un mundo eternamente material.

## **BIBLIOGRAFÍA**

---

AUMONT, Jacques, 1992: La imagen, Paidós, Barcelona

BENJAMIN, Walter, 1983: Obra d'art a l'època de la seva reproductibilitat tècnica, Edicions 62, Barcelona

EISENSTEIN, Sergei, 2001: Hacia una teoría del montaje - Vol.2. Ediciones Paidós Iberica, Barcelona

FORGUS, Roland y MELAMED, Lawrence, 1989: Percepción: Estudio del desarrollo cognitivo. Editorial Trillas.

GOMBRICH, E.H., 2002: Arte e ilusión, Debate, Madrid

NAVARRO, Héctor, 1995: La percepción en el arte cinético. 3 artistas venezolanos, Fundación Carlos Eduardo Frías. Colección Canícula, Nº 7. Caracas

PIA-TIMÓN, María, 2002: El marco en España, PEA EDS., Madrid

SANTAELLA, Lucia y NÖTH, Winfried, 2003: Imagen: comunicación, semiótica y medios, Reichenberger, Basilea

WEIBEL, Peter, 1998: "El mundo como interfaz", revista El Paseante 27-28. Ediciones Siruela. Madrid

WOLFFLIN, Heinrich, 2007: Conceptos fundamentales de la historia del arte. Madrid, Espasa Calpe

ZUNZUNEGUI, Santos, 2003: Pensar la imagen, Cátedra/Universidad del País Vasco, Madrid



---

## DINÂMICA INTERCONECTADA E NOVAS COMBINAÇÕES

---

JOÃO CESAR LOPES TOLEDO FILHO | MESTRANDO - INSTITUTO PRESBITERIANO MACKENZIE, ESPECIALISTA EM CRIAÇÃO VISUAL E MULTIMÍDIA (USJT) E GRADUADO EM DESIGN GRÁFICO (BELAS ARTES). | WEBTOLEDO@GMAIL.COM

### RESUMO

---

As produções de peças de comunicação para as novas mídias estão inseridas em um ambiente a partir do qual se cria uma nova forma de enxergar as relações pessoais. A partir da interface podemos repensar a forma de lidar com as informações e, em vez de se criar uma porta de entrada a um conteúdo previamente catalogado, podemos trabalhar com a possibilidade de ir na direção inversa, de trazer esse conteúdo indexado para a composição da interface e de apresentá-lo como uma estrutura interativa. A abrangência das combinações da rede digital de informações interconectadas inicia um percurso dinâmico e extrapola os limites da realidade ao percorrer um espaço-tempo virtual, com regras próprias pertinentes a quem detém uma postura exploratória, na qual todas as possibilidades de interatividade são bem-vindas na construção do conhecimento. É um novo jeito de se comunicar adequado a um comportamento emergente das novas mídias, contextualizado em um processo datado que, tão logo, estará internalizado pelas novas gerações.

### ABSTRACT

---

The development of objects of communication for the new medias are inserted in an environment which creates a new way of viewing personal relations. From the interface we can rethink the way we deal with the information, and, instead of creating a door of entrance to the one previously and catalogued content, we can work with the possibility of going in the inverse direction. This brings this indexed content to the interface composition and presents it as interactive structure. The enclosure of the possible connections of the digital and interconnected information network initiate a dynamic passage which exceeds the limits of the reality when covering a virtual space-time. This situation has its own and pertinent rules to who withholds a position that looks all the interactivity possibilities and that are welcome in the construction of the digital knowledge. It is a new kind of communication which is adequate to an emergent behavior of the new medias, contextualised in a dated process that will very soon be internalised by the new generations.

A web possui diversas formas de leitura e de utilização: e-mail (correio eletrônico), salas de bate papo, vídeo conferência, comunidades virtuais, blogs, troca de mensagens instantâneas, sites institucionais, promocionais etc. É o meio de comunicação com maior amplitude já colocado à disposição das pessoas; consegue relacionar serviços, produtos, soluções e necessidades em um único ambiente. A Internet pode ser também definida como um enorme banco de dados para pesquisa, presente na estação de trabalho de cada um, que possui o acesso à world wide web (rede de alcance mundial) ou www, uma biblioteca mundial com o conteúdo organizado em websites. De 1996 para cá, a web cresceu de uma maneira vertiginosa, o seu foco mudou com o tempo, a tecnologia utilizada para o seu desenvolvimento se inova a cada dia e ela transformou-se em um meio de expressão de idéias, produtos e conceitos com objetivos e metas muito bem definidos para quem faz parte desta rede de conexões virtuais. Em consequência dessa velocidade de transformação, o cuidado para o desenvolvimento e aplicação de um projeto de comunicação digital deve ser cada vez maior.

As produções de peças, sempre em atualização, para os novos formatos de comunicação estão inseridas em um ambiente a partir do qual se cria uma nova forma de enxergar as relações pessoais. A comunicação digital, entendida como representação social que se estabelece entre linguagem, pensamento e ação, está em processo contínuo de desenvolvimento, e a pesquisa realizada visa a contribuir para um estudo sobre a construção de um conhecimento de concepção híbrida, relacionado com o aprendido e a internalização do processo de produção cultural nas novas mídias.

A maneira com que lidamos com as soluções interativas não implica estarmos necessariamente conectados à internet. Fazer parte da rede significa uma nova forma de pensar, de trabalhar e de executar uma tarefa, “essa negociação entre o humano e o maquínico se processa por meio de uma nova linguagem, um sistema interativo configurado através de uma sintaxe a-linear interativa tecida de nós e conexões” (SANTAELLA, 2004, p.92). Esse processo é parte de uma metodologia de projeto para a construção de uma identidade híbrida que utiliza o computador como uma ferramenta digital e que contribui para a formação da cultura digital, um percurso que envolve, entre outras questões: a multiplicidade narrativa, a diversidade das linguagens, uma nova estruturação de conteúdo, a relação entre temas e sub-temas, a interatividade, as experiências sensoriais, as reações emocionais e a participação do usuário na constituição do discurso.

### FLUXO DO CONHECIMENTO

---

Com o estilo de vida contemporâneo, que vai do avanço tecnológico à contracultura metropolitana, influenciado pela comunicação em rede, é necessária uma nova forma de construção de projetos digitais. Pensado de uma maneira dinâmica, essa obra deve ter característi-



cas próprias do meio em questão, como a influência dos conceitos de jogos (games), não linearidade, animação, efeitos sonoros, vídeos, interatividade, conteúdo sob demanda, convergência das mídias, informação não-hierarquizada, entre outros. A construção do significado das relações semânticas só pode se dar com jogos de linguagens, situações multissensoriais em fluxo, atraídas e sincronizadas pela experiência, que abrem os horizontes para reinterpretações e ressignificações dos temas abordados. Segundo Lúcia Leão:

O PENSAMENTO NÃO-LINEAR COMPREENDE AS QUESTÕES DENTRO DO CONCEITO DE SISTEMAS, ISTO É, DENTRO DAS RELAÇÕES DE TROCA E MÚTUA DETERMINAÇÃO. (1999, p. 56).

A compreensão das relações do pensamento digital advém da pré-disposição em acompanhar, e aceitar, as tendências de uma nova cultura e de procurar orientação em meio a evolução em curso, sem um endereço fixo, pois transitório, moradora do ciberespaço, desterritorializado. Presente neste modelo de pensamento existe a busca por algo novo a cada acesso a um ambiente, seja ele físico, real, atual, digital, virtual. É a renovação constante, pertinente a qualquer linguagem, incluindo a de hipermídia.

A hipermídia é um ambiente híbrido por ser resultante da integração de conceitos e de recursos digitais traduzidos para uma só linguagem e é também muitas vezes chamado de líquido, por estar em constante transformação, atualização e adequação. A metodologia de projeto para a construção de projetos dessa natureza adquiriu características próprias e, portanto, deve ser trabalhada de forma interdisciplinar, no que concerne, por exemplo, à produção de pesquisas, à publicação de conteúdo e à disseminação do conhecimento, e até mesmo no âmbito experimental.

Podemos tomar como exemplo o desenho animado, longa metragem, da turma da Mônica que estreou nos cinemas no início de 2007. A famosa turma, criada por Maurício de Souza, tem que voltar no tempo e recuperar os quatro elementos fundamentais, que controlavam uma experiência, no laboratório do Franjinha, e que foram parar em épocas distintas. Desde a idade das pedras, até um possível futuro interplanetário, a Mônica, o Cebolinha, o Cascão e a Magali se dividem na busca dos elementos água, fogo, terra e ar. As salas de cinema ficaram repletas de crianças de 2 a 10 anos de idade e que acompanhavam, sem dificuldade, o desenrolar de uma história composta por 5 narrativas simultâneas, dispostas em uma estrutura não-linear e mediada pelo Franjinha por meio de um dispositivo que agrega os recursos de um celular, de uma webcam e de um tele-transportador acoplados a um computador pessoal cheio de surpresas.



FIG.1 Tela inicial do site Uma aventura no tempo. Disponível em <<http://www.umaaventuranotempo.com.br>>. Acesso em: 20 maio 2007.

O filme bem que poderia obedecer a uma seqüência comum para uma produção infantil: começo, meio e fim, mas apresenta diversos níveis de desenvolvimento em paralelo à narrativa, todos eles relacionados, como um quebra-cabeça em movimento. Um garoto de 3 anos que assiste ao desenho está totalmente imerso no reino da fantasia e consegue seguir o ritmo da trama com tranquilidade. Em contrapartida, alguns pais já não se sentem tão à vontade com o fluxo dinâmico e cruzado da construção da história. É um desenho para uma geração que nasceu inserida num contexto hipermediático, com a realidade da TV a cabo, com a presença do computador já conectado à internet, com a câmera fotográfica digital que apresenta a imagem congelada imediatamente após o clique. A letra escrita a lápis dá lugar ao caractere na ponta do dedo, na tecla; o ato de ouvir música no fone de ouvido é apenas um dos recursos de aparatos tecnológicos como o ipod, que atualmente também visualiza álbuns de fotos, podcasts, shows e filmes longa metragens inteiros.

A produção, apesar de se apoiar na popularidade de uma turma de personagens que figura há anos no mercado editorial de revistas em quadrinhos, conta com a publicação de um site que disponibiliza para as crianças a trilha sonora do filme, a sinopse de apresentação, informações sobre os personagens, trailers, player de músicas, jogos, promoções e downloads de papéis de parede para a tela do computador, de emoticons, de pôsteres e de protetores de tela. A abrangência das combinações da rede digital, de informações interconectadas, inicia um percurso dinâmico e não limitado apenas à sala escura de exibição da animação. As associações extrapolam os limites da realidade e percorrem um espaço-tempo virtual, com regras próprias pertinentes àqueles que detêm uma postura exploratória, na qual todas as possibilidades de interatividade são bem-vindas na construção do conhecimento, até para uma criança, de 3 anos, que é fã da Turma da Mônica.

## SISTEMAS COMPOSTOS E BASE DE DADOS INTERATIVA

O embate que surge é o da geração da permanência, do filme fotográfico e dos símbolos eternos contra a geração do efêmero, da câmera digital no celular, elementos que dialogam com a não-permanência. Trata-se de uma nova geração em processo de formação, sem passado, na qual a memória está apoiada na indexação de uma base de dados em rede, que permite a consulta a qualquer momento e a qualquer elemento catalogado. Observa-se, nesse contexto, um estranhamento do fixo, do coerente e do estável frente ao deslocamento, à transição para modelos fluidos, flexíveis e não-lineares. O sujeito é circulante e transita entre o real e o virtual, a violência existente na passagem de um meio a outro é transformada em uma suave experiência de idas e vindas, conexões sem fronteiras. São novas combinações de espaço-

tempo, novas coordenadas básicas para organizações de uma realidade interconectada com todos os sistemas de representação. Sistemas compostos por narrativas não-lineares e interativas, que utilizam de todos os recursos disponíveis para a realização do projeto: escrita, fotografia, desenho, pintura, animação, vídeo, efeitos sonoros entre outros:

A UNIÃO DE DIFERENTES RECURSOS DE CRIAÇÃO COMBINADOS PARA FACILITAR O ACESSO AO CONTEÚDO COM O INTUITO DE ESTABELECE UM NOVO AMBIENTE DE COMUNICAÇÃO, É COMPOSTO PELA INTERFACE, DENOMINAÇÃO PARA TODOS OS DISPOSITIVOS MULTIMÍDIA INTEGRADOS QUE PERMITEM A INTERAÇÃO COM O UNIVERSO DA INFORMAÇÃO DIGITAL.

De acordo com essa dinâmica faz-se necessária uma nova perspectiva estética que traz, na análise da estrutura de conteúdo e na interface das mídias digitais, o ponto de convergência nas diferentes técnicas de produção baseada em comunicação, visualidade, sonoridade, gestualidade, seleção, combinação e possibilidades de assimilação de interferências. O acesso a tecnologia iniciou um processo de socialização da informação, conseqüentemente, faz-se necessário o repensar do discurso audiovisual envolvido na rotina de ensino e aprendizagem e inserido no processo de pesquisa na sociedade do conhecimento, integrado à vida cotidiana.

O ato de compor uma obra de hipermídia, aliado à metodologia de projeto, possui características polifônicas, de acordo com Canevacci (1996, p.42) "a polifonia relaciona-se ao mesmo tempo com o objeto de pesquisa e o método", e nos remete à um processo de organização das etapas de criação e montagem, permite bifurcações, prevê possibilidades, recursos e a participação imprevista do usuário. Proporcionada pela tecnologia, a composição de uma peça digital agrega conceitos de percepção, de tratamento de imagem, de manipulação, de edição e de mixagem do material selecionado, e traduz a narrativa não-linear para uma base de informações com conteúdos interpretativos de representações textuais, imagéticas e/ ou multimídia.

A partir da interface podemos repensar a forma de lidar com o banco de dados e, em vez de se criar uma porta de entrada para as informações catalogadas, podemos trabalhar com a possibilidade de ir na direção inversa, trazer o conteúdo indexado para a composição da interface e apresentá-lo de forma interativa.

The new media object consists of one or more interfaces to a database of multimedia material.<sup>42</sup> (MANOVICH, 2001, p.227).

A interface não é mais o ponto de acesso para o banco de dados, ela é o resultado de uma montagem complexa que prevê o acesso aos elementos do banco de dados, e que, dentro das convenções tecnológicas digitais, adquire características hipermidiáticas.

A quantidade de usuários que acessam essa base de dados on-line traduzida em interface é que estabelece uma trama virtual de publicações, forma um sistema interativo que, com a aglutinação de pensamentos, troca interferências com o meio, desenvolve uma linguagem própria e cria novas maneiras de assimilação do conhecimento, compartilhado e construído de forma coletiva. É um novo jeito de se comunicar adequado a um comportamento emergente das novas mídias, contextualizado em um processo datado que, tão logo, estará internalizado pelas novas gerações.

## BIBLIOGRAFIA

- BEIGUELMAN, Giselle. *Link-se – arte/mídia/política/cibercultura*. São Paulo: Peirópolis, 2005.
- CANEVACCI, Massimo. *Sincretismos – uma exploração das hibridações culturais*. São Paulo: Studio Nobel, 1996.
- . *Culturas Extremas*. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.
- DOMINGUES, Diana. *Arte e vida no século XXI*. São Paulo: Editora UNESP, 2003.
- GOSCIOLA, Vicente. *Roteiro para novas mídias: do game à TV interativa*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2003.
- JOHNSON, Steven. *Emergência: a vida integrada de formigas, cérebros, cidades e softwares*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.
- LEÃO, Lucia. *O labirinto da hipermídia. Arquitetura e navegação no ciberespaço*. 3. ed. São Paulo: Iluminuras, 1999.
- LÉVY, Pierre. *Tecnologias da Inteligência*. São Paulo: Editora 34, 1993.
- . *O que é o virtual?*. São Paulo: Editora 34, 1996.
- MANOVICH, Lev. *The language of new media*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2001.
- MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensão do homem*. São Paulo: Cultrix, 1964.
- MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural: Editora Unesp, 2003.
- NEGROPONTE, Nicholas. *A Vida Digital*. Companhia das Letras: São Paulo, 2006.
- RIBEIRO, José da Silva. *Antropologia Visual – Da minúcia do olhar ao olhar distanciado*. Porto: Afrontamento, 2004.
- SANTAELLA, Lucia. *Culturas e Artes do Pós Humano*. São Paulo: Paulus, 2004.

42 O objeto das novas mídias consiste em uma ou mais interfaces para um banco de dados de material multimídia (tradução nossa).



# IMAGEM DIGITAL E CONVENÇÕES GRÁFICAS: A GRAVURA A AS NOVAS TECNOLOGIAS

LEOPOLDO TAUFFENBACH | LICENCIADO EM ARTES PLÁSTICAS E MESTRANDO EM ARTES PELO INSTITUTO DE ARTES DA UNESP | TAUFFENBACH@HOTMAIL.COM

## ABSTRACT:

Infography is an image generated by an informatic system. It is originated by a combination of pulses, which can be represented by the numbers 0 and 1. These numbers combined can be readed by softwares and translated into graphic elements like dots, lines, shapes and colors. The infography can be represented in many ways. Here, I intent to explore the elements of printed inphography when confronted with the tradicional fine art print conventions.

A print can be defined as “an impression made by any method involving transfer from one surface to another”, according to the virtual Tatte glossary. In its origins, the fine art print is linked with graphic and editorial industry. To stabilish it as an artistic medium of expression, some conventions were created in order to ensure its artistic values.

Usually, the image is transfered from a material surface called matrix, which holds the original image. The digital matrix is generated by a number code, instead a direct interference on a material surface. The use of proper softwares and interfaces is needed do visualise the image. Otherwise, the only visible thing would be a large sequence of numbers.

Concerning to impression, a digital matrix can generate two diferent types of process: direct infography and indirect infography. Direct infography is the process where the image is directly printed to its final surface from a digital interface, like deskjet printers. Indirect infography occurs when the digital image is tranfered to a surface that will be used as matrix to a print. In this case, the digital image is not the matrix to the print, but the matrix to another matrix.

The print is the final goal in this context. The digital technology provides to the printmaker new perspectives in the printmaking process. With immediate pre-visualisation, the artist has the digital image closest to its final aspect. What he sees on the screen of the computer it is the same he will get in the printed image. There is no need of state proofs. And since the printing process is mechanical and there is no human interference, the reproductions will always look the same. There is no loss of information with the successive printings. This new relationship between artist and image provides a new kind of accuracy and control in both technical and creative levels.

With this new scenario, the person of the print technician also changes. He is not just an expert in papers, techniques and inks, but he must know about softwares and computer programming. This new print assistant to the artist got to understand the digital interfaces and how the image will behave with it.

It can be said that new technologies can transform the fine art print into something else. But history show us that art and technology are always influencing each other, helping both to evolve. At the end, the artist is responsible to establish new paradigms to printed digital image, helping the evolution of art.

Em suas origens, a gravura está intimamente associada à indústria gráfica e ao meio editorial. Para se estabelecer como expressão artística e se diferenciar de outras imagens impressas foi necessária a criação de padrões próprios que caracterizassem a gravura. Estes padrões “envolveram desde aspectos éticos ou técnicos, como o formato do papel, até normas de mercado, parâmetros estes centrados na preservação de sua originalidade” (MARTINS, 1987, p. 24).

A gravura baseia-se em um sistema de transferência de imagens de uma imagem matriz e suas múltiplas reproduções. De acordo com as convenções tradicionais, a matriz é gerada pela gravação de uma imagem em um suporte. Esta gravação ocorre pela interferência física do gravador neste suporte. A partir daí, a imagem pode ser transferida para o papel ou outras superfícies. Já a imagem digital é originada por um código numérico, e só pode ser visualizada com a utilização de softwares e interfaces adequadas. Sem estes mecanismos, a imagem não existe para o expectador, somente uma longa seqüência de números (figura 1). Se nos modelos tradicionais de matrizes gráficas a imagem pode ser observada diretamente, a matriz

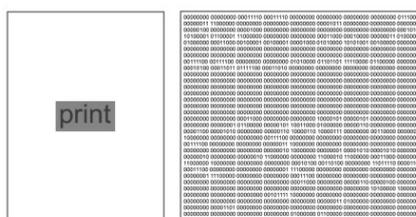


Figura 1: Exemplo de matriz infográfica. À esquerda a imagem original e à direita parte do código numérico que a originou. O código completo possui mais de 44.000 algarismos



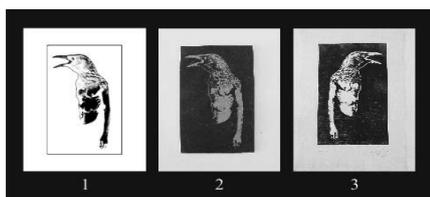


Figura 2: Exemplo de infografia indireta. A imagem original (1), a imagem grava em madeira (2) e a imagem impressa por meio de técnica de xilogravura (3).

infográfica sempre utilizará recursos que sirvam como tradutores de um modelo que se mantém alheio à linguagem visual. Este novo modelo de matriz se conserva sempre em estado de potência no computador. Não possui uma localização física exata. Ela é virtual, e não atual.

No que se refere à impressão de uma imagem digital, a matriz infográfica gera dois tipos de processos: a infografia direta e a infografia indireta. A infografia direta é aquela cuja impressão final resulta na imagem impressa diretamente de uma interface impressora. Na infografia indireta, a imagem digital é impressa em outro suporte que será utilizado para a impressão final (figura 2). Como o exemplo de uma imagem digital que é impressa em uma folha de acetato e utilizada para gravar uma tela de serigrafia. Neste caso, a impressão final se dá pelos métodos de impressão que norteiam a serigrafia, e não pela ação direta de uma interface impressora sobre papel ou outra superfície.

No contexto apresentado aqui, a impressão da infografia representa o resultado final de um processo. As convenções gráficas determinam nomes e numerações específicas para cada impressão ou prova da imagem matriz. As diversas nomeações que as provas recebem representam uma etapa ou finalidade no processo de impressão<sup>43</sup>. A chamada prova de estado identifica os diversos estágios de desenvolvimento da matriz, antes de alcançar sua condição final para ser reproduzida. Uma vez que a superfície do material escolhido como matriz interfere diretamente na visualização da imagem, a prova de estado é fundamental para que o artista possa alcançar mais precisamente o resultado esperado, realizando todas as alterações que considerar necessárias. Na infografia direta, o ambiente computacional interfere minimamente na projeção do resultado final. O artista pode visualizar o resultado antes mesmo de realizar qualquer impressão. Isso porque o código que origina a imagem é o mesmo que origina a impressão. As orientações de visualização se adaptam à interface na tentativa de manter a integridade da matriz infográfica. A impressão automática também contribui para preservar as qualidades originais da imagem digital, na medida que eliminam quaisquer variações que poderiam ser ocasionadas pela interferência humana direta no processo. Talvez a maior diferença entre a imagem impressa e a imagem simulada no monitor esteja nas características físicas particulares da superfície que receberá a impressão. Mas estas propriedades também podem ser simuladas no computador, garantindo ao artista um novo tipo de controle e precisão no processo de execução da obra.

A automação da impressão infográfica também permite reproduções idênticas com muito mais facilidade e rapidez que nos processos tradicionais, e em número muito superior. Isso porque a matriz infográfica nunca se deteriora. Não há perda de informação com suas sucessivas reproduções. Mesmo assim, segundo as convenções gráficas, ao realizar-se um número altíssimo de impressões, corre-se o risco de a gravura perder seu valor de mercado e até mesmo artístico.

Vale lembrar que estas considerações só se aplicam à infografia direta. Na infografia indireta a impressão deve seguir as técnicas adequadas à superfície para a qual a imagem foi transportada. Não se valendo da precisão das interfaces, o artista deve voltar-se para sua habilidade técnica em reproduzir manualmente a imagem da matriz.

Diante deste novo cenário, é necessário rever a figura do técnico impressor. O impressor sempre se valeu de seus conhecimentos técnicos sobre procedimentos gráficos para auxiliar o artista em seu processo de execução de uma obra de arte. Em geral, é ele que sugere os melhores materiais e técnicas para a concretização da visão do artista. Agora, a tecnologia pede novos conhecimentos específicos, que adentram os domínios da engenharia e da ciência informática. O técnico impressor se converte em programador, e o conhecimento de papéis, emulsões e tintas se une à ciência de sistemas computacionais e interfaces.

Poderia-se dizer que a interferência de novas tecnologias pode descaracterizar a gravura como é conhecida até hoje, transformando-a em outra coisa. Mas a história nos mostra que os avanços tecnológicos e as novas necessidades estéticas acabam por unir-se a fim de

<sup>43</sup> As provas mais comuns em uma edição são: provas de estado, que registram o processo de confecção da matriz antes de seu estado final. São identificadas pela sigla PE e são numeradas de acordo com a ordem que são realizadas. A prova de impressão que é a prova que serve como padrão a ser seguido pelas reproduções da matriz. Representa a versão final da imagem a ser impressa. É identificada pela sigla PI ou BAT, que significa bon à tirer ou bom para imprimir. A prova de artista corresponde a uma porcentagem da edição que fica de posse do artista. Abrevia-se PA. Hours Commers ou HCs são provas fora de comércio. Podem ser diferenciadas pelo uso de outro papel ou uma tinta especial. Dependendo da fonte, encontra-se a informação de que as PAs devem ser numeradas com algarismos romanos. Outras fontes dizem que são as HCs a serem numeradas desta maneira. As provas dedicadas à comercialização, em geral impressas em maior número não levam nenhum tipo de abreviação, são apenas numeradas e assinadas.





renovar a práxis e os conceitos de arte. A própria IFPDA já classifica a impressão digital como procedimento artístico e determina normas para sua execução. Notórios artistas, como o britânico Richard Hamilton, reconhecido por suas gravuras, trabalham com a infografia impressa e desfrutam do prestígio do meio artístico e do mercado de arte.

Ao final, cabe ao artista estabelecer os novos paradigmas para a infografia impressa, sem que isso descaracterize as convenções gráficas, mas impedindo a estagnação da linguagem. Por mais que os processos artísticos se virtualizem e automatizem, será sempre o artista responsável por validar qualquer nova descoberta estética ou técnica.

## **BIBLIOGRAFIA**

---

BARBARÀ, Joan. Edición. Cópia de manuscrito realizado durante curso de gravura em metal ministrado pelo autor. Palma de Mallorca, 2001.

BUTI, Marco e LETYCIA, Anna (orgs.). Gravura em metal. São Paulo: Edusp, 2002.

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. São Paulo: Editora da Unesp, 1997.

LÉVY, Pierre. O que é o virtual. São Paulo: Editora 34, 1996.

MARTINS, Itajahy. Gravura: arte e técnica. São Paulo: Fundação Nestlé de Cultura, 1987.

PARENTE, André (org.). Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

## O MEDO DO NOVO A FOTOGRAFIA MAIS UMA VEZ NA BERLINDA

LUCIANO DENARDI ALARCON | MESTRANDO EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA – PUC/SP | LUCIANOALARKON@GMAIL.COM | HTTP://WWW.LUCIANOALARKON.COM

### RESUMO

Muito se tem discutido em sites e blogs especializados em fotografia – infelizmente, ainda não temos uma produção acadêmica relevante sobre o assunto – sobre as transformações no pensar e produzir imagens que os equipamentos fotográficos digitais estão proporcionando e sobre o empobrecimento da produção fotográfica pela facilitação trazida por esses equipamentos.

É indiscutível que, em algumas situações, a facilitação pode levar ao “emburrecimento” já que para chegar ao resultado final pulamos etapas do processo, bastando, muitas vezes, se apertar um botão para conseguir o resultado desejado. Porém, contrariando a regra, com a utilização do suporte digital fotográfico o resultado obtido através dessa facilitação é justamente o inverso da lógica. O que, a priori, poderia levar a um empobrecimento da produção fotográfica e do conhecimento, como muitos temiam – e, infelizmente, muitos ainda temem, se deu ao contrário. Por conta, não somente das câmeras fotográficas digitais, mas do que podemos chamar de seus aparatos de crítica, aprendizado e disseminação da imagem fotográfica - ou seja, a Internet com todos os sites, blogs e flogs dedicados à fotografia.



Baudelaire, Estúdio Nadar - 1855

Podemos dizer também que através da experimentação com os dispositivos digitais o usuário transcendeu o caráter mágico da fotográfica onde entre o disparo e a ampliação havia um vácuo e passou a ter um maior controle sobre todo o processo com a utilização de softwares de editoração gráfica.

Portanto, é fascinante e praticamente inexplorada ou, pelos menos, mal explorada a experimentação que os aparatos fotográficos digitais estão proporcionando ao fotógrafo amador que está alheio a estas discussões sobre a “fotografia digital” - se ela pode ser considerada fotografia, se é arte ou se não passa de um mero espectro da imagem captada – e segue fotografando tudo e todos de todas as formas sem saber que através da experimentação, mesmo que não almeje uma carreira como fotógrafo profissional ou artista plástico, está aumentando seu conhecimento acerca da imagem e, concordem ou não, produzindo arte.

Toda nova tecnologia sempre causou um misto de curiosidade e medo. Podemos afirmar que boa parte deste medo do novo é herança das profundas transformações causadas pela Revolução Industrial no século XVIII e que deixou, como seu pior legado, a instituição do desemprego e, conseqüentemente, a aversão às máquinas e a ameaça que elas representam à mão-de-obra humana. Por outro lado, sem deixar de dar a devida importância às implicações psicológicas e o medo do desconhecido, que não são menos importantes para se analisar o medo do novo – é a curiosidade inerente à raça humana que nos faz vencer essas barreiras culturais, históricas e antropológicas para ir de encontro a essas novas tecnologias.

O jornalista Pedro Dória, em sua coluna Navegar Impreciso<sup>44</sup>, classifica as pessoas entre reacionários e progressistas para explicar o medo do novo e a curiosidade.

“Embora tenhamos por hábito dividir as pessoas politicamente entre a esquerda e a direita, existe uma classificação mais útil: entre reacionários e progressistas. Um reage às mudanças; o outro as acolhe. O que difere um do outro é o medo do novo, do diferente. Nos momentos da história em que as inovações ficam particularmente intensas, os reacionários mostram suas garras - mas às vezes não é óbvio percebê-los”.

Marshall McLuhan<sup>45</sup> disse que, quando a tecnologia muda, o homem muda. A verdade é que nem sempre estamos preparados para estas mudanças e muitas vezes nosso lado reacionário sobrepõe a curiosidade.

<sup>44</sup> Pedro Dória, Reacionários e Progressistas em Navegar Impreciso, 13/03/2006 – O Estado de S.Paulo.

<sup>45</sup> McLuhan por McLuhan. Entrevistas e conferências inéditas.



Com a fotografia não poderia ter sido diferente. Desde a sua invenção, na primeira metade do século XIX, foi duramente criticada pelos artistas da época. Entre eles, o poeta e crítico literário Charles Baudelaire, foi um dos mais ferrenhos críticos à nova tecnologia. Em seu texto *O Público Moderno e a Fotografia*<sup>46</sup> critica não só a fotografia, mas também a burguesia que se rendeu à invenção e os artistas que resolveram fazer uso do equipamento, muitos deles, segundo ele, dotados de talento para as artes.

“PROCURAR SURPREENDER MEDIANTE ELEMENTOS DE SURPRESA ESTRANHOS À ARTE EM QUESTÃO É O GRANDE RECURSO DOS QUE NÃO SÃO PINTORES POR NATUREZA. ÀLGUMAS VEZES ATÉ, SEMPRE NA FRANÇA, ESSE VÍCIO SE APODERA DE HOMENS NÃO DESPROVIDOS DE TALENTO E QUE ASSIM O DESONRAM POR UMA MISTURA ADÚLTERA”.

Porém, sua preocupação não residia na falta de trabalho para os pintores da época e sim na banalização da arte. Pois, influenciados pela fotografia, os artistas estariam cada vez mais inclinados a pintar o que viam e não o que sonhavam.

“COMO A INDÚSTRIA FOTGRÁFICA ERA O REFÚGIO DE TODOS OS PINTORES FRACASSADOS, SEM TALENTO OU DEMASIADO PREGUIÇOSOS PARA CONCLUIREM SEUS ESBOÇOS, ESSA MANIA COLETIVA POSSUÍA NÃO SÓ O CARÁTER DE CEGUEIRA E IMBECILIDADE, MAS ASSUMIA TAMBÉM O GOSTO DE UMA VINGANÇA”.

Com o passar do tempo, Baudelaire se rendeu à fotografia, não porque tenha aceitado ou se acostumado às mudanças por ela impressas na arte e sim por ter encontrado um pouco de proximidade à pintura, segundo ele, nas fotografias retocadas já que, a partir da interferência do pincel na fotografia, ela perderia seu caráter reproduzível e se tornaria uma peça única, como uma tela.

Depois de tantas críticas feitas ao invento, Baudelaire acabou se deixando fotografar pelos irmãos Nadar<sup>4</sup>, donos de um dos mais famosos estúdios de fotografias na França – já que na época, os equipamentos fotográficos eram muito caros e as fotografias eram produzidas por grandes estúdios para a burguesia local – e encomendando um retrato – retocado, obviamente – de sua mãe.

O medo do novo é cíclico e assim as palavras proferidas por Baudelaire em 1859 se fazem atuais nas rodas de discussões sobre a fotografia digital - ou, como prefiro chamar, o suporte digital fotográfico, pois se o princípio da câmera escura é o mesmo desde a invenção da fotografia, o que mudou foi o suporte e não o princípio. Talvez, resida aí a resolução de toda problemática acerca desta nova tecnologia fotográfica - na verdade, nem tão nova assim, já que a primeira câmera fotográfica equipada com suporte digital de captura de imagens no lugar da película envolta em uma emulsão de grãos de prata foi apresentada pelos japoneses na década da 80, quando foi criado, pela Sony, o sistema MAVICA, uma contração de “Magnetic Video Camera”. Porém, as câmeras digitais se popularizaram em todo o mundo somente no final da década de 90. Portanto, as únicas publicações acerca do assunto são guias de “fotografia digital” ou “como usar sua câmera digital”.

Muito se tem discutido em sites e blogs especializados em fotografia – infelizmente, ainda não temos uma produção acadêmica relevante sobre o assunto – sobre o empobrecimento da produção fotográfica pela facilitação trazida através dos equipamentos digitais.

É indiscutível que, em algumas situações, a facilitação pode levar ao “emburrecimento” já que para chegar ao resultado final pulamos etapas do processo, bastando, muitas vezes, se apertar um botão para conseguir o resultado desejado e é justamente nesta questão que as palavras de Baudelaire se fazem tão atuais - a fotografia é “o refúgio de todos os pintores fracassados, sem talento ou demasiado preguiçosos para concluírem seus esboços” - bastaria trocarmos a palavra pintores por fotógrafos para termos um texto pronto para acabar com qualquer possibilidade de desenvolvimento através das câmeras digitais.

Porém, contrariando a regra, com a utilização do suporte digital fotográfico o resultado obtido através dessa facilitação é justamente o inverso da lógica. O que, a priori, poderia levar a um empobrecimento da produção fotográfica e do conhecimento, como muitos temiam – e, infelizmente, muitos ainda temem –, se deu ao contrário. Por conta, não somente das câmeras fotográficas digitais, mas do que podemos chamar de seus aparatos de crítica, aprendizado e disseminação da imagem fotográfica - ou seja, a Internet com todos os sites, blogs e flogs dedicados à fotografia.

Podemos dizer também que através da experimentação com os dispositivos digitais o usuário transcendeu o caráter mágico da fotografia onde entre o disparo e a ampliação havia um vácuo e passou a ter um maior controle sobre todo o processo com a utilização de softwares de editoração gráfica.

É fascinante e praticamente inexplorada ou, pelos menos, mal explorada a experimentação que os aparatos fotográficos digitais estão pro-

142 <sup>46</sup> Charles Baudelaire, *O Público Moderno e a Fotografia em Salão de 1859*, Poesia e Prosa.





porcionando ao fotógrafo amador que está alheio a estas discussões sobre a “fotografia digital” - se ela pode ser considerada fotografia, se é arte ou se não passa de um mero espectro da imagem captada – e segue fotografando tudo e todos de todas as formas sem saber que através da experimentação, mesmo que não almeje uma carreira como fotógrafo profissional ou artista plástico, está aumentando seu conhecimento acerca da imagem e, concordem ou não, produzindo arte<sup>47</sup>.

*Iris Silva, 26 anos, supervisora de aeroporto.*



Grocery



The words are all around

*Isaias Alexandre de Mattos, 23 anos, técnico contábil.*



Descanso



Relembrando

*Jair Pinto Ribeiro, 29 anos, técnico de informática.*



Can Money buy your happiness, man



Light Experience

*Marina Midori Hakoyama, 44 anos, médica.*



Detalhe da construção em El Gouna



Vista do mar no Palau Pacif Resort - Palau

47 ANEXOS de 02 a 12 – Ver lista de imagens.



*Victor M. de A. Coutinho, 19 anos, estudante.*



Sem título

*Vinícius Maran, 19 anos, assistente administrativo.*



Agora Só Falta o Vinho



BIC

## BIBLIOGRAFIA

BAUDELAIRE, Charles; "O público moderno e a fotografia", em Salão de 1846, Poesia e Prosa. Organização Ivo Barroso. Rio de Janeiro: Aguilar, 1995.

MCLUHAN, Stephanie e STAINES, David; org. McLuhan por McLuhan. Entrevistas e conferências inéditas do profeta da globalização.

DORIA, Pedro; Reacionários e Progressistas. Coluna Navegar Impreciso: Jornal O Estado de S.Paulo, 13/03/2006 - [http://www.link.estadao.com.br/index.cfm?id\\_conteudo=6715](http://www.link.estadao.com.br/index.cfm?id_conteudo=6715)

FLUSSER, Vilém; "Filosofia da Caixa Preta – Ensaios para uma futura filosofia da fotografia". Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.



# INTERATIVIDADE, AMBIENTE, CORPO: NOVAS PROPOSIÇÕES EM UMA HISTÓRIA QUADRINHOS TRIDIMENSIONAL

LUIZ GERALDO FERRARI MARTINS (LUIZ GÊ) | LUIZGE@TERRA.COM.BR | DOUTOR (ECA USP) - UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE

## ABSTRACT:

This experiment inscribes itself in a personal search that goes back to 1972 when I produced my first non-linear graphic narrative, a subject directly related to the problems of interactivity.

In its first phase the present work is created in analogical media, written and drawn on the surfaces and volumes of a commercial feminine manikin. Several issues can be presented as possibilities and consequences from these first results. Among them we could quote the following:

- An sculptural quality achieved by the object acquired by means of the drawing when it covers volumetric spaces in interaction with the shapes and forms of the support producing relieves and other spatial interventions such as tromp l'oeils in all different sides of the tri dimensional dummy.
- The environmental intervention and the impressions that a graphic narrative with a human shape and size can produce on the observers. These two last points are also important factors influencing subsequent phases of the work.
- The metalinguistics of the multiple significations reached by the superposition of parallel meanings and connotations expressed by the interaction and integration of the two semiotic systems.
- The most important to the artist are the possibilities open to the subsequent phases of the work by a narrative presented as a tri dimensional object in terms of new transcriptions in several other media as in graphic, virtual, video, film, animation and other forms.

## INTRODUÇÃO

Borba Gata é o nome de um personagem e título de uma história em quadrinhos tridimensional. Essa experiência se insere em busca pertinente à poética de meu trabalho pessoal desde 1972, ano de publicação de meu primeiro trabalho que propunha uma forma de narrativa gráfica não linear. Aquela solução, intrinsecamente ligada a da interatividade, propiciou, vinte e cinco anos depois, estrutura para nova experiência, neste caso em mídia digital, para site na Internet.

O caso de Borba Gata, em sua primeira fase, é realizada em meio analógico. Este trabalho procura, primordialmente, descrever as possibilidades e partidos que se abrem com este novo experimento, no qual uma história em quadrinhos é escrita e desenhada sobre a superfície de uma manequim comercial comum. Ou seja, HQ desenhada não sobre uma superfície plana, mas sobre uma superfície tridimensional cujos volumes são dados à priori e que tem seu próprio significado enquanto reproduções do corpo humano feminino. Devo dizer que o fato mais ou menos casual dessa particular intervenção (manequim) não limita a aplicação geral da maioria dessas proposições para outros possíveis suportes tridimensionais. (fig. 1 e fig. 2)

## DESCRIÇÃO DA OBRA E DAS PRINCIPAIS QUESTÕES COLOCADAS

A história em quadrinhos versa, simplificada, sobre um embate - desejo/aversão - entre uma figura feminina erotizante, com características de super heroína e um rato chauvinista numa luta mais ou menos sadomasoquista que remete para a problematização do corpo e da condição feminina/ masculina com a massificação do gosto através da imposição de modelos comerciais representados pelo próprio manequim.

No caso de Borba Gata, como dito mais acima, o suporte para os desenhos são as superfícies e volumes de um manequim convencional de loja. Vinhetas, desenhos e balões, assim como os textos, se distribuem pelo corpo do modelo desde a cabeça até, praticamente, os pés. As divisões entre os quadros e os desenhos são dispostas de maneira a aproveitar volumes e linhas marcantes, do corpo representado, com o sentido de se



fig. 1



fig. 2



fig. 3

justapor e de criar novas formas, volumes e significados sem no entanto alterar a volumetria original. Ambas as percepções coabitam o mesmo objeto resultante e criam um diálogo entre as formas do suporte e os da intervenção. “Meus poderes permitem que eu atravesse para outras dimensões, você não escapará, ratuíno!” exclama a mulher gato enquanto a sua representação bidimensional toma gradativamente uma forma tridimensional e a representação da mão da primeira (2D) acaba por coincidir com a mão real (3D) do manequim. (fig.3 e fig 4)

Esta estrutura conduz para a questão, metalingüística, que se refere à múltipla significação alcançada pela sobreposição tanto de significantes particulares como dos dois conjuntos semióticos distintos envolvendo estes múltiplos comentários e conotações que vão se imprimindo uns sobre os outros enquanto se desenvolvem. Erotismos são quebrados: o seio direito se transforma no focinho de um rato estilo Mickey. Outras vezes são multiplicados: o seio esquerdo é ao mesmo tempo parte do manequim como do personagem desenhada em novo ângulo, o que aumenta a

sensação de proeminência deste seio, na segunda versão (fig. 4) . Um encaixe na parte de trás do ombro se apresenta como a divisão entre as nádegas da personagem desenhada naquela vinheta. Essa imagem antecipa e compõe com a forma de nádegas propriamente ditas, localizadas mais abaixo.

O resultado escultural também é realçado pelo tratamento dado pelo desenho em suas relações com formatos e volumes que adicionam elementos, criam altos e baixos relevos e tromp lóeils, esculpindo novas dimensões ao redor da forma tridimensional. Este é o resultado de uma manipulação da percepção visual através das relações fundo/ figura, ou fundos/ figuras, já que existem pelo menos duas figuras e, muitas vezes, dois fundos em cada quadro.

O humor verbal está em grande parte atrelado a esses jogos e sobreposições com o uso de expressões adequadas às diversas partes do corpo onde se dão as vinhetas, se referindo, simultaneamente, às ações e intenções dos dois personagens em seu duelo particular. O texto vem aumentar a sensação de movimento e vida, adicionando uma dimensão 'sonora' a esse conjunto.

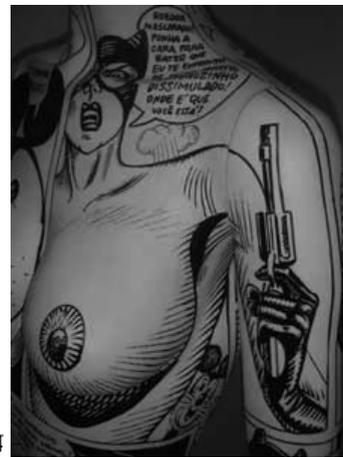


fig. 4

O espaço ocupado pelo corpo do manequim é, destarte, re estruturado e se transforma em espaço/ tempo, isto é, passa a expressar também a dimensão temporal e a figura, estática, congelada, passa a adquirir movimento, a atuar na dialética produzida pela relação que se estabelece entre uma qualidade escultural, que transforma e dinamiza a forma através do nosso próprio movimento e a da narrativa seqüencial, que também é posta em ação pela participação do observador. Este movimento é reforçado por efeitos estroboscópicos obtidos por contigüidades espaciais entre elementos tridimensionais e suas representações bidimensionais. Em uma desses casos a mão do manequim é 'projetada' sobre a sua perna numa representação de um tapa visando atingir o rato que passa por aquela parte de seu corpo. (fig. 5)



fig. 5

Estes resultados alcançados e percebidos, apenas no contato direto com o modelo, são responsáveis pela dificuldade não só da fruição como da compreensão do trabalho quando este passa a ser reproduzido bidimensionalmente por meio de fotografia. Outra questão que se encerra na mesma problemática é a dimensão da história / personagem que tem aproximadamente a mesma altura, ou é talvez um pouco superior à estatura de um ser humano. Esta característica estabelece um verdadeiro 'corpo a corpo' com quem a observa e impõe uma presença, um tanto quanto desafiadora, sobre o ambiente circundante.



Esta é uma história em quadrinhos que marca presença de uma forma semelhante à de uma outra pessoa – nua – no recinto em que nos encontramos. Todas estas características são difíceis de serem reproduzidas através de fotos (fig.1 e 2). A passagem para um meio bidimensional exigirá uma transcrição apropriada, um novo produto que respeite e construa outras relações adequadas para esse meio, assunto que será mencionado mais à frente.

## DA LEITURA



fig. 6

Existe a possibilidade de se fazer uma leitura linear da história de uma forma mais ou menos convencional, de cima para baixo, da esquerda para direita, primeiro na frente e depois na parte de trás, como se virássemos uma página, mas essa é apenas uma das leituras possíveis. ( fig. 6 )

É também possível, percorrer outras trajetórias de leitura. Existem tiras de quadrinhos dispostas horizontalmente em vários níveis da altura e é possível lê-las separadamente ao redor tanto do corpo, como de cada um dos braços, da cabeça e das duas pernas (fig.6). Cada uma dessas leituras cria um looping que se repete indefinidamente formando uma unidade narrativa em si mesma. Assim, é possível

fazer uma espécie de leitura em espiral de cima para baixo. É possível, ainda, fazer combinações destas leituras ou mesmo fazer leituras mais ou menos aleatórias através do objeto já que este resulta numa obra gráfica que, assim como qualquer outra, pode ser lida como um todo.

## DAS NOVAS POSSIBILIDADES MIDIÁTICAS E CONCLUSÃO

O fato de se criar um objeto tridimensional oferece a possibilidade de se produzir diferentes variantes, ou transcrições, do resultado original em outros meios de expressão. Pode-se voltar para o formato original dos quadrinhos com uma decupagem das imagens captadas à partir do objeto e que podem ser tratadas de muitas formas diferentes, incluindo as que levem para resultados da família do próprio desenho. Ainda, dentro do meio e dos recursos bidimensionais, um número indefinido de outras soluções podem ser propostas tanto no uso de meios, formatos, recursos gráficos, como no tratamento das imagens (fig. 7).



fig. 7

As opções que envolvam um ambiente digital permitem outro leque de opções respeitando, inclusive, a não linearidade, isto é, explorando a interatividade.

A captação do objeto em filme, vídeo ou outra forma correlata permite que se envolva o registro espaço-temporal e o registro de trajetórias de leitura que abrem a possibilidades tanto para a animação como para o vídeo e o filme.

Finalmente, pode-se pensar em qualquer tipo de combinação entre os caminhos apresentados ou mesmo na criação de outros novos. A abertura deste leque de opções era o principal objetivo da opção por um partido original em 3D.

## BIBLIOGRAFIA

- GÊ, L. (1981). Macambúzios e Sorumbáticos. São Paulo: T. A. Queiroz.  
GÊ, L. (1984). Quadrinhos em fúria. São Paulo: Circo editorial.  
AZEVEDO, A. e GÊ, L. (1990). Mal dos Séculos. São Paulo: Melhoramentos.  
GÊ, L. (1993). Território de Bravos. SP/ Rio: Editora 34.  
Plaza, J. (1987). Tradução Intersemiótica, SP, Perspectiva.  
Souriau, E. (1983). A correspondência entre as artes. SP: Cultrix.  
ZAMBONI, S. (1998). A pesquisa em arte: Um paralelo entre arte e ciência. SP: Editora Autores Associados.

# RELAÇÕES ENTRE ARTE E PUBLICIDADE

MONICA FRANCHI CARNIELLO | DOUTORA EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA PELA PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO, MESTRE EM COMUNICAÇÃO E LETRAS PELA UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE, ESPECIALISTA EM MARKETING PELA UNIVERSIDADE DA CALIFÓRNIA, É PROFESSORA DA GRADUAÇÃO E DO PROGRAMA DE MESTRADO EM GESTÃO E DESENVOLVIMENTO REGIONAL DA UNIVERSIDADE DE TAUBATÉ E DA GRADUAÇÃO NA FACULDADE MARIA AUGUSTA. | MONICAFGC@BOL.COM.BR

## RESUMO

O conceito de arte permite uma pluralidade de interpretações em especial devido ao cenário midiático tecnológico contemporâneo. Fazendo um recorte nesse contexto, o objetivo desse artigo é fazer uma reflexão sobre a publicidade contemporânea e verificar como ela se interrelaciona com a arte. Observa-se que a publicidade se assemelha a um objeto ready-made, tal qual compreendido por Duchamp, o que faz ela, quando em sua função original, um negócio, e não arte, mas que, por meio uma estética kitsch, se apropria de linguagens que a fazem parecer arte. Uma peça publicitária, quando deslocada no tempo e no espaço, passa a ser considerada arte pela sociedade cujo referencial é pautado no tripé museu – crítico – historiador, e passa a ser arte de fato, quando deslocada no tempo ou espaço e da sua função original de negócio, sendo remodelada, reconfigurada.

## ABSTRACT

The art concept allows a plurality of interpretations, due to the contemporary media technological development. In this context, the aim of this paper is to make a reflection about the contemporary advertising and its relation with art. Advertising looks like a ready-made object, such as Duchamp's understanding, what makes it, when in its original function, a business, and not art, but, through kitsch aesthetic, appropriates itself of art languages, that make it seem art. An ad, when dislocated in time and space, passes to be considered art for the society whose art paradigm is based in the tripod museum - critical - historian, and starts to be art in fact when dislocated in time or space and of its original business function, being remade, reconfigured.

## INTRODUÇÃO

O conceito de arte permite uma pluralidade de interpretações, uma vez que a arte, por ser uma atividade resultante da cultura<sup>48</sup> e, portanto, uma criação do ser humano em sociedade, está sujeita à historicidade. Variáveis ideológicas, políticas, econômicas e sociológicas interferem na compreensão da arte em cada período da trajetória humana.

Com o avanço tecnológico dos meios de comunicação a partir do século XIX e, principalmente, no século XX, a discussão sobre arte se intensifica pois, com os aparatos técnicos, surgem novas possibilidades de criação, produção e distribuição de mensagens, marcadas pela reprodutibilidade técnica, pela desautoridade, pela industrialização e pela efemeridade, aspectos que, entre outros, subverteram a aura estética das belas artes e incendiaram discussões sobre o conceito e função da arte.

Em meio a esse cenário, o uso do termo arte por parte do senso comum é bastante vago e aplicado para caracterizar situações cotidianas diversas. Entre elas, ressaltaremos aqui a idéia, presente no discurso leigo, de que a publicidade é uma arte. Difícil escapar da expressão "a arte da publicidade", tão presente no discurso da mídia e dos publicitários.

A partir desse contexto, o objetivo desse artigo é fazer uma reflexão sobre a publicidade contemporânea e verificar como ela se interrelaciona com a arte.

## PLURALIDADES CONCEITUAIS DE ARTE E PUBLICIDADE

Apesar das divergências sobre os conceitos de publicidade e propaganda, podemos compreender a publicidade como toda informação dirigida ao público com o objetivo de promover, direta ou indiretamente, uma atividade econômica. Um outro conceito, adotado pelo Conselho Executivo de Normas-Padrão, equipara os termos publicidade e propaganda, definindo-os de forma indistinta:

PUBLICIDADE OU PROPAGANDA: É, NOS TERMOS DO ART. 2º DO DEC. Nº 57.690/66, QUALQUER FORMA REMUNERADA DE DIFUSÃO DE IDÉIAS, MERCADORIAS, PRODUTOS OU SERVIÇOS POR PARTE DE UM ANUNCIANTE IDENTIFICADO (CENP).

Já o conceito de arte gera ainda mais polêmica. Derivado do latim (ars), a palavra arte comporta a idéia de arte manual ou ofício, con-

148 <sup>48</sup> A cultura é compreendida como o conjunto de idéias, comportamentos e construções simbólicas de um grupo social, construído a partir das capacidades de abstração e representação particulares do ser humano.

ceito que se aproxima do conceito de técnica. “Em sua acepção mais geral, arte significa todo conjunto de regras capazes de dirigir uma atividade humana qualquer.” (TABOSA)

Foi na concepção medieval que a arte envolveu-se de uma aura quase mística, visto que era compreendida como uma mediação entre Deus e o mundo material

A partir do século XVIII, o termo arte passou a privilegiar o significado de belo, dissociando-se do sentido original de técnica. O verbete arte do Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa (Aurélio Buarque de Holanda Ferreira) traz a seguinte definição:

ATIVIDADE QUE SUPÕE A CRIAÇÃO DE SENSAÇÕES OU DE ESTADOS DE ESPÍRITO, DE CARÁTER ESTÉTICO, CARREGADOS DE VIVÊNCIA PESSOAL E PROFUNDA, PODENDO SUSCITAR EM OUTREM O DESEJO DE PROLONGAMENTO OU RENOVAÇÃO...; A CAPACIDADE CRIADORA DO ARTISTA DE EXPRESSAR OU TRANSMITIR TAIS SENSAÇÕES OU SENTIMENTOS...

Na sociedade contemporânea o conceito de arte se torna cada vez mais plural, devido, entre outros motivos, a algumas rupturas paradigmáticas, como o caso de Marcel Duchamp, quando expôs um mictório em um espaço supostamente “reservado” à arte.

MARCEL DUCHAMP NÃO QUIS MUDAR O PENSAMENTO DA SOCIEDADE PARA CONSIDERAR O APARELHO SANITÁRIO COMO OBRA DE ARTE E INTITULÁ-LO COMO “ARTE MODERNA”, MAS QUIS MUDAR O PENSAMENTO NORMATIVO DAS PESSOAS MODIFICANDO A RELAÇÃO SIMBÓLICA COM A NATUREZA E COM O CRESCENTE DISTANCIAMENTO ENTRE O HOMEM E O MUNDO NATURAL LEVANDO-AS A OBTER UMA FORMA DE VISÃO DO OBJETO DIFERENTE DO REAL, DIFERENTE DO OBJETO PELO OBJETO, PARA COMEÇAR A PERCEBER O QUE ESTÁ ALÉM DAQUILO. ALÉM DISSO, DUCHAMP FAZ UM QUESTIONAMENTO DO PORQUE A ARTE TEM QUE ESTAR EXPOSTA EM UM MEIO MIDIÁTICO E PORQUE ELA DEVE SER RECONHECIDA POR CRÍTICOS PARA SER CONSIDERADA ARTE. (FERRAZ)

O enfoque de sua provocativa atitude não era necessariamente valorizar o design do mictório, e sim questionar os critérios utilizados até então para classificar algo como arte, que se baseavam na tríade museu – crítico – historiador. Assim, objetos de fabricação em série, chamados de ready-made, quando desviados de sua função original e realocados em um museu, “espaço próprio para a arte”, deveriam ser aceitos como tal pelo público culto, uma vez que foram cumpridos os requisitos da tríade.

O MICTÓRIO DE DUCHAMP É O EMBLEMA DE NOSSA HIPER-REALIDADE MODERNA, RESULTADO DE UMA CONTRA-TRANSFERÊNCIA VIOLENTA DE TODA A ILUSÃO POÉTICA SOBRE A REALIDADE PURA, A DO OBJETO TRANSFERIDO SOBRE SI MESMO, SUSPENDENDO ASSIM QUALQUER METÁFORA POSSÍVEL. DA MESMA FORMA QUE DUCHAMP SE DESCARTOU DO MICTÓRIO, SUPRIMINDO-LHE TODO USO, TODA REFERÊNCIA E TODA ILUSÃO, TAMBÉM DEUS SE RETIROU DO MUNDO, ABANDONANDO-O A SEU DESTINO DE READY-MADE. (BAUDRILLARD)

## A PUBLICIDADE COMO BUSINESS

No dia-a-dia de uma agência de comunicação publicitária, os anúncios criados se assemelham aos objetos ready-made citados por Duchamp. Estratégias publicitárias, são, de certa forma, fórmulas pré-concebidas que solucionam os problemas de comunicação dos clientes. Dentro de uma gama de combinações, as estratégias existentes são relativamente limitadas, uma vez que o mercado possui, em diversas escalas, um padrão de comportamento.

Grosso modo, a publicidade resolve problemas de organizações que podem ser englobados em três categorias: imagem (de marca ou institucional); preferência (pela concorrência); atenção (para novas marcas/ produtos). Para tal, utiliza-se de um leque de estratégias, das quais as mais comuns são: de informação; de testemunho; de comparação; de humor; ofensiva; de defesa; indiferenciada; de posicionamento. (LUPETTI, 2003)

Determinada uma estratégia, a composição dos layouts, em tese, tende a ser uma etapa menos limitada, porém existe uma armadilha fácil proporcionada por softwares e outros aparatos tecnológicos que fazem da produção de um anúncio um processo pré-determinado pelos tentadores recursos disponibilizados aos pseudo-designers. “Para esses pseudo-designers, os sofisticados recursos de aplicação de cores, texturas, sombras, relevos e efeitos tornaram-se uma armadilha quase irresistível em direção ao kitsch”. FASCIONI ; VIEIRA, 2001)

Por kitsch entende-se

UM OBJETO OU ESTILO QUE, SIMULANDO UMA OBRA DE ARTE, É APENAS IMITAÇÃO DE MAU GOSTO PARA DESFRUTE DE UM PÚBLICO QUE ALIMENTA A INDÚSTRIA DA CULTURA DE CONSUMO OU CULTURA DE MASSA; ATITUDE OU REAÇÃO DESSE PÚBLICO EM FACE DE OBRAS OU OBJETOS COM ESSA CARACTERÍSTICA. SÃO EXEMPLOS TÍPICOS

DE KITSCH ESTATUETAS DE PLÁSTICO QUE IMITAM OBRAS CLÁSSICAS, FLORES ARTIFICIAIS, CERTOS MÓVEIS DE FÓRMICA. (HOUAISS, 1980, p.493)

Hoje, com as facilidades de reprodução e distribuição de mensagens proporcionadas pelo avanço tecnológico, fica mais fácil do que nunca produzir algo kitsch, ou mesmo deslocar algo ready-made no tempo e no espaço. O deslocamento não garante que o objeto em si, no caso uma peça publicitária, seja arte, e sim que adquira o status de arte.

É PRECISAMENTE ISSO O QUE FAZ O READY-MADE, QUANDO SE CONTENTA EM DESINVESTIR UM OBJETO DE SUA FUNÇÃO, SEM NELE NADA MUDAR, PARA DELE FAZER UM OBJETO DE MUSEU. BASTA FAZER DO PRÓPRIO REAL UMA FUNÇÃO INÚTIL PARA DELE FAZER UM OBJETO DE ARTE, COMO UMA PRESA DA DEVORADORA ESTÉTICA DA BANALIDADE. O MESMO OCORRE COM AS COISAS ANTIGAS, REVOLUTAS E PORTANTO INÚTEIS – ELAS ADQUIREM AUTOMATICAMENTE UMA AURA ESTÉTICA. SEU DISTANCIAMENTO NO PASSADO EQUIVALE AO GESTO DE DUCHAMP, E ELAS TAMBÉM SE TORNAM READY-MADES, VESTÍGIOS NOSTÁLGICOS EMPALHADOS TAIS QUAIS. (BAUDRILLARD)

Partindo do princípio de Duchamps, pode-se compreender que, em sua função original, publicidade não é arte – é um negócio - mas, se deslocada para um museu ou espaço que a considere como tal, passará a ser considerada como tal pela sociedade, cujo paradigma da arte se fundamenta no tripé museu – crítico – historiador.

Para ser arte de fato, o ready-made, no caso a peça publicitária, deve ser deslocado no tempo ou espaço e de sua função original (no caso da publicidade, uma etapa de um business) devendo ser remodelada, reconfigurada. É o caso da contra-propaganda, que interfere em anúncios publicitários para difundir ideologias.

No seu período de veiculação, previsto nos planos de mídia, a publicidade é um business esteticamente kitsch, uma vez que bebe nas referências de linguagens e referências da arte para compor suas mensagens, o que, para o público leigo, parece bem verossímil. Mais do que isso, a publicidade transforma referências artísticas em marcas, uma vez que associar um produto a um nome da “bela arte” traz prestígio aos seus proprietários. É o caso de Van Gogh, que dá nome ao cheque especial do Banco Real e de Picasso, nome de carro da Citroën.

NO COMEÇO DO SÉCULO XIX, O DESENVOLVIMENTO INDUSTRIAL ENGOBOU A CULTURA E ASSIM NASCERAM A INDÚSTRIA CULTURAL, O MARKETING E O DESIGN, PROFISIONALIZANDO O ARTISTA; OS OBJETOS CULTURAIS, PRODUZIDOS PELOS ARTISTAS PROFISSIONAIS, TORNARAM-SE INFORMAÇÕES ESTÉTICAS, PEQUENOS ESPETÁCULOS CHEIOS DE SIGNIFICADOS E SIMBOLOGIAS, COM O FIM DE SEDUZIR E CONVENCER O CONSUMIDOR A ESCOLHER UM DETERMINADO PRODUTO ENTRE TANTOS EXATAMENTE IGUAIS. O QUE PODE DIFERENCIAR UM PRODUTO INDUSTRIALIZADO DE OUTRO SÃO OS SÍMBOLOS QUE ELE CARREGA. ALÉM DISSO, A INDÚSTRIA CULTURAL IMPRIMIU UM RITMO ACELERADO À PRODUÇÃO DE OBJETOS CULTURAIS, INFLUENCIANDO A PRODUÇÃO DE ARTE. (COSTA, 2004)

A publicidade se apropria da estética e técnicas artísticas para, por meio de símbolos, diferenciar os produtos industriais que, em sua essência, em nada se diferenciam. A questão é que a própria atividade do publicitário tornou-se indiferenciada uma da outra, devido ao seu processo de produção.

Enfim, o fato de um objeto estar exposto num local próprio de exposição não o qualifica como melhor que outro objeto. O que determina essa qualidade na sociedade é o maior acesso ao público em reconhecê-lo como arte. A publicidade é, por essência, de acesso massivo, por isso confundida com arte. E leva às massas imagens reproduzidas exaustivamente de artistas idealizados pela indústria cultural.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

“Em seu texto ‘A obra de arte na época da reprodutibilidade técnica’, Walter Benjamin nos fala do processo de reprodução técnica da arte e da cultura e nos mostra como esse processo mudou os conceitos de autoria, autenticidade e responsabilidade”. (COSTA, 2004). A autoria das peças publicitárias, para o olhar do consumidor, é do anunciante. Refere-se ao comercial como o “da Bom Bril ou o da Coca-Cola”. Pouco importa a agência que fez ou o publicitário que a concebeu. Importa que o que ele vê parece arte, por usar referências de linguagens próprias dela, criando e promovendo as “belas artes” e submetendo-as, em seguida, a uma exploração comercial de um modo geral, como símbolo de status.

## BIBLIOGRAFIA

BAUDRILLARD, J. A fotografia como mídia do desaparecimento. Seminário Internacional Imagem e Violência. Disponível em: <<http://www.secscsp.org.br/secc/conferencias/subindex.cfm?Referencia=154&ID=125&ParamEnd=9>> Acesso em 27 maio 2007.

COSTA, C. Questões de arte São Paulo: Moderna, 2004

150 FASCIONI, L. C. ; VIEIRA, M. H. O kitsch na comunicação visual das empresas de base tecnológica. 15º Simpósio Nacional de Geometria Descritiva e



Desenho Técnico/ IV International Conference on Graphics Engineering for Arts and Design. São Paulo, Brasil. 5 a 9 nov 2001. Disponível em: <[www.ligiafascioni.com.br/artigos/kitsch\\_graphica.pdf](http://www.ligiafascioni.com.br/artigos/kitsch_graphica.pdf)> Acesso em 27 maio 2007.

FERRAZ, L. O conceito de arte. Artigos.com. Disponível em: <[www.artigos.com/artigos/artes-e-literatura/o-conceito-da-arte-1140/artigo/](http://www.artigos.com/artigos/artes-e-literatura/o-conceito-da-arte-1140/artigo/)>. Acesso em 27 maio 2007.

HOUAISS, Antônio. Pequeno dicionário enciclopédico Koogan Larousse. Rio de Janeiro: Editora Larousse do Brasil, 1980. p. 493.

LÂNIN, V. I. Cultura e revolução cultural, trad. Lincoln Borges Jr., Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1968.

LUPETTI, M. Planejamento de comunicação. São Paulo: Futura, 2003.

TABOSA, A. A perda do conceito original de arte. O olho da história. N. 8, 2005. Disponível em: <[www.olhodahistoria.ufba.br/artigos/perda-conceito-arte-adriana-tabosa.pdf](http://www.olhodahistoria.ufba.br/artigos/perda-conceito-arte-adriana-tabosa.pdf)>. Acesso em 27 maio 2007.



# A FUNÇÃO METALINGUAGEM COMO FORMA DE COMUNICAÇÃO IMAGÉTICA NO FILME, MÁ EDUCAÇÃO, DO CINÉASTA ESPANHOL PEDRO ALMODÓVAR

NAIRA ROSANA DIAS DA SILVA | MESTRANDA - UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS | NAIRAEQUI@YAHOO.COM.BR

PROFA. PhD ROSA MARIA BERARDO (ORIENTADORA) | PÓS-DOUTORA - UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS | ROSA@ROSABERARDO.COM.BR

## RESUMO

Este estudo é um recorte que trata sobre a questão da metalinguagem no filme *Má Educação*, do cineasta espanhol, Pedro Almodóvar, que costuma construir alguns de seus filmes utilizando-se dessa função. Em *Má Educação* (2004), há o filme dentro do filme como parte importante da narrativa para se desvendar a história, entre outros elementos diegéticos e imagéticos que remetem ao fazer cinematográfico, numa forma do cinema se auto-explicar e de reforçar a construção das personagens, especialmente, da mulher fatal que possui “um duplo”, por ser construída como um homem, e também, como um travesti.

A metalinguagem no cinema do cineasta espanhol, Pedro Almodóvar, é questão que se reduda insistentemente. Ele a usa em suas películas se apropriando da linguagem cinematográfica de maneira auto-explicativa. Em seu filme *Má Educação* (2004), ele compõe sua obra com o “filme dentro do filme” que ajuda a perfazer a função metalinguagem, tão freqüente em sua filmografia. Dessa forma, o filme dentro do filme acaba se tornando um dos pontos reflexivos e críticos de suas obras cinematográficas, assim como fator que ajuda na construção das personagens, especialmente, na construção de sua mulher fatal, encenada na figura de um travesti, mas também, de um homem.

Em *Má Educação*, a função metalinguagem é algo que possui grande importância na construção de dessa película. Tal filme possui uma narrativa não-linear com histórias interpostas, mas que se completam em torno de uma única narrativa. A narração assim constituída enfatiza a função metalingüística do cinema, associando também, elementos que determinam tal película como pertencente ao gênero de Film Noir – termo em francês para “Filme Negro”. Primeiramente, o termo foi usado para designar tais filmes em Hollywood nos anos 40 e 50 “com certas particularidades temáticas e visuais que os distinguem daqueles feitos antes da guerra.” – de acordo com A.C. Gomes de Mattos em *O outro lado da noite: filme noir* (2001:11).

Nele, o filme dentro do filme, aparece recheado de elementos que remetem ao fazer cinematográfico e que é determinante na construção das personagens, especialmente, a respeito da figura da mulher fatal, a que seduz e induz os homens das películas noirs, como concorda E. Ann Kaplan em seu livro: *A mulher e o cinema – os dois lados da câmera* (1995): “... usa seu corpo como espetáculo, como objeto-a-ser-olhado, e manipula as estruturas que privilegiam o olhar masculino para seus próprios fins – isto é, dinheiro, presentes, admiração, adoração...” (1995:66).

A importância de se estudar a respeito da metalinguagem no cinema em *Má Educação* é devido ao fato de que Almodóvar desvenda o filme através das significações que cria a partir de seu uso. Em cada seqüência, ele revela uma surpresa ainda não percebida pelo espectador. Assim, tem-se que, a metalinguagem aparece quando o cinema explica o próprio cinema, numa auto-reflexão a partir de elementos que ele mesmo produz, comprovando-se nas palavras de Andréa Claudia Miguel Marques Barbosa, numa resenha no site < <http://www.scielo.br/pdf/ra/v43n1/v43n1a12.pdf> > sobre o livro *O filme dentro do filme*, (1999), de Ana Lúcia Andrade: “a metalinguagem aparece como estratégia de auto-referência, seja na ênfase quase alcoviteira de falar sobre seus personagens, seja na explicitação dos códigos da linguagem ou na referência à sua própria estrutura. Dois tipos de filme trabalham neste registro: os filmes que se referem ao universo cinematográfico através da temática (o filme sobre cinema: biografias de atores, diretores ou personalidades da indústria cinematográfica) e os filmes que explicitam o discurso cinematográfico, ou seja, o filme dentro do filme. Neste último caso, o recurso da metalinguagem é inserido como parte fundamental da trama.”.

Além de o filme dentro do filme, *Má Educação*, apresenta ainda a narrativa dentro da narrativa, uma delas que acontece como se fosse em “tempo real”, e outra que acontece de acordo com a história “A visita”, escrita por um dos personagens, Ignacio Rodriguez, que não será aqui estudado, mas, que é importante para a compreensão do filme dentro do filme, pois, ele se passa a partir da leitura dessa história. Sobre essa questão da narração, de forma não-linear, Christian Metz em *A significação no cinema* (2004), diz: “... as narrações com final truncado, tão ao gosto da modernidade cultural, são seqüências fechadas de acontecimentos não fechados... Outras narrações recorrem à imagem como veículo; tal como a narração cinematográfica.” (2004: 38-39).



Assim, explicitando a questão da metalinguagem no cinema, há ainda um personagem que é Enrique Goded, que dirige o filme dentro do filme e o qual alude ao cineasta Pedro Almodóvar. Ele transforma a história de "A visita" num roteiro, o roteiro no filme, e o próprio Enrique Goded também é encenado no filme dentro do filme, mas, tem seu sobrenome "verdadeiro" trocado para outro fictício: Enrique Serano. Esse fato da narrativa dentro da narrativa se comprova com algumas imagens da história datilografada, podendo ser observada a palavra como imagem, ou a escrita dentro da imagem filmica, quanto pela narração em voz off – aquela que é ouvida enquanto, geralmente, outra coisa é vista na tela, atribuída a ela.

Há no filme histórias paralelas que acontecem, integrando-se num todo diegético, fruto da junção delas, mas, que só se consegue este fato compreender, quando é revelado o fato da existência de um filme dentro do filme – e quando isso ocorre, é que se descobre sobre a ambigüidade e sordidez de algumas personagens – característica de personagens de películas noirs: "é como se fosse possível visualizar o cinema simultaneamente sendo feito e exibido, em uma junção entre o roteiro, a realização, a montagem e a captação pelo espectador do que está ocorrendo na tela." – como afirma Ana Lúcia Andrade em *O filme dentro do filme* (1999: 97).

Neste filme de Almodóvar, a metalinguagem faz com que seja possível perceber as construções simbólicas construídas pelo diretor, além de convidar a entender como funciona o cinema. Em *Má Educação*, há uma personagem chamada Zahara que é interpretada pelo ator mexicano, Gael García Bernal. Bernal faz o papel de Juan. A personagem Juan, por sua vez, também é um ator e encena dentro do filme que está sendo produzido dentro do próprio filme, *Má Educação*, o papel de um travesti chamado Zahara, ou seja, já se visualiza aqui o cinema se auto-explicando: um filme dentro do filme com todas as suas variantes – a pesquisa de uma história para se filmar, o feito de um roteiro, a escolha do elenco, a preparação do ator pra se chegar à personagem, o figurino, a maquiagem, a iluminação, o cenário, os objetos de cena, a presença de um diretor e sua equipe técnica, fotogramas, filmadoras e todo aparato cinematográfico pode se percebido na película.

Quanto ao universo imagético, relacionando-o ao contexto anteriormente escrito, tem-se: ao começar da abertura do filme, há imagens ilustrativas que situam e introduzem o espectador no ambiente imagético que será exibido em seqüência, mostram elementos da montagem e do fazer manual da película. Percebem-se fotogramas, (o filme), tesoura, (a montagem) partitura musical, rádio (trilha sonora) e imagens dos atores (encenação). A última imagem vista é a de um quadro com os escritos: "roteiro e direção, Pedro Almodóvar" e depois, tal imagem permanece, mas os escritos passam a ser: "roteiro e direção, Enrique Serano" – numa forma de alusão a que tal personagem remete diretamente à figura de Pedro Almodóvar. Em seguida, vê-se o cineasta Enrique Goded em seu escritório com uma tesoura em mãos, assim como a já vista na ilustração inicial, recortando notícias em jornais para tentar compor um roteiro de filme com elas. Nesta mesma seqüência filmica, vemos Juan, o vilão principal, ator de uma companhia de teatro, mostrando ao cineasta seu currículo e nele, algumas fotos de si atuando. Além do que, no escritório de Enrique, há quadros com pinturas que também lembram o fazer cinematográfico. Juan entrega a Enrique a história "A Visita" e ele a filma.

Esse filme que Enrique produz é o próprio filme dentro do filme, nele, o ator Juan encena a personagem Zahara, um travesti que compõe a figura da mulher-fatal, mas, esse fato só é revelado da metade para o final do filme. Ao assisti-lo, em princípio, pensa-se que se trata das memórias do "verdadeiro" travesti da história: Ignacio Rodriguez e que enquanto Enrique lê a história entregue a ele por Juan, o espectador está visualizando sua leitura. Esse pensamento inicial se afirma para o espectador pelo fato de que, em algumas cenas, vê-se o perfil do diretor Enrique lendo a história e, enquanto ele o faz, as figuras de Zahara e seu amigo Paquito "entram" nela, em fusão, como se entrassem também, numa tela de cinema. Aliás, essa forma de passar do filme "verdadeiro" para o filme dentro do filme, se repete em *Má Educação*, quando Almodóvar quer transitar de uma história a outra, ele usa o recurso da fusão de imagens: quando uma das imagens se sobrepõe à outra, até uma delas ficar mais nítida e a outra desaparecer, codificando este recurso técnico nesta narrativa para uma significação de mudança de espaço filmico e diegético junto ao espectador.

A fusão de imagens lembra o mundo onírico, do flashback, da lembrança e memória e é recurso imagético que no desenrolar da trama, em princípio, ajuda a fazer o espectador acreditar que a história mostrada se trata somente de lembranças ou reforçar idéias, como na cena em que se vê o rosto das personagens infantis se transformarem nas personagens já adultas. Geralmente, quando acontecem essas fusões no trânsito de um enredo ao outro, Almodóvar ainda usa os recursos de uma música melódica ao fundo e da voz off, como ele mesmo diz em seu sítio oficial na Internet: < <http://clubcultura.com/clubcine/clubcineastas/almodovar/malaeducacion/comentarios.htm> > "La voz en off sirve para explicar lo que no se ve y acelerar el ritmo de la narración... Las voces en off me han resultado imprescindibles para transitar de una historia a otra, de una época a otra." (A voz em off serve para explicar o que não se vê e acelerar o ritmo da narração... As vozes em off me dão resultados imprescindíveis para transitar de uma história a outra, de uma época a outra).



O próprio filme dentro filme ainda alude ao cinema, como se fosse a auto-explicação da auto-explicação: cenas dos personagens infantis chegando ao cinema, ambos dentro do cinema assistindo a um filme com a atriz espanhola Sara Montiel, cartazes da mesma atriz. Quanto à preparação do ator para compor a personagem, Juan se inspira em outro travesti que imita Sara Montiel, e tais personagens são vistas em um camarim. Já, a ocasião em que é revelada ao público a existência de um filme dentro do filme, é a parte que mais se percebe a imagem auto-explicativa. Esse momento ocorre quando é mostrado o funcionamento do maquinário da câmera e, em seguida, a claquete cobrindo Zahara e, no plano seguinte, o diretor Enrique e toda sua equipe por trás da câmera observando-a encenar. As filmagens se encerram e percebe-se o cenário e Zahara sendo ajudada a tirar o figurino, reafirmando que ela não é uma mulher, mas sim, a representação de uma mulher: Almodóvar aqui reitera e expõe o conceito de imagem icônica no suporte cinematográfico, pois sabemos que, a imagem não é o objeto em si, mas sim sua representação e a relação que este tipo de signo mantém com seu referente é a relação de semelhança, daí a personagem homem estar travestido de mulher. Ainda, a narrativa filmica do filme dentro do filme, que deveria ser considerada verdadeira pelos espectadores, aqui nos é descortinada pela revelação do ator saindo de seu personagem fictício.

Outras imagens relevantes sobre a questão da metalinguagem contam com a presença de fotogramas, quando outro vilão se revela, e em meio ao seu flashback, ele é visto em encontro amoroso com Juan, um filmando o frenesi do outro, enquanto, também se vê o olhar da câmera – do que está sendo filmado. Esses dois vilões tramam um assassinato e para disfarçar, vão passar o tempo dentro de um cinema, enquanto cartazes de películas noirs são vistos ao fundo, na parede, reforçando por sua vez, a idéia do gênero noir de *Má Educação*.

## BIBLIOGRAFIA

ALMODÓVAR, Pedro. *La Mala Educación*: site oficial. Disponível em: < <http://www.clubcultura.com/clubcine/clubcineastas/almodovar/malaeducacion/autoentrevista8.htm> > Acesso em: 11 abril 2007.

ANDRADE, Ana Lúcia. *O Filme dentro do filme*. Belo Horizonte: UFMG, 1999.

BARBOSA, Andréa Cláudia Miguel Marques. *O filme dentro do filme*. *Revista de Antropologia*, São Paulo, v. 46, n. 1, 2000. p.275-281. Disponível em: < <http://www.scielo.br/pdf/ra/v43n1/v43n1a12.pdf> > Acesso em: 20 setembro 2006.

KAPLAN, E. Ann. *A mulher e o cinema – os dois lados da câmera*. Tradução de Helen Marcia Potter Pessoa. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.

MATTOS, A. C. de Gomes de. *O outro lado da noite: filme noir*. Rio de Janeiro: Rocco, 2001. METZ, Christian. *A significação no cinema*. São Paulo: Perspectiva, 2004.

SANTAELLA, Lucia e Winfried North. *Imagem – Cognição, Semiótica, Mídia*. 4ª ed. São Paulo: Iluminuras, 2005.

## FILMOGRAFIA

*MÁ educação*. Direção de Pedro Almodóvar. Espanha, 2004. Intérpretes: Gael García Bernal; Javier Cámara; Fele Martínez; Daniel Gimenez-Cacho e Francisco Boira e outros. c2004. 1 DVD (110 min), widescreen, color. Produzido por El Deseo.

# NOVO OLHAR PARA A ILUSTRAÇÃO

PRISCILLA BARRANQUEIROS RAMOS NANNINI | MSc EM ARTES VISUAIS (IA/UNESP) | PRNANNINI@UOL.COM.BR

FABIOLA BATISTIN | MSc EM ARTES VISUAIS (IA/UNESP) | FABI.BATISTIN@GMAIL.COM

## ABSTRACT

In this article I talk about the illustration and its paper in the formation of readers of the visual language. We live in a world of images and I believe that the sensitization of the look is very important. Educate visually the child is stimulate a critical look, to read images without fear and have a delayed look on our return. The illustration can awake questionings, stimulating the learning. Reading illustrations, children can learn read and understand other images of its reality.

## INTRODUÇÃO

Nesse artigo discorro sobre a ilustração e o seu papel na formação de leitores da linguagem visual. Vivemos em um mundo “imagético” e acredito que a sensibilização do olhar é muito importante. Educar visualmente a criança é incentivar a ter um olhar crítico, ler imagens sem medo, sem pré-conceitos, ter um olhar mais demorado e contemplador sobre a nossa volta. A ilustração pode despertar questionamentos, facilitando o aprendizado. Através da leitura das ilustrações, as crianças começam a ler e a entender outras imagens da sua realidade.

## A IMAGEM

Desde a pré-história através de pinturas rupestres, a imagem foi meio de expressão da cultura humana. Hoje, a preponderância da visão sobre os outros sentidos é muito forte, porém ainda não existe uma ciência da imagem, o estudo das imagens se dá de forma interdisciplinar, tratando como objeto de estudo os gêneros imagéticos tradicionais (pintura, fotografia) e as novas mídias imagéticas (holografia, infografia e fotografia computacional).

O mundo das imagens se divide em dois domínios, um é o das imagens como representações visuais: desenho, pintura, gravura, fotografia, cinema, televisão, holografia e infografia, que são objetos materiais, signos que representam o nosso meio ambiente visual. E o domínio imaterial das imagens na nossa mente, que aparecem como visões, fantasias, imaginações, esquemas, modelos ou como representações mentais. (SANTAELLA E NÖTH, 1998, p. 15).

Vivemos em um mundo de novas tecnologias e realidades virtuais, conseqüências da revolução tecnológica e de linguagens. Usufruímos de resultados empreendidos pelas interfaces criadas entre a arte, ciência e tecnologia que, cada vez mais, criam mídias de informação e comunicação e multiplicam a mistura de signos, códigos e linguagens. Algumas mudanças que podemos notar em função dessas transformações dentro da literatura infantil, são que o livro não é apenas composto de linguagem verbal escrita. Com a invenção da fotografia, a hegemonia da cultura das letras foi quebrada. No final do último século a hibridização permitida pela digitalização e pela linguagem hipermediática cria uma nova linguagem, “a hiperídia, que seria o acesso simultâneo a determinados textos, imagens e sons, com a utilização de telas eletrônicas” (BASEIO E CUNHA, 2005).

A invenção da fotografia pode ser estabelecida como um dado paradigmático, surgindo assim, três paradigmas: pré-fotográfico, fotográfico, pós-fotográfico, que são marcos do processo evolutivo de produção da imagem. O primeiro nomeia todas as imagens que são produzidas artesanalmente, feitas à mão: desenho, pintura, gravura e escultura. O segundo se refere às imagens produzidas por conexão dinâmica e captação física de fragmentos do mundo visível, que dependem de uma máquina de registro, implicando na presença de objetos reais preexistentes: fotografia, cinema, TV, vídeo, holografia. E o terceiro são as imagens sintéticas ou infográficas, inteiramente calculadas por computação.

Esses aspectos modificam nosso olhar sobre o mundo. E não podem ser desconsiderados nas análises dos livros, os códigos e linguagens que emergem como derivações dessas interfaces criadas com o desenvolver dessas mídias produtoras de informação e comunicação. Com a introdução da escrita nos meios eletrônicos, emergem novas formas de leitura. A materialidade do livro foi substituída pela imaterialidade de textos sem lugar específico; às relações de contigüidade estabelecidas no objeto impresso opõe-se a livre composição de fragmentos infinitamente manipuláveis.

Por isso Góes acredita que devemos tornar a criança ativa, participante, comunicativa. A imaginação estabelece com a realidade um diálogo constante. A ação de imaginar é que alimenta nossa imaginação criadora. A autora vê o texto como “prática intertextual e inter- 155

semiótica. Uso inteligente do olhar que percebe, assimila, devolve” (2003, p. 16). O aprendizado a partir da relação leitor-texto parte dos aspectos sensoriais (ver, ouvir os símbolos lingüísticos), emocionais (identificar-se, concordar, discordar, apreciar) e racionais (analisar, criticar, correlacionar, interpretar). O leitor que assim lê desenvolverá sua expressão criadora ou sua capacidade de criar, inventar, comparar, escolher, optar, devolver.

Na era de telecomunicações, o livro tem lugar importante. As novas formas de linguagem não o anulam, mas se enredam nele. Os códigos de outras linguagens (jornalístico, fotográfico, cinematográfico, televisivo, holográfico) migram para o livro, da mesma forma como códigos do livro, migram para outros suportes. Ficando cada vez mais evidente no livro de literatura infantil o intercâmbio de recursos sonoros, visuais, verbais, em diálogos intertextuais, implicando uma consciência tradutora, que reinventa a forma e amplia a informação estética. “O livro infantil passa por modificações introduzidas por outras tecnologias, indo da linguagem dos quadrinhos à dos meios eletrônicos. O texto, objeto real, com linguagem verbal, visual e grafotipográfica, extrapola o invólucro físico tradicional. E esse objeto toca nos sentidos do homem” (GÓES, 2003, p. 20). A literatura infantil de boa qualidade é lugar de manifestações estéticas e, faz confluir as interações entre literatura e demais linguagens.

## ILUSTRAÇÃO

A ilustração não é privilégio dos livros infantis, pois ela aparece desde a Idade Média, na época dos livros manuscritos, sob a forma de iluminuras. “O texto feito à mão era riquíssimo em linguagem visual e ornamentos. A beleza e riqueza eram fundamentais nos escritos religiosos” (LINS, 2002, p. 19). Ou antes disso, aparece nas paredes de antigos mosteiros do séc. IV, em cenas do Velho e Novo Testamento e ficaram conhecidas como os livros para os iletrados. Essas imagens podiam ser lidas como se fossem palavras de um livro, e as escrituras eram aprendidas por meio da leitura dessas imagens.

E se formos um pouco mais longe, podemos lembrar que a imagem é uma das expressões mais antigas do homem, seria interessante pensar nos desenhos nas paredes das cavernas de Lascaux (França) ou as pinturas rupestres do Parque Nacional da Serra da Capivara (Piauí), como narrativas visuais onde os homens transmitiam mensagens, medos, desejos. O desenho e a pintura foram as primeiras manifestações artísticas documentadas. E as mais antigas datam do Paleolítico Superior. Os animais a serem caçados tinham sua forma representada nas paredes e tetos das cavernas para serem, sob o poder da magia, encontrados e dominados.

Brandão (2002, p. 5) afirma que a ilustração também apareceu na forma de pinturas em todos os suportes de escrita existentes que pertencem à história da humanidade, confirmando que sua existência não se encontra presa aos livros. Segundo Camargo (1995, p. 28), ilustração é toda imagem que acompanha um texto, pode ser desenho, pintura, fotografia, gráfico.

Walter Benjamim (1984, p. 55) acredita que por meio da ilustração a criança pode criar um mundo novo, um texto novo, onde vivencia a estória, imagina cenários e situações, e estabelece relações entre a imagem e a palavra escrita. Eva Furnari concorda que a ilustração tem grande importância para a criança: “como apoio ao aprendizado da leitura verbal, como linguagem autônoma, em diálogo com outras linguagens. É através do elemento visual dos livros infantis que se veicula grande parte da informação” (apud GÓES, 2003, p. 43).

A criança, por meio de sua fantasia, chega a viver a história, totalmente envolvida por ela. Assim, brincando, fazendo-de-conta, inicia seu aprendizado de vida, conhece a si mesma, aprende sobre os que a rodeiam e sobre os lugares em que vive. (op. Cit., p. 44)

Acredito que a ilustração pode ajudar no desenvolvimento da linguagem visual da criança, estimulando as crianças no aprendizado da leitura de imagens. Segundo Rui de Oliveira, “a imagem de um livro no psiquismo de uma criança se estenderá pela vida afora; considera ainda que os ilustradores além de estarem criando a memória e o passado visual de seus pequenos leitores, estão formando e educando o olhar das crianças” (1998, p. 68).

As crianças são submetidas diariamente a uma grande quantidade de imagens globalizadas. O livro como um objeto de contemplação estética seria uma forma de resgatar o olhar estético da criança. Daí a importância ao olhar uma ilustração. Ler imagem é diferente de enxergar, é um processo de análise e reflexão, uma das faculdades do pensar. Dondis discute essa questão em Sintaxe da linguagem visual:

“ALFABETISMO VISUAL IMPLICA COMPREENSÃO E MEIOS DE VER E COMPARTILHAR O SIGNIFICADO A UM CERTO NÍVEL DE UNIVERSALIDADE. ALFABETISMO SIGNIFICA PARTICIPAÇÃO, E TRANSFORMA TODOS QUE O ALCANÇAM EM OBSERVADORES MENOS PASSIVOS. ALFABETISMO VISUAL QUER DIZER INTELIGÊNCIA VISUAL. MAIOR INTELIGÊNCIA VISUAL SIGNIFICA COMPREENSÃO MAIS FÁCIL DE TODOS OS SIGNIFICADOS ASSUMIDOS PELAS FORMAS VISUAIS”. (1997, p. 227 e 231)

Berger relata que a maneira como vemos as coisas é afetada pelo que sabemos ou pelo que acreditamos. “Olhar é um ato de escolha. Aquilo que vemos é trazido para o âmbito do nosso alcance” (1999, p. 10). Nunca olhamos para uma coisa apenas; estamos sempre olhando para a relação entre as coisas e nós mesmos.

Através da combinação dos diferentes elementos constitutivos da linguagem visual, linhas, formas, cores, texturas, movimento, encontramos uma maneira de nos comunicar e revelar nosso modo particular de significar o mundo. O contato com as diferentes produções imagéticas pode contribuir para a ampliação do nosso olhar, para a variação dos modos de ver e para a alteração das nossas visões da realidade.

“O CONHECIMENTO DA CRIANÇA SE PROCESSA BASICAMENTE PELO CONTATO DIRETO COM O OBJETO. O LIVRO DE IMAGENS DURANTE A INFÂNCIA É IMPORTANTE DEVIDO AO ENCONTRO DA CRIANÇA COM O IMAGINÁRIO LITERÁRIO E DESENVOLVIMENTO PSICOLÓGICO, JÁ QUE NESSA FASE O CÉREBRO AINDA NÃO DISPÕE DO REPERTÓRIO INDISPENSÁVEL À DECODIFICAÇÃO DA LINGUAGEM ESCRITA”. (GOELHO, 2000, p. 196)

A criança, ao mesmo tempo em que é estimulada a criar roteiros, cenários, personagens, cenas e espaços, prepara-se, como numa brincadeira, para a construção de significados, e para a compreensão do real.

O livro pode ser trabalhado junto a criança de maneira construtiva. Ao ter uma boa relação com as ilustrações, a criança começará a sensibilizar seu olhar, realizando o processo de aprendizagem, perceberá detalhes, cores, conhecendo novas figuras, referências nunca vistas antes. Ana Mae Barbosa destaca que a representação plástica visual ajuda a comunicação verbal, que é restrita para a criança pequena” (2004: p. 28). Aprende-se a palavra pela visualização.

Com a ampliação deste universo perceptivo, podemos melhor selecionar, distinguir qualidades, compreender criticamente e nos comunicar por imagens. Este exercício do olhar, de ver o diferente, de desvelar significados e critérios exige um trabalho continuado de educação do olhar que “articule percepção, imaginação, conhecimento, produção artística e, ao mesmo tempo valorize e respeite a multiplicidade e diversidade de pontos de vista, dos modos de ver e estar no mundo” (LOPES, 2003, p. 5).

## CONCLUSÃO

Baseada nos autores lidos, podemos concluir que a importância que a ilustração desempenha no aprendizado da leitura de imagens pelas crianças. A capacidade de ler imagens é indispensável para a formação de pessoas atuantes. Se as crianças desenvolverem desde cedo o aprendizado visual, teremos no futuro “melhores leitores e apreciadores das artes plásticas, do cinema e da TV, isto é, um cidadão mais crítico e participativo de todo o universo icônico que o cerca” (OLIVEIRA, 1998, p. 73).

Devemos sensibilizar o olhar, porque nossa realidade está marcada por uma proliferação tão grande de imagens, que acabamos por não diferenciá-las, não vê-las. A educação visual ajudará na construção de um olhar mais inteligente e sensível sobre a realidade. Aprender a raciocinar e a discutir idéias, ver o mundo, as pessoas com um novo olhar.

E voltando à questão da ilustração, podemos dizer que ela é um dos instrumentos para ajudar a desenvolver a capacidade de leitura visual e a percepção visual do mundo, ampliando o repertório gráfico e contribuindo para a construção de um olhar crítico. O contato com as diferentes produções imagéticas pode contribuir para a ampliação do nosso olhar, aprofundando nossas visões da realidade.

Nos livros de ilustradores criativos encontramos inúmeros elementos para estimular a capacidade de observação das crianças. Segundo Coelho (2000, p. 197), “a literatura infantil oferece excelente meio de leitura crítica do mundo, a partir das ilustrações, desenhos e imagens que dinamizam os livros infantis”.

“Neste mundo repleto de imagens, o livro infantil mantém o papel de estimular a ser criança, a criar. O texto escrito conta uma história recheada de imagens nas linhas e nas entrelinhas. A imagem complementa e enriquece esta história, a ponto de cada parte de uma imagem poder gerar diversas histórias. O texto e a imagem juntos dão ao leitor o poder de criar na sua cabeça a única história que realmente interessa. A história dele”. (LINS, 2002, p. 31)

## BIBLIOGRAFIA

BARBOSA, Ana Mae. A imagem no ensino da arte. 5 ed., São Paulo: Perspectiva, 2004.

BASEIO, Dora Fontana e CUNHA, Maria Zilda da. As Novas Tecnologias e o Livro para Crianças. Disponível em: <http://www.dobrasdaleitura.com/ibby2004/index.html>. Acesso em: 17 de novembro de 2005.

- BENJAMIN, Walter. A criança, o brinquedo, a educação. São Paulo: Summus, 1984.
- BERGER, John. Modos de ver. Trad. Lúcia Olinto. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.
- BRANDÃO, Ana Lúcia de Oliveira. A trajetória da ilustração do livro infantil no Brasil à luz da sombra da semiótica discursiva. São Paulo, 2002. Tese de Doutorado. PUC/SP.
- CADEMARTORI, Lígia. O que é literatura infantil. São Paulo: Brasiliense, 1986.
- CALABRESE, Omar. A Linguagem da Arte. Trad. Tânia Pellegrini. Rio de Janeiro: Globo, 1987.
- CAMARGO, Luís. Ilustração do Livro Infantil. Belo Horizonte, MG: Ed. Lê: 1995
- COELHO, Nelly Novaes. Literatura Infantil: teoria, análise, didática. São Paulo: Moderna, 2000.
- CUNHA, Maria Antonieta Antunes. Literatura infantil - teoria e prática, 18 ed.SP: Ática, 2003.
- DONDIS, Donis A. Sintaxe da linguagem visual. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- FARIA, Maria Alice. Como usar a literatura infantil na sala de aula. São Paulo: Contexto, 2004.
- FLUSSER, Vilém. "Nossas imagens". In: Pós-história. São Paulo: Livraria Duas Cidades, 1983.
- FRANCASTEL, Pierre. Imagem, Visão e Imaginação. Lisboa: Edições 70, 1987.
- GÔES, Lúcia Pimentel. Introdução à literatura infantil e juvenil. São Paulo: Pioneira, 1984.
- GÔES, Lúcia Pimentel. Olhar de Descoberta. São Paulo: Paulinas, 2003.
- LAJOLO, Marisa & ZILBERMAN, Regina. Literatura Infantil Brasileira. História & Histórias, 6 ed. São Paulo: Ática, 2004.
- LÉVY, Pierre. O que é virtual. São Paulo: Editora 34, 1996.
- LIMA, Graça. Os muitos traços da Graça. Disponível em: <http://docedeletra.com.br/dl/foradoar/97bglima.shtml>. Acesso em: 14 de setembro de 2005.
- LINS, Guto. Livro Infantil? Projeto Gráfico, Metodologia, Subjetividade. São Paulo, Rosari, 2002.
- LOPES, Ana Elizabete. A visão. Disponível em: [http://www.redebrasil.tv.br/salto/cronograma2\\_003/ling/lingtxt3.htm](http://www.redebrasil.tv.br/salto/cronograma2_003/ling/lingtxt3.htm). Acesso em: 11 de outubro de 2005.
- MANGUEL, Alberto. Lendo imagens: uma história de amor e ódio. Tradução: Rubens Figueiredo, Rosaura Eichenberg, Cláudia Strauch. São Paulo: Cia. das Letras, 2001.
- MENDES, Nancy Maria. Literatura e pintura. Revista Presença Pedagógica, p. 33-41. Rio de Janeiro, v. 5, nº 25, Jan./Fev. 1999.
- MOKARZEL, Marisa. Ilustração um estudo introdutório. Disponível em: <http://docedeletra.com.br/dl/foradoar/978moka.shtml>. Acesso em: 28 de julho de 2005.
- OLIVEIRA, Rui de. A arte de contar histórias por imagens. Revista Presença Pedagógica, p. 63-74. Rio de Janeiro, v. 4, nº 19, Jan./Fev. 1998.
- PALO, M. J. & OLIVEIRA, M. R. D. Literatura Infantil, voz de criança, 3 ed. SP: Ática, 2001
- SANTAELLA, Lúcia & NÖTH, Winfried. Imagem: cognição, semiótica, mídia, 2 ed. São Paulo: Iluminuras, 1998.

# ARTE E TECNOLOGIA CONTRIBUTO PARA A INVESTIGAÇÃO EM ARTE CONTEMPORÂNEA

ROSA MARIA OLIVEIRA | DOUTORAMENTO - DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO E ARTE, UNIVERSIDADE DE AVEIRO, CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE SANTIAGO | ROSAOLN@CA.UA.PT

MARIA ISABEL AZEVEDO | DOUTORAMENTO - ARCA-ESCOLA UNIVERSITÁRIA DAS ARTES DE COIMBRA, CAMPUS UNIVERSITÁRIO | ISABEL.COM@NETCABO.PT

## ABSTRACT

As relações entre a arte, a ciência e a tecnologia são determinantes para se compreender o fenómeno artístico contemporâneo, imerso nos meios electrónicos e transformado pelo impacto dos avanços na física, na genética, na biologia, ou na vida artificial, indiciando uma reavaliação da estética tradicional e abrindo novas possibilidades que alargam a definição dos materiais de arte.

As novas tecnologias invadem a “realidade” com pouca resistência consciente por parte dos que as adoptam, não atingindo portanto, um estado de maturação, humana e social. Numa época em que parece que se passou a dar maior importância à rapidez com que se fazem as coisas, do que ao que elas são de facto, e à reflexão sobre elas, muitos artistas que trabalham na relação da arte com a ciência, têm ligações com o mundo académico, com os laboratórios de investigação, tirando partido de uma das características da ciência importante para a arte, que é a possibilidade do tempo de investigação e da sistematização.

A utilização da tecnologia na arte levou ao desenvolvimento da Arte Electrónica. Incluem-se nesta designação as tecnologias como o Vídeo Arte, Arte por Computador, a Luz Laser e a Holografia Artística, em que as qualidades técnicas dos media são utilizados com propósitos artísticos<sup>49</sup>.

Cada tecnologia acrescenta outras possibilidades e dá ao artista um novo terreno de ideias para exercitar o seu pensamento e para criar. Por isso se diz que as novas tecnologias introduzem diferentes problemas de representação, abalam antigas certezas no plano epistemológico e exigem a reformulação dos conceitos estéticos. Os artistas podem contribuir significativamente neste discurso, desenvolvendo um novo tipo de papel do artista investigador, e de uma estética que estabeleça uma ponte entre a arte e a ciência.

A utilização de uma estratégia de trabalho conjunto implica compreender a um nível mais profundo como se realiza a pesquisa experimental de índole científica e os seus métodos de trabalho, e que, em conjunto com os métodos de trabalho artístico, permite transformar, estimular, interagir e experienciar o mundo de uma nova maneira.

Torna-se necessário também ter em conta a relação entre os factores estéticos e técnicos, inerentes ao uso de tecnologias sem tradição na linguagem artística. Uma vez que não há ainda caminhos traçados, como nas tecnologias tradicionais, em cada área, de diferentes maneiras, em diferentes contextos, e com diferentes propósitos, cada um encontrará um caminho estético individual, claramente definido.

A Arte, que explora as fronteiras científicas e tecnológicas, pesquisa também as possibilidades e implicações dessas inovações tecnológicas. Muitas vezes explora caminhos, conceitos e associações culturais em que há uma necessidade real de aumentar substancialmente os conhecimentos científicos e tecnológicos dos artistas que trabalham nestas áreas de experimentação e criação.

Um medium importante com que os artistas têm vindo a trabalhar e permite uma ampla divulgação do seu trabalho é, indubitavelmente, o electrónico, cujos mediadores entre o artista, a obra e o observador/fruidor/participante são o computador pessoal, vídeo, modem e outros aparelhos, que através da Internet e das telecomunicações têm um papel de grande relevância.

## INTRODUÇÃO

Através dos tempos, os artistas sempre desenvolveram a sua actividade usando as tecnologias que estavam ao seu dispor naquele momento. Durante muitos séculos, na sua actividade não se dissociou a invenção de novas formas e de novas expressões, das inovações tecnológicas que iam sendo alcançadas em cada momento.

Neste momento, porém, a tecnologia tomou conta da nossa vida, e a inovação em muitos domínios aparece a um ritmo estonteante, cada vez mais difícil de acompanhar, entender e usar em proveito da própria Humanidade. As relações entre a arte, a ciência e a tecnologia são determinantes para se compreender o fenómeno artístico contemporâneo. O que é que os artistas devem fazer de diferente do que já fizeram, para estarem preparados para participar no mundo da investigação?

49 Carreton, Vicent, Tránsitos de la luz. Holografía internacional. Fiat Lux! Holografía. Oviedo, OsyC, Caja de Ahorros de Asturias, 1991, pp. 19-23.



Fig. 1 e 2- Rosa Maria Oliveira, Paisagens de Luz, Hologramas de Reflexão de Luz branca, multicoloridos.

Na nossa opinião, devem alargar a sua definição dos materiais de arte e contextos. Devem-se tornar curiosos acerca da investigação científica e tecnológica e adquirir habilidade e conhecimento que lhes permita participar significativamente nesses mundos. Devem expandir noções convencionais do que constitui uma educação artística, desenvolver a habilidade para penetrar abaixo da superfície da apresentação tecno-científica para pensar acerca das direcções de investigações inexploradas e implicações não previstas, e ler acerca das fontes de informação usadas pelos cientistas e engenheiros.

Muitos artistas, parecem ter necessidade de perseguir as suas investigações sozinhos, sem interferência de outro indivíduo cujas metas, quase sempre, são diferentes. No entanto, o processo colaborativo, por vezes empreendido na comunidade científica, parece ter alguns paralelos no mundo da arte. Neste caso torna-se fundamental essa colaboração, sem a qual é muito difícil acompanhar os avanços científico-tecnológicos e, simultaneamente, aplicá-los à arte. Os parâmetros da educação científica e tecnológica, requeridos, ainda não são claros. Poderá o artista encontrar a mistura certa dos processos objectivos e subjectivos?

### BREVE SÍNTESE HISTÓRICA

Como já foi dito, a actividade artística sempre se confrontou com o campo da ciência e da técnica na sua contemporaneidade. Assim, podemos lembrar alguns dos nomes que fazem parte da cultura ocidental que fundamentam esta relação. Assim, Leone Battista Alberti (1404-72) põe o problema de uma arte como ciência, individualizando na matemática o terreno comum a artistas e cientistas.

Leonardo da Vinci (1452-1519), com o seu experimentalismo, inicia uma arte como investigação operativa. Toda a exploração da natureza era para ele, um meio de adquirir conhecimentos sobre o mundo visível. Deu à arte da pintura uma base científica, para a poder transformar numa actividade nobre e prestigante, demonstrando que a pintura era também uma Arte Liberal, e que o trabalho manual envolvido nela era o mesmo que o trabalho de escrita na poesia; daí a sua célebre frase de que a pintura é acima de tudo, coisa mental.

As Monocromias azuis de Yves Klein têm sido consideradas, como a essência da pintura monocromática do século XX. Depois de um ano inteiro de experiências com o químico parisiense Edouard Adam, desenvolveram em 1956, uma solução composta de éter e derivados do petróleo, para diluir o pigmento azul-ultramarino e fazê-lo aderir ao suporte. Era um azul-ultramarino extremamente saturado, e luminoso.

O organismo fundado em 1966 em Nova Iorque, Experiments in Art and Technology, EAT, por Robert Rauschenberg e o engenheiro Bill Klüver, que tinha por objectivo estabelecer laços estreitos entre os artistas, os cientistas e os industriais afim de explorar em arte os recursos das novas tecnologias, tinha como ideia base que juntando artistas e engenheiros a trabalhar em equipas, os artistas queriam fazer trabalhos explorando novos materiais e tecnologias, enquanto que os engenheiros, influenciados pelos artistas, poderiam humanizar a tecnologia<sup>50</sup>. Através desta interdisciplinaridade a colaboração produziu algo que nunca tinha sido previsto e os limites da tecnologia foram alargados.

Também o Art and Technology Project (A&T) 1967-71, juntou mais de 75 artistas e um grande número de cientistas, matemáticos, técnicos e engenheiros de corporações e indústrias, sobretudo instalados em Los Angeles. O projecto favoreceu uma integração rápida de conceitos de espaço-tempo e tecnologia, com as atitudes intuitivas e métodos da arte<sup>51</sup>. Por exemplo, Robert Irwin trouxe a sua longa experiência como artista e a sua grande sensibilidade estética, e James Turrel contribuiu com a sua capacidade intelectual, assim como com o conhecimento verbal da teoria e da técnica. O campo de investigação do Dr. Wortz era precisamente paralelo aos dois artistas. Sendo doutorado em Psicologia Experimental na Universidade do Texas, a natureza do seu trabalho em Aeroespaço estava directamente relacionada com a percepção humana em condições especiais. Como resultado das suas investigações, aperceberam-se de que não precisavam de objecto. A propósito destas experiências escreveram textos que revelaram já nesta época, a necessidade de uma redefinição da estética tradicional.

"Pode surgir um problema com este projecto, nas mentes da comunidade artística, considerando-o como 'não arte' – teatral ou mais científico que artístico, e fora da 'arena' da arte. Apesar disso, é uma forte alternativa, assim como método, significado, intenção, nós acreditamos nisto como arte, ainda que reconhecamos uma redefinição necessária para a incorporar na 'arena'"<sup>52</sup>.

50 Rauschenberg, Robert, in Art meets Science and Spirituality, Art&Design, Nº 21, 1990, p. 23.

51 Butterfield, Ian, The Art of Light and Space, op. cit., p. 25.

160 52 Irwin and Turrel, in Tucham, Maurice, Livingston, Jane, A Report on the Art and Technology Project of the Los Angeles County Museum of Art, 1967-1971, p.131.



A partir de 1968, a holografia motivou aproximações excepcionais entre artistas e cientistas. É um dos raros exemplos em que ambos estão interessados num mesmo campo de acção. Os seus avanços são complementares e a osmose cria uma sinergia interessante. A diferença de processos reside no facto de que o cientista vai escolher um objecto adequado, que será o pretexto para realizar imagens que respondam estritamente a exigências técnicas, enquanto que o artista procurará sozinho ou em colaboração com o cientista, criar uma imagem sensível e que sirva o seu imaginário.



Fig. 3 e 4- Rosa Maria Oliveira, Faces, Hologramas de Reflexão de Luz branca, multicoloridos

É principalmente desde os anos 70 que se assiste à introdução do uso do computador na Arte e, acompanhando a evolução dos computadores pessoais e a sua difusão entre cada vez maior número de utilizadores, (artistas, cientistas e público em geral) que vemos disseminar-se a “cultura do virtual”. Com a comercialização de programas de tratamento de imagem e som bastante sofisticados, mas ao mesmo tempo acessíveis ao público, vemos surgir uma enorme produção de propostas artísticas, que revolucionam o conceito de obra e de autor.

## ARTE E TECNOLOGIA

Como já foi referido, uma nova arte demanda novos códigos e meios, e novos modos de apreciação crítica. Nenhuma obra deve ser julgada de acordo com a presença ou ausência de novas tecnologias. A tecnologia é importante mas apenas como potenciadora da obra. A obra de arte deve ser apreciada na forma como comunica nos seus vários níveis: visuais, semânticos, intelectuais e emocionais.

Talvez possamos aplicar, à arte produzida com recursos tecnológicos, o mesmo raciocínio que Walter Benjamin aplicou à fotografia e ao cinema: “o problema não é saber se ainda podemos considerar “artísticos”, objectos e eventos, tais como um holograma, um espectáculo de telecomunicações, um gráfico de computador ou um software de composição musical. O que importa, é perceber que a própria existência dessas obras, a sua proliferação, a sua implantação na vida social, colocam em crise os conceitos tradicionais sobre o fenómeno artístico, exigindo formulações mais adequadas à nova sensibilidade que agora emerge”<sup>53</sup>.

O artista trabalha a tecnologia, para lhe dar um outro sentido, para além da sua finalidade técnica. A utilização prática e literal, de uma tecnologia, é a justificação dos seus critérios de eficácia. A sua interpretação metafórica introduz-lhe um factor de transformação psicológica. Na cultura ocidental, que tem como característica a inovação acelerada, o artista encarrega-se desde início, deste trabalho metafórico. O filtro de interpretação tecnológico, trazido pela arte, é metafórico, e não literal.

A investigação das autoras centra-se na utilização das novas tecnologias como médium artístico. Mais concretamente sobre a utilização da Luz como material plástico<sup>54</sup> e da Holografia, desenvolvendo esta tecnologia como meio de expressão artística. O seu interesse incide sobre aspectos da luz-cor, terceira e quarta dimensões em holografia, a relação espaço-tempo, o movimento e o conceito de imaterialidade. Além de investigar e criar hologramas, apresentados em diversas exposições, têm produzido artigos sobre o controlo da cor em holografia, apresentados em diversas conferências internacionais, procurando esbater as fronteiras entre arte e ciência<sup>55</sup>.

Muitas escolhas se oferecem em diferentes estados da elaboração de um holograma. Estas escolhas permitem à obra de um holografo ser única em si, segundo a visão do mundo do artista e por referência ao médium. A luz é fundamental. Sendo o lado mais atraente da holografia, a sua capacidade de transformar a luz em substância aparente, ou seja, uma “iluminação metafórica das visões”. Consoante o tipo de técnica em que foi registado o holograma pode-se ter um tipo específico de espaço holográfico.

Na holografia, é possível colocar o espaço da frente atrás, ou seja, formas mais próximas parecerem mais pequenas do que outras situadas mais longe; é possível que uma imagem volumétrica convexa passe a ser côncava; e, de maneiras paradoxais e impossíveis para outros média, é possível tornar aquilo que é opaco transparente, e a imagem flutuar, quer à frente, quer atrás, do plano do suporte.

53 Machado, Arlindo, “Máquina e Imaginário, o desafio das poéticas tecnológicas”, Editora da Universidade de São Paulo, 1993, p.24

54 Azevedo, Maria Isabel, “A Luz como Material Plástico”, Tese de Doutoramento, Universidade de Aveiro, 2005

55 Oliveira, Rosa Maria, “Aplicação da técnica holográfica, como um novo médium de expressão visual (aspectos de cor 3-D em hologramas de arco-íris de um passo)” Provas de Aptidão Pedagógica e Competência Científica, Universidade de Aveiro, 1992; \_\_Oliveira, Rosa Maria, “Pintar com Luz. Holografia e criação artística”, Tese de Doutoramento, Universidade de Aveiro, 2001.





Fig. 5 e 6- Rosa Maria Oliveira, Faces, Hologramas de Reflexão de Luz branca, multicoloridos

A luz pode ser um material plástico essencial. A sua plasticidade permite que se utilize na criação de ambientes e instalações multimédia, envolvendo a participação do público e requerendo a sua interacção com a obra, para que ela se realize na sua plenitude. Os objectos específicos de luz que foram criados no âmbito desta investigação constituem-se como um percurso progressivo, em que é essencial a sua manipulação: espreitar, entrar e caminhar através deles, para que haja um melhor entendimento. É fundamental a relação corpo, espaço e arquitectura numa experiência que envolva todos os sentidos. O corpo do observador/fruidor/participante entra em cena na sua totalidade, o dado visual é somado aos outros sentidos: tocar, ouvir, andar; não é no olhar que está a primazia das descobertas sensíveis. A multiplicidade do espaço e do tempo, assim como

a sensação de presença e ausência da imagem e do som, as relações de luz e cor de elevada pureza e brilho que se estabelecem nos ambientes criados, permitem uma nova maneira de entender a maleabilidade do espaço, através da plasticidade da luz.

As figuras em anexo são de trabalhos das autoras realizados no contexto da sua investigação em Arte, Ciência e Tecnologia, com a colaboração do Prof. Doutor João de Lemos Pinto do Departamento de Física da Universidade de Aveiro e do Prof. Doutor Luís Miguel Bernardo, do Departamento de Física da Faculdade de Ciências da Universidade do Porto.



Fig.7- Isabel Azevedo, "entre duas imagens"



Fig.8 - Isabel Azevedo, "Espreitar duas vezes"

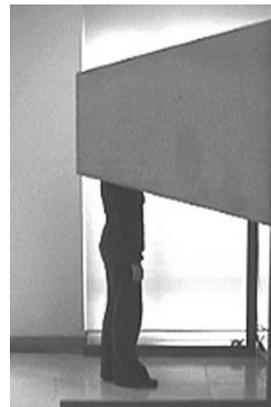


Fig.9 - Isabel Azevedo, "Observador observado"



Fig.10 - Isabel Azevedo, "Observador como elemento estético"

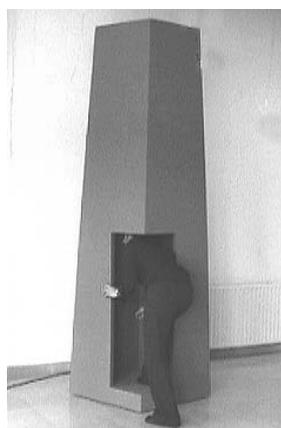


Fig.11 - Isabel Azevedo, "Observador cinestésico"

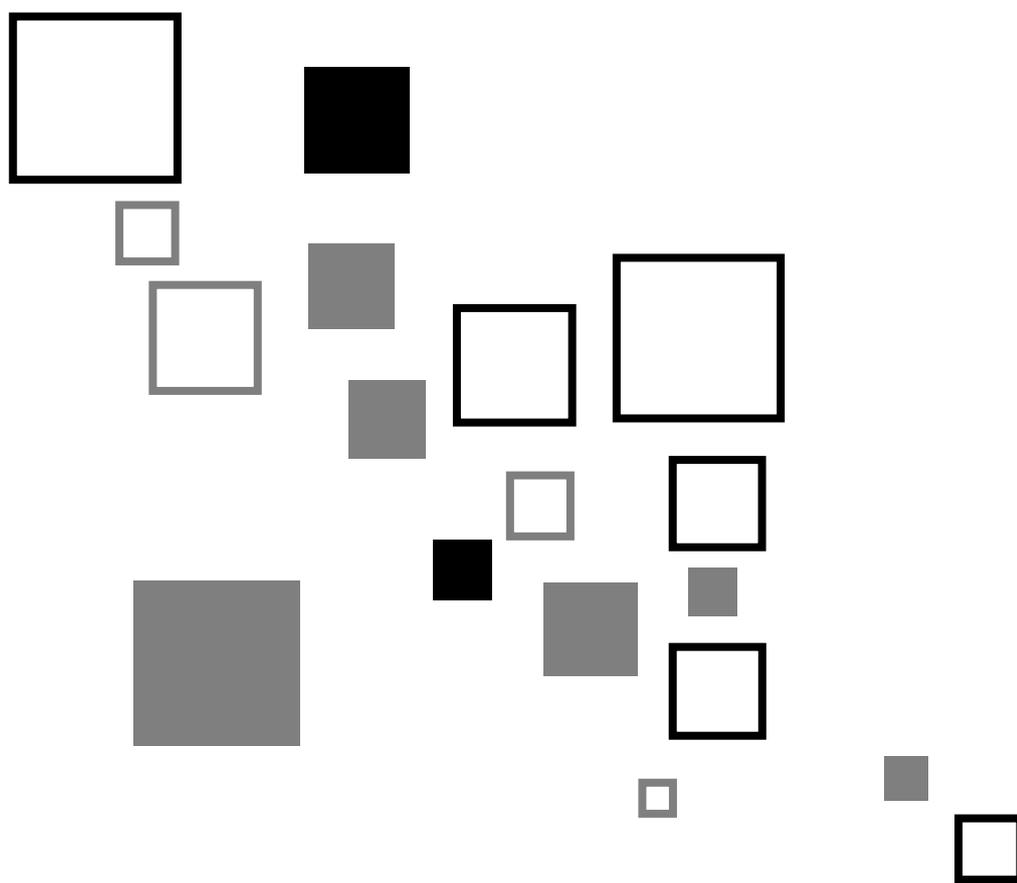


Fig.12 - Isabel Azevedo, "Observador incorporado"









# PRODUÇÃO E CIRCULAÇÃO DA ARTE

165



# A INSTITUCIONALIZAÇÃO DA ARTE CONTEMPORÂNEA: A SITUAÇÃO NO FIM DOS ANOS DE 1950 NA VISÃO CRÍTICA DE GERALDO FERRAZ

ANA MARIA HOFFMANN | DOUTORA EM ARTES - MAC USP | AMPH@UOL.COM.BR | ANAHOFF@USP.BR

## ABSTRACT

Neste artigo, tematizou-se a experiência do crítico e jornalista Geraldo Ferraz na sua apreciação da rede de mostras internacionais do imediato pós-guerra. O final dos anos 40 e a década de 1950, caracterizaram-se por um investimento institucional na arte contemporânea, cito a criação do AICA, do ICOM e da Documenta de Kassel. No Brasil, a criação de MAM SP e a sua Bienal de Artes Plásticas, assim com a criação da ABCA, participam deste movimento. Ferraz teve importante papel como jornalista, envolveu-se em atividades políticas, atuou como crítico literário e de artes plásticas e, estando sempre presente e atuante diante dos principais eventos em artes plásticas e arquitetura nas cinco décadas em que esteve envolvido com a vida cultural brasileira – em especial a paulistana.

Nascido em 1905 no interior de São Paulo, em Campos Novos de Paranapanema, iniciou sua carreira como repórter em 1928, no Diário da Noite, quando foi designado para entrevistar o pianista João Souza Lima, que estava hospedado na casa de Tarsila do Amaral. Durante a entrevista, em conversa com Oswald de Andrade e a pintora, demonstrou familiaridade com a arte moderna. Obteve assim, inserção privilegiada no grupo dos modernistas, habilitando-se para fazer uma reportagem de capa sobre Tarsila naquele jornal e iniciando sua carreira como crítico de arte.

A partir de 1956, foi chamado para substituir Lourival Gomes Machado nas colunas sobre artes plásticas no jornal O Estado de S. Paulo. Nesta função permaneceu por quinze anos. Em 1960, Francisco Matarazzo Sobrinho o convidou para ser diretor da VI Bienal. Ao receber o convite, o crítico argumentou que somente tinha conhecimento do contexto internacional por revistas e publicações, nunca tendo viajado para o exterior. Motivado por este argumento, o industrial pagou uma viagem de estudos ao crítico. Mário Pedrosa acabou sendo o escolhido para dirigir esta última Bienal do MAM-SP, mas Ferraz estaria fortemente ligado à Fundação Bienal, participando, em 1963, da sua primeira assessoria em artes plásticas, junto com Sergio Milliet e Walter Zanini.

Nesta viagem, o crítico escreve alguns artigos para O Estado de S. Paulo; o primeiro deles, “Elos de uma cadeia” (30.07.1960), analisa a relação entre a Documenta de Kassel, a Bienal de Veneza e a Bienal de São Paulo. A frase do título é uma citação de Van Gogh: “Não somos mais que elos de uma cadeia”, e pode ser entendida como metáfora da cadeia constituída pelos “produtores de arte”, ou “artistas”, e “público”, ou “consumidores de arte”. Fazendo assim, exemplar reflexão sobre o papel dos museus na institucionalização da arte contemporânea, fenômeno que mesmo na atualidade é pouco compreendido, dada a complexidade da sua natureza.

Geraldo Ferraz trabalhou, desde cedo, junto à atividade literária e jornalística. Conviveu com intelectuais e, por vocação, por acaso e por determinação, desde o final da década de 1920 escreveu sobre artes plásticas. Dedicou-se às letras, foi um escritor de vanguarda, escreveu dois romances e um livro de contos. Conhecido pelo romance Doramundo, esteve ligado às artes plásticas, à literatura e ao jornalismo cultural<sup>1</sup>. Como crítico de arte e de arquitetura, escreveu alguns livros, sendo que um deles, sobre arquitetura moderna, destacou-o como pioneiro na historiografia sobre arquitetura com seu livro sobre arquiteto ucraniano-brasileiro Gregori Warchavchik em 1965.

Nascido em 1905 no interior de São Paulo, em Campos Novos de Paranapanema, iniciou sua carreira como repórter em 1928, no Diário da Noite, quando foi designado para entrevistar o pianista João Souza Lima, que estava hospedado na casa de Tarsila do Amaral. Durante a entrevista, em conversa com Oswald de Andrade e a pintora, demonstrou familiaridade com a arte moderna. Obteve assim, inserção no grupo dos modernistas, habilitando-se para fazer uma reportagem de capa sobre Tarsila naquele jornal, e iniciando sua carreira como crítico de arte.

Nas décadas de 1940 e 1950, com as grandes mudanças no cenário cultural e urbano de São Paulo, os jornais diários acompanhariam o crescimento da cidade e incrementariam a vida cultural. Sobre este período, Aracy Amaral, em seu livro Arte para quê? A preocupação social na arte brasileira (1930- 1970). Subsídios para uma história social da arte no Brasil, comenta:

VIVIA-SE EM SÃO PAULO UM PERÍODO DE EBULIÇÃO CULTURAL, AMBIENTE EM QUE COEXISTEM VÁRIOS CRÍTICOS DE ARTE ORIUNDOS DA LITERATURA, COMO SÉRGIO MILLIET, JOSÉ GERALDO PEREIRA, GERALDO FERRAZ, LUÍS MARTINS, DA SOCIOLOGIA, COMO LOURIVAL GOMES MACHADO, OU AINDA DO JORNALISMO E PINTURA COMO QUIRINO DA SILVA, OU SIMPLEMENTE DO JORNALISMO, COMO IBIAPABA MARTINS. ESCRREVENDO REGULARMENTE OU NÃO, COM EXCEÇÃO DE IBIAPABA E LOURIVAL, TODOS OS DEMAIS PROCEDIAM DA ÉPOCA DA IMPLANTAÇÃO DO MODERNISMO ENTRE NÓS. (AMARAL, 1987: 245)

<sup>1</sup> Sua atividade como jornalista da cultura, já tinha tomado forma na década de 1940, quando Geraldo Ferraz e Patrícia Galvão (então, sua companheira) dirigiram o Suplemento Literário, no Diário da Noite, onde eram publicados notícias e artigos nas áreas de Artes, Música, Teatro e Literatura.

Em 1956, Ferraz foi chamado para substituir Lourival Gomes Machado nas colunas sobre artes plásticas no jornal O Estado de S. Paulo. Nesta função permaneceu por quinze anos. A atuação de Geraldo Ferraz, como editor da coluna sobre artes plásticas - e como crítico - é importante pela consistência de seus artigos, onde analisa o fato cultural ou artístico em sua completude, abrangendo o contexto histórico e a análise estética, o âmbito institucional em que foi produzido e, sempre, considerando o contexto internacional. O crescimento das atividades institucionais dos recém-inaugurados museus e dos polêmicos Salões, foi tema na imprensa diária e motivo de debate crítico. Ferraz participa, notavelmente, deste processo. É importante assinalar que nos textos deste crítico há uma preocupação com uma análise comparativa entre os vários acontecimentos nacionais e mundiais.

Em 1960, fez viagem à Europa e escreve alguns artigos em O Estado de S. Paulo; o primeiro deles, "Elos de uma cadeia" (30.07.1960), Ferraz analisa a II Documenta de Kassel. A frase do título é uma citação de Van Gogh: "Não somos mais que elos de uma cadeia", e pode ser entendida como metáfora de três fenômenos: da cadeia de exposições de arte contemporânea, sendo estas a II Documenta de Kassel, de 1959, a XXX Bienal de Veneza, de 1960 e a VI Bienal de São Paulo, que seria em 1961. Outra possibilidade seria a cadeia de fatos da História da Arte do século XX, reflexão que surgiu a partir da visita à Documenta, onde uma retrospectiva da arte moderna europeia havia sido apresentada, fato marcante da reflexão sobre a produção artística neste momento. Ou, ainda, como a cadeia constituída pelos "produtores de arte", ou "artistas" e, "público", ou "consumidores de arte". Cito as expressões usadas pelo crítico, pois elas evidenciam que o autor está se referindo a questões político-econômicas, inerentes ao sistema das artes, nas quais estão inseridas as mostras de Kassel, Veneza e São Paulo. Vale ressaltar, que este processo de internacionalização dos certames de artes plásticas foi um fenômeno que tomou lugar no final da segunda Guerra Mundial, do qual a Bienal de São Paulo é importante peça.

A partir desta consideração sobre produtores e consumidores de arte, o crítico julga que interessaria à Bienal de São Paulo promover uma mostra didática mais completa sobre arte moderna, e este seria o "tema" central do artigo. Ferraz sugere que se apresente na Bienal paulista, além da já anunciada Sala Especial sobre os Fauves, uma Sala Especial sobre os expressionistas, pois esta sala mostraria as "indicações compensadoras da história". Segundo o crítico, mostrar os expressionistas seria imprescindível, pois, o problema do visível que o "processo artístico deve resolver, muitas vezes foi atingido em seu âmago por meios que se verificaram tanto no movimento fauve quanto no expressionismo". Com este "apelo" ao Museu de Arte Moderna de São Paulo, ou à "Bienal de Arte Moderna de São Paulo" (como ele a nomeia neste texto, já antevendo a sua separação do Museu), Ferraz analisa e opina sobre a organização da Bienal. Utilizando um argumento contundente, para que se levasse em conta a sua sugestão: se o MAM-SP apresentasse na VI Bienal um panorama maior da história do modernismo, contemplando, além do fauvismo, também o expressionismo, a instituição participaria do debate internacional sobre a História da Arte Moderna e o destino da Arte Contemporânea. Para o crítico, estaríamos "nesse limiar da arte do futuro que os olhos de Van Gogh tentaram antever". Limiar este, indagado pelo público, "entre surpreso e temeroso de ser enganado", diante das obras apresentadas na mostras internacionais citadas.

O autor, finaliza com uma consideração abrangente sobre os "elos da imensa cadeia" que constituiria o sistema das artes, e da necessidade de utilizarmos todos os meios de informação, como instrumento mesmo da libertação do homem: "A arte contemporânea conta com fatores de divulgação e de exemplificação, os mais eficientes, quais sejam a fotografia, a gráfica das reproduções, o cinema" (FERRAZ, 30/07/1960).

Neste sentido, Geraldo Ferraz está atento aos novos recursos didáticos e de museografia, e argumenta pela utilização deles com a finalidade de contribuir para uma reflexão mais aprofundada, inclusive por parte do público, sobre o sistema das artes.

SE SE QUISER TRABALHAR POR UM DESENVOLVIMENTO QUE MEREÇA O NOME, CAPAZ DE NOS DAR A SINGULAR SIGNIFICAÇÃO DE ELOS DE UMA IMENSA CADEIA, ENTRE ARTISTAS E CONSUMIDORES DE ARTE, AS IDÉIAS PRECISAM FAZER FUNCIONAR OS INSTRUMENTOS DE QUE DISPOMOS, SAINDO DE UM PLANO ESTÁTICO, PARA ELIMINAR OS OBSTÁCULOS DA INDIFERENÇA E DO REGISTRO DE ROTINA. (FERRAZ, 30/07/1960)

Sendo que, na opinião do autor, este processo é global e inclui a formação de um público, daí a importância do crítico que analisa os fatos e o meio em que este se passa: "Só essa formação de um público, do contingente produtor de arte, em escala quantitativa e qualitativa, poderá dar sentido ao instante que vivemos, a este futuro que falava Van Gogh." Esta cadeia, da qual seria necessário ter consciência, instrumentalizaria o homem, para a sua libertação além do limites da consciência, pela autonomia da imaginação.

Por fim, Ferraz termina o texto com uma defesa da arte, em relação à ciência. Todo o sentido do trabalho didático, exercido pelas mostras e pelo trabalho dos organizadores, levaria a "serenidade, pela libertação do homem, para que, se não temos fé nas deambulações científicas, ainda a mantemos nas fontes ativas da imaginação criadora". Esta defesa da arte, preterida à ciência, é algo que já tinha sido anunciado, no início do texto, com a seguinte frase: "Não somos homens satisfeitos com a ciência". Neste sentido, Ferraz também anuncia

um tema que será de grande importância para a arte contemporânea da segunda metade do século XX e início do XXI, a relação dialética entre a arte e a ciência, entre a intuição e o método.

Neste artigo, escrito em sua primeira viagem ao exterior, Geraldo Ferraz, analisa a recém-criada mostra internacional em Kassel, e arregimenta toda a sua erudição e análise crítica, além da credibilidade que já tinha como jornalista e crítico, para propor diretrizes na organização da VI Bienal de São Paulo – que seria a derradeira organizada pelo MAM-SP. Fazendo assim, exemplar reflexão sobre o papel dos museus na institucionalização da arte contemporânea, fenômeno que, mesmo na atualidade, é pouco compreendido, dada a complexidade da sua natureza.

## BIBLIOGRAFIA

AMARAL, Amaral. Arte e meio artístico (1961-1981) entre a feijoada e o x-burger. São Paulo, Nobel, 1983.

FERRAZ, Geraldo. Depois de tudo: memórias. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

\_\_\_\_\_. Doramundo/ pref. de Adolfo Casais Monteiro; ilustrações, linoleogravuras de Livio Abramo. São Paulo: Edições Melhoramentos, 1975.

\_\_\_\_\_. Doramundo. Santos: Centro de Estudos Fernando Pessoa, 1956.

\_\_\_\_\_. Gravuras de Maria Bonomi (cat. de exp.). São Paulo: Galeria Cosme Velho, 1966.

\_\_\_\_\_. Livio Abramo. Coleção A.B.C. - Artistas Brasileiros Contemporâneos no. 5 (dir. Sergio Millet). São Paulo, Museu de Arte Moderna de São Paulo, 1955.

\_\_\_\_\_. Maria Bonomi: gravura 1957-1959 (cat. de exp.). São Paulo: Galeria Ambiente, 1959.

\_\_\_\_\_. Retrospectiva: figuras, raízes e problemas da arte contemporânea, São Paulo: Editora Cultrix; Editora da Universidade de São Paulo, 1975.

\_\_\_\_\_. Warchavchik e a introdução da nova arquitetura no Brasil: 1925-1940. São Paulo: Museu de Arte, 1965.

\_\_\_\_\_. "Elos de uma cadeia". São Paulo: O Estado de S. Paulo, 30.07.1960

NEVES, Juliana. Geraldo Ferraz e Patrícia Galvão. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2005.

PONTES, Heloisa. Destinos Mistos: os críticos do Grupo Clima em São Paulo (1940-68). São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

---

# ARTE E VIDA PODEM SER ELEMENTOS SIMULTANEAMENTE CONGRUENTES AOS MUSEUS? A EFEMERIDADE ARTÍSTICA CONTIDA NA PRODUÇÃO DE DANIEL SPOERRI COMO PARADOXO POSITIVO.

---

ANA PAULA FELICISSIMO DE CAMARGO LIMA | DOUTORANDA EM HISTÓRIA DA ARTE PELO INSTITUTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS DA UNICAMP E BOLSISTA CNPq | ANAPAUULA.  
LIMA@IG.COM.BR | A040602@DAC.UNICAMP.BR

## ABSTRACT:

The Fluxus's artist Daniel Spoerri did his "tableaux-piège" in the 1960s and 1970s. These pieces of artwork produced as a result of dinners at the "Restaurant Spoerri". There, guests ate and after the meal the left-overs became a memory guide of the feast. When these works came to collections and art museums, they brought new questions to Art, History and Museology including paradoxes and similarities between Art and Life. Based on contemporary concepts as "rhizome" and "branches", a new view is proposed and a kind of ephemeral art maintenance arise, in which the concept and artistic doing have been preserved instead of the condition of the material.

"[A galeria] é um espaço que depende de ambigüidades, suposições não confirmadas, de uma retórica que, como a de seu pai, o museu, troca o desconforto da consciência plena pelas vantagens da continuidade e da ordem. Os museus e as galerias encontram-se na situação paradoxal de intervir numa produção que abra a consciência, contribuindo assim, livremente, para o necessário entorpecimento das massas – que se dá sob o pretexto do entretenimento, por sua vez uma consequência 'laissez-faire' do lazer."<sup>2</sup>

Durante os anos de 1960 e 1970, muitos trabalhos artísticos questionaram o sistema da arte, do mercado e do colecionismo por meio de concepções próprias que valorizavam a experiência, a participação, o processo e fazer artístico em detrimento ao objeto de arte tradicional. Dentre essas produções, estão os trabalhos individuais e coletivos Fluxus; os quais aproximando arte e vida e desmaterializando os objetos artísticos traziam olhar crítico relacionado à sociedade bem como à necessidade de discutir os limites da arte, propondo, sob parcela de humor, zen budismo e do acaso, ser um ato filosófico de experiência que tomara por ventura a forma de arte.

Despreziosos de fazerem Arte, Fluxus utilizou-se da efemeridade da matéria para evidenciar a temporalidade e permanência, oferecendo outras experiências e sobretudo questionando se haveriam limites rígidos entre Arte e Não-Arte. Alimentos, animais vivos, vegetais, gelo, entre outros elementos usados, carregavam consigo uma provocação à posse, ao museu, ao mercado e consequentemente ao sistema e suas relações. Contrários à recepção por premissas que legitimavam a Arte e distantes da absorção por coleções, suas escolhas demonstravam quão incogruente o espaço sacralizado da instituição e da galeria estava em relação à dinâmica da Vida, indagando simultaneamente o que se chamou a aura da obra de arte bem como sua interdependência às instituições.

Paradoxalmente e passado quase meio século do início dessas propostas, ainda coleções e museus são designados locais de memória, de cristalização<sup>3</sup> do tempo, com práticas que almejam ser contornos retardadores à deterioração de seus bens. Contando com duas forças que se parecem contrárias, como então a produção que deseja se distanciar destes lugares poderá ser conhecida por outras gerações? Como conciliar a atuação temporal, imanente às obras com elementos percebíveis, com a vontade freqüente dos museus de transcrever o tempo em suas reservas técnicas, criando uma estabilidade para seus acervos? Como prosseguir, neste contexto, com a tarefa de conservar, pesquisar e expor coleções para fins de estudo, educação e entretenimento<sup>4</sup>? Como continuar com essa atividade com obras que foram elaboradas para estarem em um ambiente diferente das salas de exposição, ou, quando a proposta artística depende do acompanhamento, pelo visitante, da efemeridade de uma ação ou material?

Apesar destes problemas colocados e não resolvidos, os museus e coleções de arte – como depositários de confiança – continuam sua tarefa sócio-cultural de acolher a produção artística, indicando e alargando sua perenidade. Esses extratos e instituições sociais ainda são principalmente confinados a indicar o que deverá ser (re)conhecido como herança cultural. Deste modo a preservação<sup>5</sup> da arte contemporânea feita de elementos não cristalizáveis (cuja vontade de não perdurar é latente) e nas quais predominam os aspectos conceituais aparece portanto como um grande desafio não somente para as instituições mas também aos próprios artistas.

2 In: O'DOHERTY, Brian. No interior do cubo branco. São Paulo: Martins Fontes, 2002. p.106.

3 Corte instantâneo que enclausura uma situação temporal, impedindo de se transformar e se deslocar no espaço e no tempo. (in: WEBDELEUZE. CONFERÊNCIAS DE GILLES DELEUZE. <http://www.imaginet.fr/deleuze> (consulta em 22 dez. 1999).

4 De acordo com a definição de Museu dada pelo Conselho Internacional de Museus – ICOM em seu Statuts de l'ICOM de Paris, 1987; baseada na definição de instituição museológica proferida em conferência da UNESCO, no Chile, em maio de 1972

5 Conjunto de medidas cujo objetivo é garantir a integridade e a perenidade dos acervos.

Para discutir esta preocupação de mão dupla, discutiremos a produção do artista Fluxus, Daniel Spoerri, e suas obras posteriormente designadas Eat Art, nas quais um dos objetivos era literalmente alimentar o público e demonstrar – assim como Cronos que engole o tempo – a impossibilidade de se fazer perdurar algo efêmero e simultaneamente a própria obra pois esta se dava no momento de seu acontecimento coletivo.

Durante a década de 1960, Daniel Spoerri em seu 'restaurant' convidava amigos para festas gastronômicas nas quais os serviços degustavam uma refeição artística. Coletivamente comia-se/ fazia-se Arte, tendo-se depois os restos dessa alimentação fixados sobre tampos e transformados nos chamados "tableaux-piège"<sup>6</sup>. Spoerri criou "Le coin du Restaurant Spoerri" para sua exposição retrospectiva em Amsterdã (1971) como possibilidade de conjugar o ato de alimentação – efêmero e aberto – à memória desta ação. Na própria sala expositiva havia um local para serem feitas as refeições artísticas e conseqüente exposição desta arte viva num espaço onde geralmente se encontrava arte morta. Com isto a memória latente da proposta de Spoerri não se exibia enclausurada sob cubos de acrílico, protegida por placas de vidro com etiquetas constando junto a dados técnicos o aviso "não é mais comestível", mas sim se conseguia estabelecer com o público novas fruições e conseqüentes indagações sobre a produção e exposição da arte. Depois da arte-refeição, os resíduos desta ação participativa (incluindo sobras de alimentos e bebida que muitas vezes continuavam a se modificar) fixados sobre placas conviviam na exposição como documento remetendo à ação passada.

Apesar de suas propostas e materialidades contrárias à meta museal, exemplos como o dos "tableaux-piège" são absorvidos por coleções e instituições confundidos como obras autônomas. Nesta captura recebem padronizações norteadas pela preservação material distanciando-se do caráter original da proposta do artista. Exemplo destas confusões que deturpam o propósito da obra e conseqüentemente sua reverberação ao público, ocorreu durante outra retrospectiva do artista em Munique (2001) intitulada "Daniel Spoerri presents Eat Art", na qual seus "tableaux-piège" assemelhavam-se a tradicionais pinturas ao estarem sobre as paredes debaixo de proteções de vidro num espaço totalmente asséptico lembrando um hospital<sup>7</sup>.

Será oferecer memória expor as propostas dos artistas neste modo amputado? Como ainda é problemática é inserção dessas obras nos museus, uma revisão de seus fundamentos e da aplicação da lógica institucional sobre este tipo de produção é urgente para que não se aplique/ indique atitudes equivocadas como testemunho de outrora. É preciso ao menos esclarecer ao público que esses "tableaux-pièges" são literalmente as sobras de um ato artístico pois senão serão confundidos ou mesmo anularão as ações que os criaram.

Elemento auxiliar mas não menos importante é pensar portanto nas diversas especificidades contidas pela perenidade dessa memória; a qual não deve somente se apoiar na condição material (ir além do conceito de memória como inventário), mas sim ser promovida através da articulação de idéias<sup>8</sup> provenientes dos próprios objetos e eventos quando estes são oferecidos à percepção e ao conhecimento<sup>9</sup>. Consultar o artista ou ao menos questionar qual sua intenção quando criou sua obra será prática positiva para que as matrizes continuem a pulsar dentro da instituição – sem falar que isto pode indicar uma auto-reflexão saudável sobre as balizas que estruturam as galerias, museus e coleções.

Essa abertura possibilita àqueles envolvidos no colecionismo e musealização<sup>10</sup> construir novos parâmetros para atuar com a particularidade destas manifestações cujos elementos transitórios se encontram abertos e quicá contêm em sua natureza apenas uma previsão incerta quanto ao seu desenvolvimento. Esta produção e sua temporalidade/ atualizações matéricas pode ser primeiramente conjugada a registros.

Percebermos portanto que em condições reais, ainda os materiais distanciam-se da documentação<sup>11</sup>: enquanto a obra de arte teria sempre uma nova aparência, a imagem documental seria somente um momento eleito do trabalho. O registro não necessariamente permitirá o conhecimento da obra em sua plenitude pois oferece a obra de arte antes viva agora captada (e capturada) por um meio de documentação fixo. Porém esses registros, se vistos como sementes, permitem novos frutos, novas conexões: os próprios artistas já usam dos documentos fotográficos/ videográficos como braços de um rizoma aberto que não se limita unicamente a remeter o olhar à produção passada mas oferece outros novos caminhos.

6 "Meus 'tableaux-piège' devem provocar mal-estar porque neles evelo a imobilidade. Eu mostro as fixações. A contradição existente de fixar os objetos, arrancá-los de suas modificações permanentes e suas possibilidades de movimento contínuos contra-vontade; mudanças e o movimento que me agradam. Eu amo as contradições e os contrastes porque eles fazem nascer o suspense. Os contrastes transmitem um todo. O movimento desencadeia a imobilidade. A imobilidade, a fixação, a morte deveriam provocar o movimento, a mudança da vida." (in: SPOERRI, Daniel. Des tableaux-pièges. Zero. Volume 3. Dusseldorf: sem editora, 1961)

7 Lembremos aqui semelhanças entre o "Cubo Branco" instaurado nas galerias e museus principalmente a partir dos anos 1980 e os hospitais onde a vida transparece porém sob controle, gráficos, medições, etc como condição primordial.

8 Lembremos dos rizomas: desenhos em rede, trajetórias feitas entre diversos pontos. (in: DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. Mil Platôs. São Paulo: Editora 34, 1997).

9

10 Suas etapas consistem em coleta, triagem, organização, controle, armazenagem, restauro e exposição

11 As fichas técnicas nunca substituirão suas obras referentes porque não conseguem se transformar na obra. São documentos técnicos que tentam indicar o envelhecimento das manifestações artísticas, sendo talvez um diário para elencar os materiais encontrados, sugerir sua montagem e apontar os procedimentos museológicos aplicados, e que

170 nem sempre favoreceriam uma reconstrução fiel do trabalho documentado



Muitas vezes a documentação torna-se a única lembrança que estrava os limitadores do tempo. Mas não seria esta opção algo direcionador trazendo consigo escolhas do fotógrafo por exemplo? Tentar olhar além (como faz o artista) ao ofertado pela documentação poderia estruturar-se de modo fractal<sup>12</sup>, sempre permitindo, a partir dos dados dados, tanto se resgatar o trabalho quanto oferecer novamente o ato (arte-refeição por exemplo) sem tantas perdas e amputações. Poderíamos nos apoiar em trabalhos como “Le Pissenlit” (1996) de Edmond Couchot e Michael Bret onde o sopro do visitante desencadeia o despetar da flor dente-de-leão virtual para se criar simulacros parodiando o trabalho que antes foi matérico; ou “The Legible City” (1989-1991) de Jeffrey Shaw no qual o público utiliza de acessórios eletrônicos como uma bicicleta real para percorrer uma cidade de frases virtuais projetada a sua frente. Estas obras vistas como estratégias podem, por programação que recoloca procedimentos do mundo real, oferecer um meio híbrido que incluiria o ato do visitante conjugado a uma memória digital de algo que não existe mais fisicamente. É claro que não deixemos de lembrar que nem todos os estímulos da obra de outrora (olfativos, gustativos e até táteis) e assim a percepção do trabalho é distinta daquela do contato com o obra-matriz.

Artistas com seus processos criativos que vão para todos os lados (ou seja além dos contornos estipulados tradicionalmente como artísticos) já usufruem de hibridismos, multiplicidades e agenciamentos como elementos incluídos em seus trabalhos e em seu modo de pensar. Os museus poderiam apoiar-se nesta nova abordagem mais fluída indicada pelos trabalhos (e por seus artistas), buscando pistas que orientem sua própria ação. Um exemplo nesta direção é o de Daniele Giraudy que criou “caixas de artista” que acompanham a documentação das obras contemporâneas dos museus franceses. Este projeto consiste em convidar o artista a incluir dados, materiais, moldes, endereços de fornecedores, enfim as informações que este achar imprescindíveis para existência de seu trabalho ao longo do tempo. Por meio desse procedimento, contempla-se a heterogeneidade das obras sob orientações providas do próprio artista. Com isto, numa nova exposição do trabalho ou mesmo ao se pensar em como prolongar sua memória, os principais eixos norteadores continuarão em reverberação num futuro fazer artístico pulsante e vivo.

Estudando tais opções como estratégia para suas práticas, o sistema das artes (incluindo coleções, museus e mercado) permite-se distanciar do que lhe é mais habitual: a fetichização<sup>13</sup> e taxidermia<sup>14</sup> numa preservação de unicamente os elementos materiais que efetivamente passaram pelas mãos do artista<sup>15</sup>.

Talvez sejam parâmetros aplicáveis aos acervos<sup>16</sup>: reconhecer primeiramente quando a aquisição envolve mídias que têm a possibilidade de não serem viáveis futuramente, impedindo, pela obsolescência tecnológica, de mostrar-se o trabalho integralmente; contatar o artista (e historiadores, críticos, contemporâneos que conviveram com o artista) para saber suas determinações quanto à essência/ permanência da obra (tanto sua data de validade quanto o grau de flexibilidade inerente para sua re-produção) e adquirir o máximo de documentos (peças, notas, rascunhos, textos, fotos) feitos ou não pelo artista, que auxiliarão na compreensão da poética do trabalho e futura exibição. Tais itens devem, quando possível, ser revelados ao público junto da exposição da obra para que assim se possa, ao estabelecer conexões com o conjunto apresentado, agregar pela fruição múltiplas conexões e voltar a oxigenar uma produção cuja validade acontece enquanto motor e potência. Essa oferta mais generosa para compreensão do objeto e fazer artístico retirará as obras dos procedimentos moribundos apoiados unicamente na condição material.

Mostrar trabalhos artísticos sob mobiliários expositivos – redomas brechando o desenrolar temporal – representa um filtro atenuador e bloqueador. Esta constante preocupação com a proteção das obras nos museus ao invés da experimentação sensorial<sup>17</sup>, ou o uso de etiquetas técnicas<sup>18</sup> evidencia assim uma comunicação que prioriza a cronologia histórica, almeja minimizar a deterioração<sup>19</sup> e institui assim certo tipo de morte para as manifestações artísticas. Amarras de Poder e a Memória<sup>20</sup> que vestem a instituição acabam tolindo Vida e Potência.

12 Estrutura onde a parte contém a informação do todo pois seus pontos relacionados entre si formam uma rede que permite sempre cada “rizoma” ter e ser a informação geral. (in: DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. Mil Platôs. Volume 5. São Paulo: Editora 34, 1997).

13 “Museu retira os objetos de seu contexto histórico, não como um ato de comemoração política mas na grandeza de criar a ilusão do conhecimento universal. [...] O museu constrói uma história cultural pelo tratamento dados a seus objetos independentemente da condição material de sua própria época e também desligando-os de seu presente.” (in: CRIMP, Douglas. On the museum’s ruins. Massachusetts: The MIT Press, 1993. p.204).

14 É a arte que trata do empalhamento de animais vertebrados, consistindo no curtimento de suas peles ou seus couros, para fins de estudos científicos ou para exposições. No caso de exposições, a forma do animal geralmente é conservada, utilizando-se para tanto palha de madeira ou algodão para substituir as partes moles do animal, sendo seu esqueleto substituído por armações de arame. Para animais de grande porte são usados canos em substituição ao seu esqueleto; estas armações são recobertas pela pele ou couro do animal, tendo-se o cuidado de dar à sua forma postura mais natural possível.

15 Em visita guiada à exposição “Arte Conceitual e conceitualismos. Anos 70 no acervo do MAC – USP”, o Prof. Dr. Walter Zanini (principal responsável pela criação deste acervo) declarou que aqueles trabalhos expostos foram elaborados durante um certo período político no qual eram considerados “marginais e efêmeros”. E que contraditoriamente eles resistem há 40 anos. (Entrevista com a Profa. Dra. Cristina Freire, curadora da referida exposição e pesquisadora do MAC-USP, em 20 de junho de 2001).

16 Propostas feitas por Jon Ippolito em seu texto *The Museum of the future: a contradiction in terms?*, publicado em jun./jul. 1998 na *Artbyte*.

17 “[...] são abertas numa acepção menos metafórica e bem mais palpável; dito vulgarmente, trata-se de obras ‘inacabadas’, que o autor aparentemente desinteressado de como irão terminar as coisas, entrega ao intérprete mais ou menos como as peças soltas de um brinquedo de armar.” (in: ECO, Umberto. *Obra Aberta*. São Paulo: Perspectiva, 1971. p.41).

18 Douglas Crimp coloca que as fichas técnicas [etiquetas técnicas] em uma exposição já contaminam o olhar do visitante, uma vez que ao ler suas informações não mais terá um “olhar puro”. (in: CRIMP, Douglas. *On the museum’s ruins*. Massachusetts: The MIT Press, 1993. p.4).

19 In: CRIMP, Douglas. *The art of exhibition. October: The First Decade, 1976 – 1986*. Massachusetts: The MIT Press, 1988. p.242.

20 Respectivamente Zeus e Mnemosine.



Esses procedimentos apoiados na máxima da preservação material levarão à existência de um único tipo de museu: o museu de história. Serão locais assépticos como hospitais mas também já mortos como mausoléus nos quais peças congeladas (obstruindo o percurso natural dos materiais e das propostas artísticas) estarão guardadas acreditando-se conseguir contribuir ao conhecimento dos fatos culturais de uma determinada época.

Talvez o museu precise nutrir-se enfim de uma diversidade de soluções, abandonando a rigidez de seus procedimentos padronizados. Quando possível, prevalecer em sua prática o vínculo tanto com o artista quanto com o público numa constante reflexão sobre sua função. Pensar nos paradoxos como elementos construtivos e aplicar estas bases fará com que a instituição torne-se um local cultural vivo, de questionamentos pulsantes (mesmo com alguns destes insolúveis), e em ressonância com sua contemporaneidade colaborando com a sociedade ao expor suas inquietações e dúvidas – instâncias inerentes à Vida.

## BIBLIOGRAFIA

- CRIMP, Douglas. On the museum's ruins. Massachusetts: The MIT Press, 1993.
- \_\_\_\_\_. The art of exhibition. October: The First Decade, 1976 – 1986. Massachusetts: The MIT Press, 1988.
- DANIEL SPOERRI À FRIBOURG. Friburgo: Musée d'art et histoire Fribourg, 17 jun. a 30 out. 2005.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. Mil Platôs. São Paulo: Editora 34, 1997
- ECO, Umberto. Obra Aberta. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- FLUSSER, Vilém. Ficções Filosóficas. São Paulo: EDUSP, 1998.
- FREIRE, Cristina. Afasias na crítica de arte contemporânea. Os lugares da crítica de arte. São Paulo: ABCA/ Imprensa Oficial do Estado, 2005. p.63 a 75.
- \_\_\_\_\_. Poéticas do Processo. São Paulo: Iluminuras, 1999.
- IPPOLITO, John. The Museum of the future: a contradiction in terms? Artbyte, jun./jul. 1998.
- O'DOHERTY, Brian. No interior do cubo branco. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- POMIAN, Krzysztof. Coleção. Enciclopeida Einaudi. Memória – História. Volume I. Portugal: Imprensa Nacional, Casa da Moeda, 1984.
- RESTAURANT SPOERRI. Paris: Galerie Nationale du Jeu de Paume, 2002.
- SPOERRI, Daniel. Des tableaux-pièges. Zero. Volume 3. Dusseldorf: sem editora, 1961.
- ZANINI, Walter. A atualidade de Fluxus. Ars. Ano 2. Nº3. São Paulo: Departamento de Artes Plásticas ECA – USP, 2004. p. 10 a 21.

## PANORAMA DA PORTABILIDADE DA MÚSICA

ÉRIKA CHAGAS BRENO | GRADUADA EM COMUNICAÇÃO SOCIAL – BACHARELADO EM RÁDIO E TV PELA UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA – UNESP. CURSANDO ESPECIALIZAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E MÍDIA PELO CENTRO UNIVERSITÁRIO NOVE DE JULHO – UNINOVE. | ERIKABRENO@GMAIL.COM

### RESUMO

Harry Pross em seu livro *Medienforschung – Investigação da Mídia* – classifica a mídia como em três tipos: primária, secundária e terciária. A partir dessa classificação, discorre-se sobre a música sob o aspecto de sua apresentação, portabilidade e desdobramentos.

Desde os primórdios, o ser humano utiliza seu corpo como meio de comunicação.

Para Harry Pross, o corpo é um meio de comunicação.

Segundo ele, o corpo é a primeira mídia do ser humano e classificou-a como mídia primária. A mídia mais primitiva e mais essencial no convívio entre os humanos.

A história da música é tão antiga quanto a humanidade, porém, apesar de não podermos precisar o momento exato de seu surgimento, não é difícil imaginar o homem neandertal descobrindo novas sonoridades.

Os primórdios da música estão nas vocalizações em que o homem primitivo chegou a notas distintas, após o reconhecimento de sons característicos de cada mensagem que tencionava comunicar. Fora isso podemos citar também as festividades, os cantos e gritos, o bater de palmas, assim como a sonoridade extraída de várias partes corporais.

O ser humano quando canta, ou quando utiliza alguma parte do seu corpo para fazer música sem utilizar-se de nenhum aparato, aí faz uso da mídia primária “corpo”.

Porém, a criatividade e a necessidade humana de recriação do mundo colaboraram para que com o tempo o homem desenvolvesse formas de recriar os sons da natureza, os sons corporais, os sons do dia à dia e desenvolveu aparatos, que aumentassem o alcance de seu corpo (a mídia primária): instrumentos musicais.

Os instrumentos musicais são classificados como mídia secundária uma vez que prolongam a alcance da música feita inicialmente pelo homem e pelo seu corpo.

A música relacionada à mídia terciária entrará em outro contexto já que para uma mídia ser classificada como terciária, será necessário além de um aparato para quem emite a mensagem, ou seja, a música, será necessário também um aparato para quem a recebe.

Observa-se aí o aumento da complexidade do processo comunicacional/comunicativo no que tange a música e que está ligado diretamente à alteração da sociedade.

Aliado a isso há a questão da forma de armazenamento da música e a forma como acontece.

Anteriormente ao surgimento dos meios de gravação, a única forma de registro e transmissão de composições musicais era através de partituras escritas à mão e que a interpretação de cada música poderia diferir da original do compositor.

A história da gravação sonora começa em 1877, quando Thomas Edison patenteou o fonógrafo, o aparelho que registrava e tocava o som gravado, usando folhas de estanho sobre um cilindro como o meio no qual sulcos eram cortados por uma agulha.

Depois veio o talking machine – ou máquina falante - o uso imaginado para aquele aparato era gravar a voz humana, e não música.

A próxima evolução foi patenteado por Alexander Graham Bell em 1886, o grafofone.



O grafofone estimulou Edison a aperfeiçoar o fonógrafo, e em 1889 um novo modelo foi apresentado na Exposição Universal de Paris e no Brasil.

Em 1888 o alemão Émile Berliner criou o gramofone, registrando o som em discos metálicos. A principal inovação era a possibilidade de duplicar os discos a partir de uma “master”, ou seja, determinado material precisava apenas de uma gravação – as cópias seguintes seriam tiradas daquele primeiro modelo padrão.

Vale destacar que o fato da escrita já existir quando essas possibilidades apareceram, não significa que a música podia ser reproduzida fielmente através de partituras uma vez que há diferença entre som e música.

A notação musical registrada a partir de uma partitura permite que a música seja reproduzida, porém não o som “pensado”, “tocado”, interpretado pelo compositor, os elementos que compõem um som.

Já no século XX, os sistemas de gravação e reprodução sonora evoluíram constantemente.

Até a década de quarenta, o que existia eram os discos de 78 rpm (rotações por minuto) que eram o padrão, com um tempo máximo de gravação de três minutos em cada lado e no final da década de quarenta surgiu então o disco moderno, o LP, long play onde a duração foi para 23 minutos.

Com o surgimento da estética do álbum, os discos passam a serem vistos como obras de arte. Com os trabalhos de design dos discos, durabilidade do formato – o vinil é mais resistente do que a goma-laca – e a promessa de alta-fidelidade do sistema estéreo, o LP passa a ser consumido como livros, ou seja, um suporte fechado passível de coleção com status de objeto cultural.

Mesmo formatos advindos da linguagem do álbum, como tem se apostado com o DVD para música, participam da lógica de consumo.



Com essas mídias, estabeleciam-se as estruturas da indústria fonográfica internacional no pós-guerra, considerada sua “época de ouro”. Cada novo formato possibilitava ampliar não apenas os produtos como também o público consumidor de tecnologia. No entanto, tal configuração seria obrigada a mudar com o surgimento de um novo complexo tecnológico.



Em 1963 a Philips introduziu a fita cassete, fitas magnéticas que possibilitaram as gravações sonoras não profissionais e ao mesmo tempo colaborou com a pirataria que encontrou mais um produto suscetível ao sistema.

Em 1977 o CD - Compact Disc- chegava ao mercado, anunciando o início da era digital para a música. O padrão de consumo do CD seguiu as regras do LP.

O CD possibilitava a gravação de setenta e quatro minutos em uma única superfície, permitindo a execução de obras longas e sem interrupções. Outros formatos utilizando sistemas digitais foram posteriormente criados, mas nenhum obteve sucesso a ponto de poder competir com o CD. Exemplos: DAT -Digital Audio Tape - em 1987, o DCC - Digital Compact Cassette - e o MD (Mini Disc) em 1991.

O surgimento de novos aparatos tecnológicos resultou em mudanças nas formas de registro e de criação da música. Pierre Lévy no seu livro “A Conexão Planetária: o Mercado, o Ciberespaço, a Consciência” destaca que a prática musical foi transformada pelos seqüenciadores, samplers e sintetizadores. Estes equipamentos permitem ao músico atuar sozinho em estúdios digitais. Conforme a utilização criativa dessas tecnologias foi acontecendo, passou-se a considera-las também como manifestação artística válida. A redefinição da concepção europeia de “música popular” – série de notas – aconteceu, podemos colocar como “série de sons”.

Usar seqüenciadores tornou-se comum a partir de 1982 quando surgiu a linguagem MIDI (Musical Instrument Digital Interface) e a primeira vez em que o computador passou a ser usado para a música.

MIDI é uma padronização mundial que permite que instrumentos eletrônicos, seqüenciadores e computadores comuniquem-se entre si, compreendendo as informações musicais traduzidas em valores numéricos. O formato MIDI é muito utilizado na Internet para distribuir música, porém, apenas instrumental e musical. A extensão “MID” não aceita vozes e áudio não-musical.



Existem também, diversos softwares que possibilitam realizar gravações diretamente no disco rígido dos computadores, registrando tanto a linguagem MIDI quanto som real.

A utilização de computadores influenciou inclusive os estilos musicais. Por exemplo, sem efeitos criados em estúdio, o rock, heavy metal, disco, rap não existiriam, não porque a tecnologia seja responsável, porém o círculo tecnológico existente proporcionou que os músicos desenvolvessem esse tipo de música.

Todas essas possibilidades tecnológicas que envolvem a forma de armazenamento da música com o passar do tempo influem diretamente na sua produção. O aprimoramento da tecnologia condiciona o tratamento que é dado ao conhecimento e à música.

Sobre as formas de apresentações, performances da música, a forma mais antiga, tradicional que se conhece de apreciação e apresentação da música é a apresentação in loco, os concertos, performances, shows onde as pessoas deslocam-se até determinado local para apreciar a arte musical de determinado(s) músicos(s).

Existem inumeráveis exemplos a serem dados, mas aqui se cita as “rodas” onde alguns se reuniam para fazer, tocar determinado tipo de música, por exemplo, o samba e o choro, tão tradicionais no Brasil.

Com o decorrer do tempo, o processo/formato de exibição das performances musicais foi alterada.

Com o advento do rádio, as pessoas puderam dentro de suas casas ouvir essas apresentações, inicialmente tudo era feito ao vivo nas rádios e posteriormente com o surgimento das máquinas “rec’s” podia-se gravar antecipadamente.

A televisão chegou ao Brasil em setembro do ano de 1950 e passou a ser uma vitrine eficiente para a música. Com a ascensão da televisão, acrescentava-se a esse meio de comunicação mais um sentido humano: a visão. Antes no rádio podia-se apenas ouvir a música e as apresentações musicais.

Já com a televisão, podia-se ouvi-la e vê-la. Eram as apresentações ao vivo pela tela da televisão. Os concertos vieram até seu público.

O rádio (inclui-se o portátil e também o toca-fitas) e a TV possibilitaram a promoção da música de forma mais abrangente para a população. Isso influenciou inclusive as pessoas para adquirirem as músicas em formato de LP e fita cassete.

Na década de 1990, surgiram arquivos digitais para facilitar a troca de informações pelas tecnologias em rede.

A internet veio para unir todas essas tecnologias, convergiu em uma só mídia. Nela, rádio e televisão convergiram e acrescentando um item fundamental: interatividade.

Os computadores e a Internet ampliaram o fluxo de informações, permitindo a transmissão de dados em escala mundial de modo muito veloz.

Surge o Motion Picture Expert Group-Layer 3, ou MP3, um arquivo compacto (1/12 do formato WAV do CD) para transferência de dados. Este formato era direcionado principalmente à mobilidade da informação; não ao consumo fechado num suporte material. Há também os “Par-a-Par” (Peer-to-Peer) que representam interessantes mudanças no comércio de música.

Com os formatos virtuais, que não se restringem ao MP3, o padrão de consumo muda. Ao invés de se restringir a um objeto em si, surge um consumo diretamente on-line. A convergência das tecnologias o consumo de música se expande por vários meios de comunicação, abrindo o mercado fonográfico a outros setores industriais, por exemplo empresas de telefonia. A indústria fonográfica se transforma num importante setor da comunicação se reorganizando de acordo com os contextos econômicos e tecnológicos.

Com isso, o formato fonográfico físico tornou-se uma tecnologia para armazenamento da música e não mais um símbolo cultural como era o LP.

Todas essas formas de “apresentação” transpõem-se novamente à questão do armazenamento da música no decorrer do tempo, influenciando ainda a forma de produção e portabilidade da música.



A tecnologia ligada à música influi diretamente na forma como experimentamos os conteúdos. Novas formas de produzir e transmitir a música condiciona a percepção humana.

Hoje, o tratamento dado à música está se modificando, adaptando-se à realidade dos computadores e da internet. O futuro da música é incerto, porém, isso não significa que deixará de existir, pelo contrário, novas formas virão, as influências continuarão acontecendo (equipamento – músico e músico equipamento) mas não se pode tornar escravo da tecnologia para se fazer música, deve-se utiliza-la como aliada.

O assunto discorrido permite repensar o desenvolvimento tecnológicos, as mudanças industriais, hábitos de consumo de conteúdos e de mídia influenciando a valorização estética econômica e afetivamente a mediação sonora em nossa cultura. A materialidade da música afeta as novas dinâmicas à cultura fonográfica e a significação social.

A sociedade apreende a cultura musical enquanto mercadoria, e para isso se faz necessária a reafirmação das “culturas próprias”. Cada um deve saber quem é para poder relacionar-se com os outros. Os meios de comunicação e a forma como atuam colaboram para que o desconhecimento de nossas culturas, de nossa música se perpetue.

Precisamos acompanhar a história da tecnologia ligada a música para compreender os seus rumos, porém, encontramos questionamentos sobre a possibilidade de que as máquinas um dia substituam os músicos.

Isso não acontecerá porque a magia das artes, da música está na sua criação, a arte pela arte, o processo de criação e a criação de uma identidade (o comum padroniza), na transformação proporcionada pelo contato com a diferença, com a diversidade. Isso faz com que o ser humano saia da sua zona de conforto, expondo-se ao desconhecido, ao novo tocando, sensibilizando e transformando.

Valorizar o produto final baseado na tecnologia e não mais a pureza da criação e da performance faz com que se tenha produto, mercadoria e não arte, música. E produto se consome e não se aprecia.

## BIBLIOGRAFIA

- ADORNO, Theodor W. & HORKHEIMER, Max – Indústria Cultural: o Iluminismo como Mistificação das Massas. Em: Almeida, Jorge M.B., “Indústria Cultural e Sociedade”. Paz e Terra, 2002.
- LÉVY, Pierre. (2001). A Conexão Planetária: o Mercado, o Ciberespaço, a Consciência. São Paulo: Editora 34.
- McLUHAN, Marshall – Understanding Media – the Extensions of Man. Chicago. Signet Books, 1964.
- PROSS, H. Medienforschung. Darmstadt: Carl Habel, 1971
- SCHWARTZ, Elliott. (1989). Eletronic Music: A Listener's Guide. New York: Da Capo Press.
- TINHORÃO, José R. (1981). Música Popular - do Gramofone ao Rádio e TV. São Paulo: Editora Ática.

# ARTE-PÚBLICA - UM OLHAR INVESTIGATIVO À EDUCAÇÃO PATRIMONIAL

FABIOLA BATISTIN | MSc EM ARTES VISUAIS (INSTITUTO DE ARTES-UNESP) | FABI.BATISTIN@GMAIL.COM

PRISCILLA B. RAMOS NANINI | MSc EM ARTES VISUAIS (INSTITUTO DE ARTES-UNESP) | PRNANINI@UOL.COM.BR

## RESUMO

Neste artigo desenvolve-se a importância da arte pública/urbana e sua interação com a afetividade e o coletivo da cidade. Por meio de reflexões do espaço urbano, da sua preservação, das relações entre os cidadãos e as histórias de vida que permeiam a cidade e o contato com a arte, delineando de modo heterogêneo a necessidade de projetos incentivadores à educação patrimonial, releituras dos acervos da cidade, museus, memória coletiva, arte e história.

## ABSTRACT

In this article is developed the importance of the public/urban art and this interaction with the devoted and the collective body of the city. By the reflections of the urban space, by the preservation of the relations among the citizens and the life histories that come between the city and the contact with the art, planning of the heterogeneous mode the needs of incentive projects to the heritage education, re-readings of collections on the city, museums collective memory, arte and history.

## INTRODUÇÃO

As intervenções artísticas operadas nas cidades brasileiras vêm sendo estudadas, há pouco mais de duas décadas, como instrumento para analisar as aglomerações espaciais urbanas. Um ponto marcante nesses estudos é a abordagem desse espaço urbano como um sistema construtivo e dinâmico e não como uma estrutura construída, estática. A cidade é planejada e analisada como um conjunto significativo de relações qualificadas e permeada por uma malha que integra ações sociais, políticas, econômicas, culturais, históricas, estéticas entre outras cujos sentidos ultrapassam sua composição e seus processos formadores. Mesmo assim, sob esses aspectos a cidade perde aos poucos seu caráter de espaço neutro.

Númeras manifestações como comícios, protestos, reivindicações políticas e festas populares acontecem na cidade e muitos artistas contemporâneos passam a repensar esse espaço sob o ponto de vista coletivo, constituindo e intervindo no contexto histórico, cultural e artístico, por meio das obras de artes. Normalmente essas intervenções ocorrem com o intuito de trazer para os cidadãos um contato real, mais próximo da arte nos meios urbanos, desmistificando a idéia de que obras de arte devem ser vistas apenas em museus, centros culturais, galerias, locais que parecem distantes para a grande massa urbana, que se utiliza a cidade.

## ARTE PÚBLICA - ARTE URBANA.

A cidade sempre exerceu desafio criador para pintores, arquitetos, fotógrafos, artistas. A arte pública ou arte urbana, (como alguns artistas preferem classificar) propicia uma certa informação visual que possibilita ao público da rua, da vida cotidiana, estar em contato com manifestações que desafiam as normas sociais questionando, muitas vezes, a noção de espaço público e contribuindo para eliminar as possíveis barreiras que resistem em separar a arte da vida. Nas palavras de Brenson (1998, p.19) a arte pública é ainda uma prática social que se apropria do espaço urbano promovendo mudanças, interligando e modelando a construção afetiva/coletiva de uma cidade.

Para Lemoine, (1998, p.213) “quando um artista tem de realizar um projeto de arte pública ele precisa responder determinações de escala, situação, localização, urbanismo, arquitetura e além disso, determinações técnicas e ater-se a um orçamento”.

Os parâmetros e os meios de representação do espaço urbano vindo das experiências clássica e moderna já não são mais suficientes. A cidade contemporânea deixa de ser representada pelo uso do espaço urbano por meio de uma democracia compreendida e os parâmetros da arquitetura moderna já não respondem mais a esses desafios. Novas formulações de ocupação equivocam-se por não manterem uma relação crítica com seu entorno. A arquitetura veio sendo diligentemente relacionada ao desenho urbano de modo que a criar o espaço urbano como elemento ordenador e a cidade como rede espacial.

Jorge Mario Jáuregui (2002, p.154) menciona que um novo paradigma para o que poderia conformar o relacionamento entre natureza e arquitetura, espaço público e privado, indivíduo e sociedade, arte e fruição, sem subordinação mas articulando demandas sociais e o potencial tecnológico atual, se faz necessário, constituindo o legado que a modernidade estendeu.

Se por um lado melhorias da qualidade de vida e a revitalização do espaço público estão na ordem do dia materializando a imagem de resgate do espaço coletivo, artistas têm buscado compor suas intervenções a partir de uma análise simbólica desse urbano, em que a arte participa como constituinte e não como constituída, criando um campo processual entre o urbano, a cidadania e o artístico. A arte pública em suas diversas configurações apresenta-se como essa possibilidade, criando e ampliando esse horizonte promovendo e auxiliando a demanda que museus, galerias e centros culturais ainda não conseguem suprir.

E dentro dessa perspectiva, qual o acesso dos cidadãos comuns à obra de arte? Como localizar diante dessa produção aspectos educacionais que valorizem e ampliem experiências em contato com a arte? E o mais enfático nessa discussão: será a cidade apenas mais uma alternativa ao sistema expositivo da arte em questão?. A proposta não é responder a todas as argumentações mas, indicar exemplos, entre as relações da arte produzida no espaço da cidade (por meio da arte urbana, arte pública) e a falta de projetos que estimulem à uma futura educação patrimonial.

Alguns museus de arte no país, como é o caso do Museu de Arte Contemporânea da USP (MAC-USP) têm incentivado à produção de arte pública e à recuperação da experiência processada pelas intervenções artísticas através de mídias (fotografia, vídeo, literatura específica, jogos interativos, palestras, oficinas, etc.) – além de possuir em seu entorno um espaço reservado denominado jardim de esculturas, incentivando também à exibição da obra de arte em parques, jardim, praças. Outro exemplo dessa iniciativa é o Museu de Arte Moderna (MAM), localizado no Parque Ibirapuera desde 1969, e que inaugurou o seu o Jardim das Esculturas em 1993. Seu objetivo era o de estender a exposição de seu acervo para além do espaço físico interno, possibilitando a integração das obras de arte à paisagem do parque e que passam a ser acessíveis ao todo e aos visitantes que usufruem, pois o jardim das esculturas e o museu transformaram-se, com suas obras de arte e paredes de vidro, numa grande vitrine artística. Com isso a arte pública situa-se na interface entre o espaço institucionalizado e o espaço urbano, incluindo a reflexão sobre a cidade e suas configurações na esfera da memória coletiva, mas que ainda é dominada pelas instituições.

## UM OLHAR INVESTIGATIVO SOBRE A EDUCAÇÃO PATRIMONIAL

A educação patrimonial está prevista nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN- 1997 e 1998) dentro da ementa para o ensino de história. Atualmente, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - Lei nº 9.394/96 - enfatiza, no seu artigo 26, que a parte diversificada dos currículos do ensino fundamental e médio deve observar as características regionais e locais da sociedade e da cultura, o que abre espaço para a construção de uma proposta de ensino voltada para a divulgação do acervo cultural dos estados e municípios.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) para o ensino fundamental, elaborados pelo Ministério da Educação (MEC), trazem uma inovação, ao permitir a necessária interdisciplinaridade na educação básica, mediante a introdução dos chamados “temas transversais” que deverão integrar as diferentes disciplinas escolares. Dois desses temas transversais possibilitam à escola o estudo do patrimônio histórico e a conseqüente adoção de projetos de educação patrimonial.

A educação patrimonial nada mais é do que uma proposta interdisciplinar de ensino voltada para questões pertinentes ao patrimônio cultural. Compreende desde a inclusão, nos currículos escolares de todos os níveis de ensino, de temáticas ou de conteúdos programáticos que versem sobre o conhecimento e a conservação do patrimônio histórico, até a realização de cursos de aperfeiçoamento e extensão para educadores e a comunidade em geral, a fim de propiciar informações do acervo cultural, despertando, nos educandos e na sociedade, o senso de preservação da memória histórica e o conseqüente interesse pelo tema. A necessidade da educação patrimonial ou da utilização do acervo cultural brasileiro como objeto de estudo nos currículos e programas escolares já se constituía uma preocupação dos ideólogos do patrimônio cultural. Outros historiadores e profissionais que lidam com a dimensão da memória vêm propondo no âmbito de suas instituições culturais, sobretudo em museus, a elaboração de programas de educação patrimonial.

Conforme a museóloga Maria de Lourdes Horta, (2000) “a educação patrimonial como um instrumento de alfabetização cultural, possibilita ao indivíduo fazer a leitura do mundo que o rodeia, levando-o à compreensão do universo sociocultural e da trajetória histórica-temporal em que está inserido”. Segundo a museóloga, a educação patrimonial possibilita o reforço da auto-estima dos indivíduos e das comunidades e a valorização da cultura brasileira em sua rica diversidade. A partir da experiência e do contato direto com manifestações da cultura, em todos os seus múltiplos aspectos, sentidos e significados, o trabalho da educação patrimonial busca levar à sociedade um conhecimento ativo, capacitando-os para um melhor usufruto destes bens, e propiciando a geração futuras a produção de novos conhecimentos. A observação direta e a análise desse patrimônio cultural (aquilo que está à vista de nossos olhos) permitem vivenciar a experiência. O uso de métodos investigatórios é uma das primeiras capacitações que se pode estimular por meio de um processo educacional, desenvolvendo habilidades de observação e análise crítica, comparação e dedução, formulação de hipóteses e solução de problemas colocados pelos fatos e fenômenos observados.

A educação patrimonial possibilita iluminar as relações sociais e econômicas que deram origem a lugares, praças, referenciais históricos e ao mesmo tempo, o conceito de patrimônio deve ir além dos monumentos arquitetônicos, trazendo à tona também as histórias de vida nesses locais. Segundo Josso (2004, p.72) “a reflexão sobre a vida é centrada nas experiências que consideramos significativas, para compreendermos o que nos tornamos hoje, e de que forma chegamos a pensar o que pensamos de nós mesmos, dos outros e do nosso meio humano e natural.”

O diálogo com o patrimônio tem que ser feito a partir do momento presente e trazer contribuições para nossa vida de hoje, além de ser capaz de ampliar nossas concepções de vida. A cidade ainda tem espaços onde a população marginal não adentra, como se houvesse muros invisíveis. É interessante questionar o caráter público que se imprime às relações sociais, aos monumentos, as obras de arte expostas ao ar livre na cidade, criando uma imagem de cunho público, mas que muitas vezes é privado.

Para Amaral (1997, p.193) “o olhar cotidiano, fragmentado, superficial, descontinuo característico da contemporaneidade, prioriza a velocidade, a mobilidade, é seletivo mas não reflexivo. A experiência provoca a percepção, ver em profundidade, estimula um olhar cuidadoso, apreciativo, crítico e criador.” Cabe ressaltar que projetos pedagógicos que visem o incentivo de aluno-cidadãos dentro do espaço urbano da cidade contribuem e estimulam para um maior conhecimento crítico e a apropriação consciente por parte das comunidades e indivíduos do seu “patrimônio” são fatores indispensáveis no processo de preservação sustentável desses bens, assim como no fortalecimento dos sentimentos de identidade e cidadania.

## CONCLUSÕES

O conhecimento dos elementos que compõem essa riqueza e diversidade e o diálogo permanente que está implícito neste processo educacional estimulam e facilitam a comunicação e a interação entre as comunidades e os agentes responsáveis pela preservação possibilitando a troca de conhecimentos e a formação de parcerias para a proteção e valorização desses bens.

Portanto nessa teia de relacionamentos, tanto museus, galerias, monumentos históricos e a própria cidade podem e devem sediar e abraçar a arte pública-urbana. Daí a importância da reapropriação espaço-temporal construtiva, comunitária, que as manifestações urbanas pode, mesmo nos dias de hoje, alcançar.

As relações propiciatórias dos espaços coletivos, compartilhados com a coletividade, sinalizam vertentes produtivas de uma cultura multifacetada e dinâmica que incluem e requerem do artista e do futuro usufruidor um debate contextualizador no âmbito político, social e econômico de uma determinada comunidade.

É neste sentido que a ação de projetos educacionais, pedagógicos, em parcerias com iniciativas privadas, Estado e representante da comunidade, devem caminhar, pois a educação patrimonial busca a capacitação dos indivíduos para a leitura e a compreensão desses processos culturais, mais do que dos produtos deles resultantes e constituem a evidência cultural que procuramos elucidar e ressaltar nos cidadãos.

Deste modo ao reconhecer a representação dos anseios e aspirações sociais, as reinvenções de acontecimentos do passado e a memória coletiva do lugar, a obra de arte pública-urbana reforça a cidadania e redireciona simbolicamente a arte e a própria cidade.

## BIBLIOGRAFIA

- AMARAL, Lillian . Anais do IX Encontro Nacional da ANPAP. Vol.2 São Paulo, 1997,p.193
- ARGAN, Giulio Carlo. História da Arte como História da Cidade. São Paulo, Ed. Martins Fontes, 1995.
- LEMOINE, Serge. A encomenda de Arte Publica na França in ARTE PÚBLICA. SESC, 1998, p.19.
- HORTA, P. Maria de Lourdes. Fundamentos da educação patrimonial in: Ciências & Letras, Porto Alegre, FAPA, n.27, Jan./Jun.2000.
- JOSSO, M. C. Experiências de vida e formação. São Paulo, Cortez, 2004, p.72-184
- BRENSON, Michael. Perspectivas da Arte Pública in ARTE PÚBLICA. São Paulo. SESC. 1998, p.19.
- ROSSI, Aldo. A arquitetura da cidade. São Paulo, Martins Fontes, 1995.
- JÁUREGUI, Jorge Mário. No lumiar do Século XX. São Paulo, DLC, p.154.
- ZANCHETI, Sílvio Mendes. Conservação Integrada e Planejamento urbano na atualidade in Espaço e Debates - Cidade, Cultura, (in) civilidade, Revista de Estudos Regionais e Urbanos, v. 23, n. 43-44, Jan/Dez 2003, p. 97.
- ACSELRAD, Henri (org.). A duração das cidades. Sustentabilidade e risco nas políticas urbanas. Rio de Janeiro, DP & A, 2001.

# AS ESTRATÉGIAS DA RECOMBINAÇÃO E SUAS RELAÇÕES COM A ARTE DIGITAL

FABRIZIO AUGUSTO POLTRONIERI | CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO - MESTRE EM EDUCAÇÃO, ARTE E HISTÓRIA DA CULTURA, UNIVERSIDADE PRESBITERIANA  
MACKENZIE. - DOUTORANDO EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA, PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO. | FABRIZIOPOLTRONIERI@GMAIL.COM

RAPHAEL DALL'ANESE | BACHAREL EM DESIGN GRÁFICO, CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO | RAPHADALL@HOTMAIL.COM

## ABSTRACT

O texto pretende discutir a apropriação dos meios digitais pela sensibilidade artística contemporânea, buscando no conceito de recombinação uma das chaves para a compreensão da potencialidade dos sistemas digitais no que diz respeito à criação de novas estruturas de linguagem. Buscamos distinguir máquina e aparelho, ressaltando o papel do jogo e a liberação do trabalho que o conceito de aparelho traz embutido. Nesta análise são também colocadas no horizonte contemporâneo discussões sobre o papel do plágio e do acaso nos processos de criação.

O presente trabalho visa mapear e analisar a importância do uso de processos envolvendo estratégias de recombinação para a atual produção de arte digital. Entendemos que a recombinação é fator, por excelência, inerente aos meios digitais, cuja maior qualidade parece ser a transformação de todo e qualquer tipo de linguagem em sinais elétricos. Este processo de tradução é altamente favorecedor à hibridização de linguagens, conceito nuclear para entender a recombinação como estratégia. Toda linguagem é híbrida por definição<sup>21</sup>, sendo que o trabalho com os procedimentos de digitalização apenas torna esta característica mais evidente.

A partir do momento em que o computador suga para dentro de si qualquer tipo de signo e o transcreve em pulsos elétricos, em cadeias numéricas compostas por 1 e 0, tal linguagem mostra-se exemplarmente flexível para qualquer tipo de manipulação. Esta característica – a não distinção do que é verbal, visual ou sonoro – torna o computador um aparelho ímpar no que diz respeito à manipulação de linguagens, já que constitui-se como o primeiro equipamento criado pelo homem que manipula signos formalmente de maneira indistinta. Ou seja, no atual estágio de desenvolvimento, para o computador não há diferença em processar um vídeo, um texto ou um arquivo de áudio.

Este tipo de manipulação encontra seu sentido na transformação do usuário em jogador, ser que ordena, seleciona e cria peças para a assemblagem digital. Este novo homem quer experimentar, vivenciar as regras emergentes do jogo digital. Tal produção é completamente intelectual, onde existe uma conaturalidade entre a mente humana e a mente que existe no computador. Por mente entendemos aqui não a constituição física do cérebro humano, mas um conceito expandido, encontrado na filosofia peirciana, que não faz distinção entre matéria e espírito. Entende-se, então, a matéria não como algo morto, mas sim como uma forma de mente cósmica exaurida. Esta indistinção entre mente e matéria franqueia o livre comércio de signos entre a mente humana e qualquer elemento encontrado na natureza, seja ele de ordem natural ou cultural, produto das intenções humanas.

Esta concepção torna possível entender porque a arte digital pode produzir o sentimento estético kantiano do Sublime, pois as criações digitais são resultantes de um “universo tecnológico formidável, problemático e complexo, fruto do esforço e da inteligência humana”<sup>22</sup> que está em sintonia direta com o aparelho digital.

Os aparelhos não são máquinas. As máquinas, historicamente, condicionam o homem ao trabalho, por organizarem o espaço para que este funcione ao redor delas, como em uma linha de produção, onde os operários estão todos posicionados em função das máquinas. Já os aparelhos são extensões do corpo humano, estando ao redor do corpo, e não reorganizando o corpo para que este funcione em função dos mesmos. As máquinas trabalham, os aparelhos permitem o jogo. Assim, o homem que utiliza aparelhos se emancipou do trabalho para poder escolher e decidir, sendo o jogo puro trabalho intelectual.

## RECOMBINAÇÃO, HISTÓRIA E PLÁGIO

Os processos de recombinação tiram proveito do jogo, do livre comércio de signos. Só podemos falar em recombinação quando os signos estão desimpedidos para o intercâmbio semiótico, ou seja, quando há uma concepção de mundo não determinista, aberta à criatividade, já que não é possível conceber a criatividade humana em um mundo já determinado<sup>23</sup>. Os mecanismos de recombinação são, por natureza, abertos a processos de agrupamento de textos culturais fragmentados, permitindo que significados sejam gerados por situa-

21 De acordo com Santaella (2001:379).

22 Plaza (2003:17).

180 23 Prigogine (1996:14).

ções inusitadas, frutos da lógica da parataxe<sup>24</sup>. A lógica da recombinação produz ambientes híbridos favoráveis à criação e inovação, por fornecer possibilidades conceituais em estado latente.

Entendemos que os processos de criação se dão pela intersecção de elementos que anteriormente não haviam sido agrupados, sendo a heterogeneidade um dos fatores primordiais para o desencadeamento do processo criativo. A história nos dá diversos exemplos da importância da heterogeneidade para a criação de novas estruturas. Singh<sup>25</sup>, em sua obra sobre a criação de códigos criptográficos, relata histórias de diversos criptógrafos envolvidos em questões que prescindiam de soluções inovadoras. Todos eles foram pessoas dotadas de uma criatividade ímpar e que interessavam-se por diversas áreas do conhecimento, a despeito de suas formações acadêmicas. Portanto, a habilidade recombinante, demonstrada por estes criptógrafos ao juntarem informações provenientes de áreas tão distintas, e a primeira vista completamente desconexas, é o que os provia de grande capacidade criativa.

A heterogeneidade caminha junto dos processos que envolvem a incerteza e a complexidade. Todas as propostas de simplificação, de redução a um único denominador comum, mostram-se desastrosas, em todos os campos do saber. Tais mecanismos de depuração, levam, inevitavelmente, a um enfraquecimento sistêmico.

Distinguimos dois tipos de recombinação: a ativa e a passiva. A recombinação passiva se dá de modo desatento, cotidiano, onde o próprio processo de observação muda o observado e o observador, mas este não atua formalmente sobre o mundo, o que se dá é um processo de resignificação individual e disperso. A recombinação ativa, que nos interessa neste texto, remete-se diretamente as experimentações de artistas como Marcel Duchamp, John Cage e Leonardo da Vinci, que utilizavam o plágio como estratégia criativa resignificante. É preciso tornar claro o que entendemos por plágio, conceito que tem sido, em nosso tempo, "visto como um roubo de linguagem, idéias e imagens executado pelos menos talentosos"<sup>26</sup>. O plágio, no entanto, é um grande impulsionador para o enriquecimento cultural, sendo a principal ferramenta para o diálogo com o acaso, que possibilita o tráfego de informações entre contextos diversos.

O acaso contamina informações, insere ruídos, hibridiza códigos, gera evolução e é indispensável para a exuberância cósmica, responsável pela criação de qualidades únicas. Vejamos:

"Como princípio, ele [o acaso] é um modo de ser correlacionado com a irregularidade e a assimetria atinentes com o que está imediatamente presente nos fatos. Provisoriamente, pode-se tomar a concepção de acaso com o modo de ser de uma distribuição fortuita, a exemplo daquela obtida em qualquer experimento equi-provável, como o é um jogo de dados. Neste tipo de jogo, sabemos que não há razão para apostarmos num resultado mais que em outro. Tal crença fundamenta-se no fato de que há independência entre cada um dos resultados, fazendo com que um evento particular não decorra do anterior. [...] A este modo de ser, que confere liberdade para o ato de cada particular, denominamos Acaso".<sup>27</sup>

Criar, nesta concepção, é possibilitar o livre estabelecimento de interfaces intra-códigos, intra-contextos e intra-conhecimentos, em um jogo não casual, mas sim regido pelo acaso, já que "na arte em geral, o processo criativo se dá a partir do saque generalizado de tudo o que está disponível"<sup>28</sup>. Para recombinar de forma ativa, é preciso saquear e rearticular, de maneira consciente.

## DIGITALIZAÇÃO, CONTEMPORANEIDADE E RESIGNIFICAÇÃO

Perceber o computador como um aparelho essencialmente recombinante, por seus atributos digitalizadores, é utilizá-lo para jogar com o acaso, dissipando a idéia de máquina produtiva burocratizante que o envolve. O artista envolvido neste meio passa a atuar como um editor recombinante, que visa, através da apropriação e do plágio, desprogramar o aparelho para reprogramá-lo. O computador, nesta visão, deixa de ser a máquina da certeza para se tornar o catalisador da inventividade, aparelho capaz de restaurar um fluxo cultural dinâmico, onde o significado pré-dado dos objetos é subjetivado pela apropriação de fragmentos recombinados oriundos de elementos culturais digitalizados. Ou seja, torna-se o aparelho do ruído, operacionalizado por um jogador: o artista. Este entender coloca em perspectiva histórica o fazer artístico e a própria história da civilização, já que "as profanações, as alterações, as falsificações de produtos culturais têm a mesma história do homem"<sup>29</sup>.

24 Segundo Coelho (2001:96), a parataxe "é um processo que consiste em dispor, lado a lado, blocos de significação sem que fique explícita a relação que os une".

25 Sing (2001).

26 Critical Art Ensemble, 2001:83.

27 Ibrí, 1992:39.

28 Machado, 2001:197.

29 Machado, op. cit.:195.



Este aspecto aglutinador da recombinação digital rompe de vez com o conceito de vanguarda moderna, visto que coloca em um só plano todas as experiências. A lógica de rede encontrada nos computadores baseia-se na idéia de oceanos digitais, e não em hierarquias piramidais. Assim, não faz sentido algo estar à frente, estar no topo, ou ser de vanguarda. A recombinação digital deixa evidente, também, o movimento do mundo contemporâneo, por ser um processo que se dá nas memórias dos aparelhos digitais, passíveis de alteração a qualquer instante. Fazendo um paralelo com a arte, podemos dizer que

“o gênio de um inventor como Leonardo da Vinci residia em sua capacidade de recombinar os sistemas até então separados, da biologia, matemática, engenharia e arte. Ele era mais um sintetizador do que um criador. Existiram poucas pessoas como ele porque a habilidade de reter tantos dados em uma única memória biológica é rara. Agora, no entanto, a tecnologia da recombinação está disponível no computador”<sup>30</sup>.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

---

O artista da era da digitalização mostra-se como sendo um grande jogador que manipula e programa símbolos líquidos, em constantes mutações, que habitam memórias de computadores. A arte passa a lidar, mais do que nunca, com não-coisas, com meros sinais elétricos por onde trafega o comércio signico. Nesta cultura digital, das não-coisas, o que vale é brincar com símbolos, jogar com sinais, hibridizá-los e recombiná-los utilizando os sistemas digitais não como máquinas burocráticas, mas sim como equipamentos capazes de libertar o homem do trabalho e relançá-lo em direção ao jogo, através da linguagem.

## BIBLIOGRAFIA

---

- COELHO, Teixeira. *Moderno Pós Moderno*. São Paulo: Iluminuras, 2001.
- CRITICAL ART ENSEMBLE. *Distúrbio eletrônico*. São Paulo: Conrad, 2001.
- IBRI, Ivo Assad. *Kósmos Noetós*. São Paulo: Perspectiva, 1992.
- MACHADO, Arlindo. *Máquina e imaginário*. São Paulo: Edusp, 2001.
- PLAZA, Julio. *Arte e interatividade: Autor-obra-recepção*. In: *Revista Ars*, número 2. São Paulo: ECA USP, 2003.
- PRIGOGINE, Ilya. *O fim das certezas. Tempo, caos e as leis da natureza*. São Paulo: Editora Unesp, 1996.
- SANTAELLA, Lucia. *Matrizes da linguagem e pensamento. Sonora Visual Verbal*. São Paulo: Iluminuras, 2001.
- SING, Simon. *O livro dos códigos*. Rio de Janeiro: Editora Record, 2001.

# ATRAVÉS DA SALA ESCURA: UMA APROXIMAÇÃO ENTRE A SALA DE CINEMA E O LUGAR DO VJING

GABRIEL MENOTTI GONRING | BACHAREL EM COMUNICAÇÃO SOCIAL PELA UFES E MESTRE EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA PELA PUC-SP | GABRIEL.MENOTTI@GMAIL.COM

## RESUMO

À luz da história dos espaços de projeção cinematográfica, esse artigo tem o duplo objetivo de sugerir protótipos para uma futura sala de exibição, mais coerente com as condições do filme digital, ao mesmo tempo em que oferece o cinema como paradigma para o estudo do VJing.

São inúmeros os relatos que falam da autonomia da projeção nos primórdios do cinema. O fato de os filmes serem vendidos pelos produtores, ao invés de alugados,<sup>31</sup> mostra como o foco da indústria no início do século passado era bem diferente do de hoje em dia. O moviegoing se configurava mais como um ir ao cinema do que um ir ver um filme – mesmo porque o “filme” se realizava na hora, como pura experiência cinematográfica.

O dono de um estabelecimento tinha completo controle editorial sobre o que exibir.<sup>32</sup> O operador podia usar recursos de iluminação e regular a velocidade do projetor para dar ou corrigir o sentido das imagens.<sup>33</sup> A música, executada em sincronia com o filme, não pertencia à obra em si, mas sim era aplicada sobre sua fruição.<sup>34</sup> Dessa maneira, por mais que um filme se repetisse, ele nunca seria visto da mesma forma.

Em 1963, Stan Brackage ainda falava na projeção como performance, isto é, prática criativa.<sup>35</sup> Mas a marcha da indústria solapou essa capacidade, ao instituir uma dinâmica comodificada de consumo, conforme padronizações técnicas (e de linguagem) se tornavam cada vez mais necessárias para garantir a penetração de diferentes obras em diferentes espaços de exibição<sup>36</sup> (e, hoje em dia, sua circulação por um amplo espectro midiático).

Neste processo, o filme passou a ser eixo nervoso e pivô econômico da indústria cinematográfica. Os tableaux vivants e os travelogues<sup>37</sup> perderam lugar para o blockbuster milionário. Concomitantemente, a exibição se tornou um procedimento cada vez mais transparente, de forma que o mínimo de interferência atuasse sobre a fruição do filme tal como ela havia sido originalmente planejada.

Por isso, tanto o ruidoso nickelodeon quanto o opulento movie palace acabaram substituídos pelo multiplex de shopping, local de consumo por excelência, cuja arquitetura espartana não possui qualquer marco espacial, e favorece um fluxo ininterrupto de público e de obras.

É difícil separar causas de conseqüências nessa complicada evolução. Tudo o que nos resta é evidenciar seu resultado: que a dinâmica original de consumo do cinema – a articulação entre salas de projeção e o moviegoing – seja hoje uma prática hiper-determinada.

Essa situação está sendo posta em cheque pela inserção das novas tecnologias nos expedientes cinematográficos tradicionais. Estamos a um passo da metamorfose do cinema em um meio inteiramente digital. Tudo o que resta para completar esse processo é a transição dos mecanismos de distribuição e exibição. Mas a indústria se opõe, e escolheu justamente as salas de projeção como sua última trincheira.

Ao contrário do que é publicizado,<sup>38</sup> os motivos para essa relutância não são imediatamente estéticos. Já estão disponíveis no mercado tecnologias de projeção digital capazes de construir imagens tão definidas quanto um dispositivo 35 mm.<sup>39</sup> As razões de a indústria não adotar imediatamente essas tecnologias, que dispensariam a cópiagem dos filmes em película, provocando ganhos de produtividade em todas as instâncias da cadeia cinematográfica,<sup>40</sup> são operacionais.

31 MACHADO: 91.

32 MUSSE: 17.

33 RICHARDSON: 75.

34 AUMONT: 45.

35 BRACKAGE: 350.

36 As padronizações do sistema de som são um bom exemplo disso. Gregory Waller diz que a chegada do som ajudou a “regular e provavelmente estandarizar” a exibição de filmes nos EUA (WALLER: 175). A conversão para som digital representou um novo problema: para muitas das salas de projeção, adotar um sistema tornava economicamente inviável adotar o outro. Dessa forma, a padronização das tecnologias criativas se fez necessária para o funcionamento do cinema (AUMONT: 45).

37 “Filmes de viagem”, pequenos documentários sobre culturas e países exóticos, gênero comum no princípio do cinema.

38 Por exemplo, em reportagens como “Projeção Digital Desagrada a Especialistas”, publicada no jornal Folha de São Paulo, em 29 dez. 2005.

39 DE LUCA: 21.

40 Idem: 204

Produtores, distribuidores e exibidores se enrolam para definir quais os padrões mais adequados, vantajosos para todas as partes. Esse processo é encabeçado pelo Digital Cinema Initiative (DCI), consórcio formado pelos sete maiores estúdios de Hollywood. Por trás dele, está a resistência da indústria em ceder espaço no ponto em torno do qual gira toda a economia do cinema; de onde essa economia pode ser controlada: suas dinâmicas de consumo.

O principal interesse dos agentes que dominam o mercado é manter sua posição privilegiada. A digitalização representa uma séria ameaça a esse desenho, uma vez que acarretaria o completo sucateamento do parque tecnológico vigente, substituindo-o por uma estrutura mais aberta, dinâmica e flexível.<sup>41</sup>

Digitalizado, o filme é uma quantidade de bytes, matriz de altíssima qualidade, pronta para se desviar dos canais autorizados e escoar pelo mercado informal. Digitalizada, a sala de projeção é pouco diferente de um home theater conectado à Internet. Ela se torna tão acessível para o espectador quanto uma câmera de gravação MiniDV ou um software de edição de vídeo.

Dentro desse quadro, o que parece preocupar a indústria, além da proliferação descontrolada de cópias ilegais de filmes ainda não lançados, são os efeitos que a vulgarização dos espaços de exibição poderia causar no moviegoing.

Por muito tempo, o moviegoing foi a única dinâmica de consumo audiovisual possível. Hoje, muito embora conviva com várias outras – filmes podem ser vistos em canais de TV, alugados em DVD, baixados da Internet –, ele mantém sua deferência.

De forma semelhante, mesmo com a disseminação de procedimentos mais adequados às dinâmicas de comunicação digitais que predominam em nossa sociedade, a sala de projeção permanece preponderante no circuito cinematográfico. Ela ainda é “o primeiro e principal ponto de vendas” de filmes,<sup>42</sup> de tal modo que o circuito continua se organizando ao seu redor. Apenas de uma outra maneira.

Se antes a sala de projeção era o único local onde a indústria obtinha retorno financeiro, hoje a venda de home vídeo e os licenciamentos de imagem representam aos produtores um lucro ligeiramente superior do que os dividendos da bilheteria.<sup>43</sup> Da mesma forma, os próprios exibidores já ganham mais vendendo concessões (pipoca, refrigerante e demais comestíveis) do que ingressos.<sup>44</sup>

Com isso, mais do que nunca, a experiência cinematográfica fica refém de uma economia de resultados. A projeção do filme acaba se tornando uma espécie de espetáculo de marketing para uma série de mercados acessórios, e a sala de cinema passa a ser nada mais do que uma vitrine,<sup>45</sup> em torno da qual todas as outras mídias se colocam, obedecendo ao esquema das janelas.<sup>46</sup>

Ironicamente, dentro da presente estrutura, as potências particulares de cada dinâmica de consumo são anuladas. Uma obra precisa ser portátil o bastante para atravessar diversas mídias com o mínimo de adaptações, sem perder o seu apelo comercial. Para isso, ela não pode se valer de características específicas de qualquer meio – nem mesmo do original, a sala de projeção.

Com a comodificação do moviegoing, restringem-se todas as formas de espectação cinematográfica, inclusive o próprio. O controle das salas de projeção possibilita à indústria determinar econômica e esteticamente a recepção do filme – e, em última instância, aspectos relativos à sua produção e linguagem.

Se a digitalização assusta, é porque permite diluir esse controle, e flexibilizar as dinâmicas de consumo a tal ponto que seja impossível utilizá-las como cancela para a produção. Cada filme poderia buscar as formas de exibição que fossem mais adequadas à sua proposta específica, e nem por isso deixar de ser cinema.

Mesmo dentro da indústria, timidamente, isso já está acontecendo. Tanto de maneira mais branda (como em *Road to Guantanamo*, último filme de Michael Winterbottom, lançado simultaneamente para salas de projeção, televisão e Internet),<sup>47</sup> quanto em propostas mais

41 Esse parágrafo também poderia se referir à Indústria Fonográfica, que, assaltada pelas tecnologias digitais, se apegou a um modelo ultrapassado de consumo, e se apropria dessas tecnologias unicamente como forma de manutenção desse modelo (um trabalho desempenhando tanto pelos mecanismos de gerenciamento digital de direitos, o famoso DRM, quanto pelos canais oficiais de download, como a iTunes Music Store). A comparação pode ser bastante proveitosa para o estudo do cinema digital, mas, como não é o foco desse trabalho, deixo-a como sugestão para possíveis interessados.

42 DE LUCA: 95.

43 Idem: 151.

44 Idem: 126.

45 FRIEDBERG: 95.

46 Processos de autorizações cronológicas, gradativas, para a veiculação de filmes em diversos veículos. Ver DE LUCA: 197.

184 47 Reportagem “Filme britânico terá lançamento simultâneo na Internet”, da Folha Online. Disponível em <[www1.folha.uol.com.br/folha/bbc/ult272u50901.shtml](http://www1.folha.uol.com.br/folha/bbc/ult272u50901.shtml)>. Acesso



radicais (como a série Tulse Luper Suitcases, que vem sendo desenvolvida por Peter Greenaway, de maneira articulada e complementar, em diversas mídias).

Nesse sentido, De Luca sugere que as salas de cinema digital adotarão uma arquitetura fluida, apta a exibir diferentes produtos, como jogos de futebol e shows de rock.<sup>48</sup> Mas isso não passa de perfumaria. É ingênuo pensar que a mudança provocada pela digitalização dos expedientes de consumo do cinema se limita a esse nível superficial.

Essas tecnologias têm a capacidade de alterar completamente o balanço de poder entre a grande mídia e as pessoas comuns.<sup>49</sup> A distribuição de filmes em rede deteriora as janelas de lançamento, acabando com o apelo de exclusividade dos blockbusters. A projeção digital torna a exibição de filmes um negócio ordinário, ao alcance de qualquer um. Um realizador não mais precisa depender do cartel de multiplexes: ele pode programar sua própria estrutura de difusão, conveniente com a sua obra.

Mais do que isso, a projeção digital modifica a essência do dispositivo cinematográfico. O filme passa a ser composto de maneira radicalmente distinta: não se trata mais da projeção de registros indiciais, mas da efetiva criação de som-imagem a partir de um código arbitrário, por meio de processamento algorítmico em tempo real.

Conforme a tela de cinema passa a ser interativa,<sup>50</sup> a exibição do filme deixa de ser playback (reprodução) e se torna rendering (interpretação).<sup>51</sup> Somente pela atuação concomitante do dispositivo é que o código pode ser traduzido em mapa de bits, frame, história. Nesse processo, se torna suscetível a outras contaminações.

A projeção digital é, logo, uma interface opaca – o contrário de tudo que a sala de cinema foi programada para ser. Seu funcionamento aponta para o instante da própria exibição, esse tempo que a anti-arquitetura do multiplex busca suprimir. Por isso, também favorece a experiência do espaço real. Digitalizada, a sala de cinema ganha medidas, volume, distância. Quem sabe não assuma a disposição de outros espaços de novas mídias, e se torne navegável?<sup>52</sup>

É com essa hipótese em mente que evocamos a VJ Arena, lugar em que se dão apresentações de VJing. VJing<sup>53</sup> se refere à projeção de vídeo gerado, editado ou composto ao vivo. O material sai diretamente das ilhas de edição para os telões. Às vezes, uma câmera alimenta o sistema com imagens do próprio espaço de exibição, condensando toda a cadeia de produção e consumo audiovisual em um único evento.

Historicamente ligado aos light shows e à color music, o VJing se popularizou como um acompanhamento para apresentações musicais em boates.<sup>54</sup> Foi nesses lugares que estabeleceu um circuito, hoje praticamente autônomo. Projeções de VJing costumam acontecer na própria pista de dança de clubs e raves, e utilizam a música ambiente como base para a montagem. Segundo o VJ Alexis, provável pioneiro do ofício no Brasil, é como se fosse o “oposto” do cinema mudo: “Nós produzimos as imagens em cima da música.”<sup>55</sup>

Mas, enquanto a sala de cinema é uma arquitetura dedicada a capturar a atenção do espectador e direcioná-la ao filme, os lugares em que o VJing se insere promovem a dispersão cognitiva; entre vários estímulos sensoriais, a projeção é só mais um. Negociando com essas condições, o VJing estabelece dinâmicas de consumo únicas.

A VJ Arena possibilita uma relação muito particular entre o espectador e a obra. Ao invés de tentar unir olhar e imagem por meio da situação cinema, ela os deixa livres para se encontrarem sozinhos, em uma nova modalidade de exploração cinematográfica.<sup>56</sup> Realidade e diegese, homem e máquina, estão sorvendo um ao outro. Num exagero da metáfora, poderíamos dizer que o dispositivo, o espaço e os próprios espectadores de VJing se encontram em estado virtual e mobilizado.<sup>57</sup>

em 15 fev. 2005.

48 DE LUCA: 232-233.

49 LASICA: 2.

50 Em oposição à tela dinâmica que até então caracteriza o meio. Ver MANOVICH: 102.

51 Não existe uma tradução satisfatória para o termo rendering no sentido em que o empregamos. Referimo-nos ao processamento que transforma momentaneamente um arquivo digital em output sensível, por meio da aplicação de decodificadores, filtros e/ou shaders.

52 MANOVICH: 252.

53 O nome da prática é derivado do de seu praticante, o VJ (video- ou visual-jockey), termo que surgiu para designar uma versão “visual” do DJ, que ficaria responsável pelas imagens na pista de dança assim como este último é responsável pelo som. Ver DEKKER.

54 DEKKER.

55 Entrevista à revista Simples, Maio/2003. Disponível em <<http://www.visualfarm.com.br/vjalexis/imprensasimples.htm>>. Acesso em 26 abr. 2006.

56 JAEGER: 42.

57 FRIEDBERG: 2.



Ademais, como não sofre os constrangimentos de uma linguagem consolidada, nem tem que cumprir as mais rígidas expectativas de um mercado exigente, essa nova mídia torna-se o terreno perfeito para explorar potenciais adormecidos e rejeitados. Na verdade, é precisamente essa exploração que lhe dá substância: enquanto o projetista de cinema busca evitar que o filme produzido se desmantele durante a exibição, repetida ad nauseam por toda a temporada, o VJ, por sua vez, pretende criar um todo coerente (e efêmero) a partir de fragmentos audiovisuais diversos.

Não por acaso, a cena VJ está fundamentada em todas as possibilidades tecnológicas das quais a indústria cinematográfica quer distância: sistemas de projeção digitais, redes online para troca de arquivos, sampling, remixing.

Por isso, parece-nos que uma ciência do VJing não pode prescindir do estudo de técnicas de exibição cinematográfica, na mesma medida em que, ao cinema, quanto mais digitalizado, não é dado ignorar as possibilidades de invenção resgatadas pelos VJs.

## BIBLIOGRAFIA

- AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc. *A Estética do Filme*. 3ª ed. São Paulo: Papirus, 2005.
- BRACKAGE, Stan. *Metáforas da Visão*. In XAVIER, Ismail (org.). *A Experiência do Cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 1983.
- DE LUCA, Luiz Gonzaga Assis. *Cinema Digital - Um Novo Cinema?*. São Paulo: Imprensa Oficial, 2005.
- DEKKER, Annet. *VJ Culture*. Disponível em <[www.pixelache.ac/2005/archives/vj-culture](http://www.pixelache.ac/2005/archives/vj-culture)>. Acesso em 11 fev. 2006.
- FRIEDBERG, Anne. *Window Shopping - Cinema and the Postmodern*. Berkeley: University of California, 1994.
- JAEGER, Timothy. *VJ - Live Cinema Unraveled*. 2005. Disponível em <[www.vj-book.com](http://www.vj-book.com)>. Acesso em 10 nov. 2006.
- LASICA, J.D., *Darknet - Hollywood's war against the Digital Generation*. New Jersey: John Wiley & Sons, 2005.
- MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas e Pós-cinemas*. 2ª ed. São Paulo: Papyrus, 2002.
- MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT, 2001.
- MUSSER, Charles. *Introducing Cinema to the American Public: the Vitascope in the United States, 1896-7*. In WALLER, Gregory. *Moviegoing in America – A Sourcebook on the History of Film Exhibition*. Massachusetts: Blackwell, 2002.
- RICHARDSON, F. H. *Projection*. In WALLER, Gregory. *Moviegoing in America – A Sourcebook on the History of Film Exhibition*. Massachusetts: Blackwell, 2002.
- WALLER, Gregory. *Moviegoing in America – A Sourcebook on the History of Film Exhibition*. Massachusetts: Blackwell, 2002.

# ARTE E CULTURA DIGITAL: PRODUÇÃO DO IMPERMANENTE

GRAZIELE LAUTENSCHLAEGER | BACHAREL EM IMAGEM E SOM PELA UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS, MESTRANDA EM ARQUITETURA E URBANISMO PELA ESCOLA DE ENGENHARIA DE SÃO CARLOS / UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. NOMADS.USP - NÚCLEO DE ESTUDOS DE HABITARES INTERATIVOS (WWW.EESC.USP.BR/NOMADS). | FALECOMAGRA@GMAIL.COM.

ANJA PRATSCHKE | ARQUITETA PELA ÉCOLE D'ARCHITECTURE DE GRENOBLE, FRANÇA, PROFESSORA DOUTORA DO DEPARTAMENTO DE ARQUITETURA E URBANISMO DA ESCOLA DE ENGENHARIA DE SÃO CARLOS / UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO E COORDENADORA DO NOMADS.USP - NOMADS.USP - NÚCLEO DE ESTUDOS DE HABITARES INTERATIVOS. (WWW.EESC.USP.BR/NOMADS). | PRATSCHKE@SC.USP.BR.

## ABSTRACT

A critical view of the means of production in Art, from the viewpoint of the transformations that Digital Culture promotes in Art, Communication and in Cultural Heritage. We introduce some specific production centers, support, exhibition and the cross-disciplinary means of production. The means of production are in the basis of new configurations of productive and creative process, questioning the role of the artist as an author. In a third moment, we analyze a different proposal of museology, the Museu da Língua Portuguesa. This Museum aims, by the development of events and interative media, to approach the public in an exploratory and ludic way to different aspects of the language. The virtualization, communication and the systemic thinking, with the Digital Culture, have driven the focus from the object to the process of creation itself and the user's role, suggesting a self-maintaining and, at some level, non-permanent open process.

## RESUMO

Leitura crítica dos meios de produção na Arte, sob a ótica das transformações que a Cultura Digital promove na Arte, na Comunicação e na difusão de Patrimônios Culturais. Introduce alguns centros específicos de produção, apoio e exposição, e os modos de produção interdisciplinares que estão na base das novas configurações dos processos produtivos e criativos, questionando o papel do artista enquanto autor. Analisa uma proposta diferenciada de museologia, o Museu da Língua Portuguesa, que se propõe, através da criação de eventos e meios interativos, a aproximar o público dos múltiplos aspectos da língua de forma lúdica e exploratória. A virtualização, a comunicação, e o pensar sistêmico, junto à Cultura Digital, levam o foco do objeto para o processo de criação e para o papel do usuário, sugerindo um processo aberto, auto-organizacional e, de certa forma, impermanente.

## OS CENTROS DE MÍDIA: SURGIMENTO E CONTEXTUALIZAÇÃO

Observando o campo cultural contemporâneo, através da qualidade e natureza de centros de produção e exibição, festivais, publicações, conferências, entre outros, pode-se dizer que no caso das mídias digitais, elas levaram cerca de dez anos para se consolidarem como um novo campo de experimentação nas artes e no âmbito da cultura em geral.

Embora desde os anos 1970, o SIGGRAPH58 nos EUA e o Ars Electronica59 na Áustria tenham atuado na reunião de trabalhos artísticos mediados por computador, somente no fim dos anos 1980, surgem centros de produção e suporte para a chamada new media art, como o ZKM - Zentrum fuer Kunst und Medien,60 em Karlsruhe (1989), o New Media Institute em Frankfurt (1990), o ISEA - Inter-Society for the Eletronic Arts, na Holanda (1990) e o InterCommunication Center no Japão (1990). Assim, durante todos os anos 1990, Europa e Japão permanecem como os lugares para produzir, apreciar e participar de discussões em nível elevado na área de arte tecnológica. Nos EUA, por sua vez, onde predomina a cultura comercial e, ao contrário da Europa, não houve nesse período apoio do setor público para produção cultural, a rápida assimilação das tecnologias digitais não proporcionou tempo para reflexão sobre a área. (MANOVICH, 2003).

Hoje, apesar de existirem centros de estudo e produção de arte tecnológica pelo mundo todo, ainda se reconhece o acesso para o público como bastante reduzido na escala mundial. O Brasil tem como exemplo relevante o Instituto Itaú Cultural61, criado em 1986 em São Paulo, uma instituição privada que mantém um laboratório de mídias interativas (Itaulab), promove financiamentos e organiza simpósios e mostras sobre o assunto. Outro exemplo seria o FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica62, com edições anuais em São Paulo e no Rio de Janeiro.

58 <http://www.siggraph.org> acessado em 20 de maio de 2007.

59 <http://www.aec.at> acessado em 20 de maio de 2007.

60 <http://www.zkm.de> acessado em 20 de maio de 2007.

61 <http://www.itaucultural.org.br>, acessado em 20 de maio de 2007.

62 <http://www.file.org.br>, acessado em 20 de maio de 2007.

Outros centros de pesquisa e produção de arte eletrônica no Brasil se encontram vinculados a universidades, como é o caso do Núcleo da Tecnologia da Imagem (N-Imagem) criado em 1987 por André Parente na ECO/UFRJ e de outros centros de pesquisa encabeçados por pesquisadores e artistas como Rejane Spitz (1992 - Núcleo de Arte Eletrônica do Departamento de Artes e Design da PUC/RJ), Suzete Venturelli (1989 - Laboratório de Imagem e Som do Departamento de Artes Visuais da UnB), Sílvia Laurentz e Gilberto Prado (ECA/USP), Giselle Beiguelman (PUC/SP), entre outros.

No entanto, tais iniciativas são tidas como manifestações isoladas, uma vez que os estudos sobre o assunto ainda são incipientes e feitos por pouquíssimos pesquisadores em função, entre outras razões, dos escassos e restritos recursos financeiros investidos, tanto no âmbito da pesquisa, quanto no da produção e da disseminação do conhecimento produzido.

## SUJEITOS E PROCESSOS DE PRODUÇÃO

A partir da compreensão do declínio do objeto, descrito por Frank Popper (1975) e o olhar mais apurado sobre os processos criativo e de produção, investiga-se aqui os mecanismos e os sujeitos envolvidos na produção de conteúdos semânticos a partir das mídias digitais, tais como a arte eletrônica. Observa-se que para a execução de uma proposta são contratados tanto profissionais (entre artistas, arquitetos e engenheiros) quanto empresas de diversas áreas, cada qual com seus respectivos processos de produção. Tende-se simultaneamente às especializações e à interdisciplinaridade.

E, como nada se isenta da lógica do mercado, inclusive cultura e tecnologia, hoje existem empresas especializadas em projetos interativos com mídias digitais, atuando na concepção, planejamento e realização de projetos para a indústria, para a cultura e para o setor de pesquisa, como é o caso da alemã ART+COM<sup>63</sup>. Ou mesmo em inserções mais específicas, como é o caso da Sirius Interativa<sup>64</sup> e da BRQ<sup>65</sup>, envolvidas na criação do Museu da Língua Portuguesa.

Essas novas relações estabelecidas no processo de criação conduzem a novas reflexões sobre o estatuto da arte, da produção cultural e do papel do artista no contexto das mídias digitais. De que maneira os artistas têm se movimentado sob essas novas condições? Para Lev Manovich, a velocidade da materialização das tecnologias está a frente da arte. Elas vão além do que são capazes de imaginar os artistas. Segundo ele, o mais fantástico hipertexto seria a própria web, o trabalho mais interativo, a própria interface homem-computador, e o filme mais vanguardista seria o próprio programa que torna possível ao usuário montar seu próprio filme. Para ele, os grandes artistas do nosso tempo e que seriam lembrados na posteridade, são os cientistas computacionais, aqueles que têm articuladas as idéias sobre interação homem-computador e são capazes de inventar não apenas novas maneiras de representar informações, mas que redefinem radicalmente novas interações frente a toda uma cultura pré-existente. (MANOVICH, 2003).

## ESPAÇOS DE EXPOSIÇÃO: O MUSEU DA LÍNGUA PORTUGUESA

Não propriamente como um espaço de exposição de arte, mas como espaço que recebeu um tratamento artístico utilizando as mídias digitais, há no Brasil o exemplo do Museu da Língua Portuguesa. Realizado pela Fundação Roberto Marinho e pela Secretarias de Cultura e de Educação do Estado, com o apoio e parceria de diversas instituições privadas, o Museu se configura como uma nova concepção de difusão de patrimônio cultural, de bens imateriais, e da própria idéia de museologia no país.

Se propondo a mesclar arte, ciência e mídias digitais, o Museu apresenta espaços que, em sua totalidade, cumprem a complexidade do que significa a língua portuguesa no contexto brasileiro.

A especificidade das mídias digitais, de poder de aglomerar, manipular e relacionar diferentes inputs, entre textos, sons, imagens e outros, é uma rica possibilidade na tradução da complexidade de um patrimônio cultural. Edmond Couchot em *Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração*, fala sobre a característica da arte numérica ser, antes de tudo, uma arte da hibridação.

UMA HIBRIDAÇÃO QUASE ORGÂNICA DAS FORMAS VISUAIS E SONORAS, DO TEXTO E DA IMAGEM, DAS ARTES E DAS LINGUAGENS, DOS SABERES INSTRUMENTAIS, DOS MODOS DE PENSAMENTO E DE PERCEPÇÃO, NO ENTANTO, CABE AO ARTISTA ENCONTRAR A MANEIRA DE COMO FAZER AS TECNOLOGIAS SE CURVAREM A SEUS SONHOS. (COUCHOT, 1996, p.47).

63 <http://www.artcom.de>, página acessada em 20 de maio de 2007.

64 <http://www.sirius.com.br>, página acessada em 20 de maio de 2007.

188 65 <http://www.brq.com.br>, página acessada em 20 de maio de 2007.

Mas a pergunta que deve ser feita é: como vem sendo construída essa convergência? É preciso orientar as aplicações de sistemas digitais no âmbito de herança cultural para a capacidade de mudar maneiras e abordagens de comunicação e aprendizagem. (FORTE, 2006). O virtual comunica, o usuário aprende e cria nova informação. Para Bateson, “sem contexto não há comunicação” (BATESON, apud FORTE, 2006, p. 395). No Museu, a língua portuguesa virtualizada comunica ao visitante aspectos plurais de sua cultura que dizem respeito a sua própria identidade.

É possível olhar sobre a totalidade das espacialidades e das experiências proporcionadas pelo Museu como um sistema híbrido e complexo. Sistemas complexos são aqueles que incluem um grande número de componentes interagindo de maneira não linear, frequentemente conduzindo para comportamentos não esperados. Ciências complexas exploram como as partes se relacionam com o todo, descrevendo as interações entre espaço, sistema e observador (FORTE, 2006).

Através de uma varredura histórica desde o surgimento da linguagem à noção de língua viva sendo construída até os dias de hoje, e de leituras das relações entre língua e literatura, língua falada e língua escrita, o visitante é quem constrói a própria narrativa na medida em que experimenta as imagens, os objetos e os espaços propostos.

Apesar da proposta de um piso interativo no Museu da Língua, não são trabalhadas formas de entrada de dados por parte do usuário de forma que essas entradas comecem a se integrar com as condições pré-concebidas no sistema. Sabe-se que as limitações do sistema são uma característica inerente às mídias digitais (LÉVY, 1996, p.39), mas existem maneiras de se explorar a potencialidade e as especificidades das tecnologias digitais.

Em diálogo com a obra de Walter Benjamin, Bill Nichols fala sobre a substituição da fetichização do objeto pelo processo de interação/simulação, quando o fruidor, agora usuário e não mais mero espectador, almeja certa liberdade, mesmo submetido ao sistema da simulação. Segundo ele, a crítica sobre mídias interativas deve ir além das teorias de representação em imagens, uma vez que aplicações interativas não são imagens, mas sim máquinas que geram imagens. (NICHOLS, 2003).

Recorrendo ao conceito de Pierre Lévy, da virtualização enquanto “elevação à potencia da entidade considerada”, como “mutação de identidade”, como “deslocamento do centro de gravidade ontológico do objeto” e construção de um “campo problemático” (LÉVY, 1996, p.18), podemos vislumbrar as espacialidades e experiências propostas pelo Museu como a virtualização do patrimônio cultural que é a língua portuguesa. Na perspectiva da difusão do conhecimento e do patrimônio cultural, sabe-se que a espacialidade da informação aumenta o impacto cognitivo e é premissa fundamental para a obtenção do máximo efeito de alfabetização de um ecossistema virtual. (FORTE, 2006).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sem retirar o mérito do Museu da Língua Portuguesa na organização e na disseminação do patrimônio cultural brasileiro, é preciso ressaltar talvez, alguns “vícios” que permeiam a produção cultural num país onde a assimilação rápida e fácil da televisão se impregna nos brasileiros antes mesmo dele aprender a ler, e que de alguma forma afetaram o processo de virtualização proposto pelo Museu.

Talvez a lógica do Museu da Língua Portuguesa, apesar de se propor a uma leitura moderna do conceito de museu, ainda esteja atrelada a um sistema de comunicação emissor-receptor de única via. As mídias digitais, apesar de se constituírem enquanto sistemas que possuem suas limitações, são mídias abertas por serem capazes de reconfigurar a lógica da comunicação, através do sistema emissor-receptor de mão dupla, em que o usuário também se torna capaz de produzir conteúdo. Faz falta em nosso grande exemplo bem-sucedido de utilização semântica das mídias digitais a recursividade da cibernética de segunda ordem, do papel do usuário e da auto-regulação do sistema. Um museu poderia abrigar espaços para uma relação mais efetiva do visitante com seu acervo, tais como espaços para oficinas, cursos de formação, visitas técnicas de pesquisadores de áreas afins, entre outras atividades, ligando-se diretamente ao compromisso educacional, ao invés de também disfarçadamente espetacularizar o acesso ao conhecimento?

Que os exemplos para serem analisados se multipliquem, pois produzindo que se aprende, se inventa, se reinventa. É preciso assumir o desafio de transformar as certezas das ciências em incertezas da sensibilidade, em gozo estético. Decompor o exagero de clareza dos 0s e 1s em sombra, buscando acordos e diálogos entre eles. Não será a tecnologia em si a protagonista no momento de fruição, mas a graça que os novos sentidos que as mídias digitais podem proporcionar.



---

## BIBLIOGRAFIA

- COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração. In *Imagem-máquina: A Era das Tecnologias do Virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.
- DEBRAY, Régis. *Vida e morte da imagem: uma história do olhar no ocidente*. Petrópolis/RJ: Vozes, 1993.
- FORTE, Maurizio. Ecological cybernetics, virtual reality, and virtual heritage. In: Cameron, F. (Editor), Kenderdine, S. (Editor). *Theorizing digital cultural heritage: a critical discourse (Media in Transition)*. The MIT Press, 2006.
- LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?* São Paulo: ed. 34, 1996.
- MANOVICH, Lev. New media from Borges to HTML. in WARDRIP-FRUIN, N., MONFORT, N., *The Media reader*, Cambridge: MIT Press, 2003, p. 13-25
- MUSEU DA LÍNGUA PORTUGUESA, <http://www.museudalinguaportuguesa.org.br/> acessado de abril a julho de 2006.
- NICHOLS, Bill. The work of culture in the age of Cybernetic Systems. in WARDRIP-FRUIN, N., MONFORT, N., *The Media Reader*, Cambridge: MIT Press, 2003, p.625 - 641.
- POPPER, Frank. *Le declin de l'objet - art action participation 1*. Paris: Chêne, 1975.
- SANTOS, Laymert Garcia dos. Modernidade, Pós-modernidade e metamorfose da percepção. In *Politizar as novas tecnologias: o impacto sócio-técnico da informação digital e genética*. São Paulo: Editora 34, 2003.

# CONSIDERAÇÕES SOBRE EXPOSIÇÃO DO ACERVO DE ARTES PLÁSTICAS DE MUSEUS BRASILEIROS NA REDE MUNDIAL DE COMPUTADORES

LIGIA CAPOBIANCO | ALUNA ESPECIAL DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO INTERUNIDADES EM ESTÉTICA E HISTÓRIA DA ARTE DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. FORMADA EM TURISMO PELA ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. | LIGIACAPOBIANCO@IG.COM.BR

## ABSTRACT

O objetivo deste estudo é levantar questões sobre a importância da exposição do acervo de artes plásticas dos museus brasileiros na rede mundial de computadores. A apresentação do acervo na rede mundial é fundamental e deve integrar a estratégia de comunicação de todos os museus para atrair visitantes e fornecer informações para professores, pesquisadores e alunos. A exposição dos acervos é importante para facilitar o acesso às obras, promover a difusão do conhecimento, além de constituir agradável opção de entretenimento. O museu pode ser entendido como o lugar do conhecimento e memória, ou seja, o lugar no qual os objetos são conservados e as idéias são desenvolvidas. Neste momento de transformação pelo qual a sociedade atravessa, promovido pela influência dos meios de comunicação multimídia que permitem a interatividade, o museu precisa conquistar seu espaço virtual ainda que isto implique em processos adaptativos. A apropriação do espaço virtual, permitirá que os museus se tornem pólos de difusão cultural com efeitos significativos tanto para o museu real como para o virtual.

A exposição de acervos é uma necessidade e exigência da sociedade globalizada e poderá beneficiar tanto os museus como as pessoas e outras instituições.

A rede mundial de computadores constitui um meio de comunicação popular e globalizado. A rede mundial de computadores constitui um meio de comunicação popular e globalizado. De acordo com dados levantados em 2005 pelo Comitê Gestor da Internet ([www.nic.br](http://www.nic.br)), 9,8% da população brasileira utiliza a Internet todos os dias. Os dados revelam ainda que a Internet é mais procurada para atividades educacionais e a expectativa é que em 2011, 40 milhões de pessoas utilizem a Internet.

A exposição dos acervos de artes plásticas já existe e tende a aumentar, mesmo diante de fatores condicionantes relacionados ao custo de digitalização da imagem, cessão de direitos autorais, montagem e manutenção da página na rede de acordo com as necessidades e especificidades de cada museu.

A divulgação de obras de arte de museus por meio desta nova mídia eletrônica é indispensável tendo-se em vista as perspectivas de crescimento de números de usuários e de acessos. Neste sentido, o museu atua como um meio de comunicação com finalidade de divulgação de arte.

Uma das principais vantagens oferecidas pela rede mundial de computadores é a possibilidade de acesso rápido independente de horário e posição geográfica. Além de beneficiar comunidades distantes dos principais pólos culturais, permite ao indivíduo dispor de seu próprio tempo para contemplação da obra.

A exposição do acervo precisa conter algumas informações básicas, mas não precisa ser uma cópia do museu real. Sugere-se que a concepção do museu virtual considere a possibilidade de torná-lo atraente principalmente para as crianças e adolescentes a fim de que ao final de alguns anos as novas gerações acostumem-se a frequentar museus.

## A REDE MUNDIAL DE COMPUTADORES E A ARTE

Um dos temas de discussão mais importantes da atualidade refere-se à geração de uma entidade intitulada Cibercultura pelos recentes meios tecnológicos e seu significado para a sociedade.

A cibercultura, ou o lugar de confluência de mídias e de encontro entre pessoas mediado por um recurso técnico, destaca-se principalmente por sua heterogeneidade.

Neste espaço virtual, que inicialmente espelha o espaço real, há um campo aberto para a expressão artística. Neste contexto ocorre a relação do homem – máquina – homem com a finalidade de produzir e registrar informações visando a construção de significados.

A cibercultura como a arte é heterogênea, permite a criação de significados diferenciados, está aberta a novas idéias e formas de expressão, é permeável e de conteúdo predominantemente imaginário.

A rede mundial de computadores é o espaço público virtual e global no qual as pessoas apóiam-se cada vez mais para realizar todo tipo de tarefas. Para este estudo, a rede mundial de computadores será definida como “serviço público de informações”.<sup>66</sup>

Trata-se de um assunto atual, tema de inúmeros estudos indicando que está ocorrendo “uma revolução da informação e da comunicação sem precedentes que vem sendo chamada de revolução digital”.<sup>67</sup>

De acordo com Hannes e Seder os indicadores da cultura computacional emergente são os seguintes:<sup>68</sup>

1. A cultura computacional é emergente;
2. Ela requer um novo tipo de alfabeto, uma nova linguagem e um novo modo de pensar;
3. Ela demanda uma sociedade letrada em computação (focada em informação e conhecimento);
4. Requer reestruturação do trabalho, do tempo livre e da sociedade;
5. Requer a tela como maior instrumento em casa e no trabalho;
6. Permite um novo tipo de artista;
7. Permite um novo mundo de imagem e de som;
8. Permite novas redes que combinam novos níveis de comunicação;
9. Permite uma nova mídia;
10. Permite novas experiências em arte e cultura. (nossa tradução)

A comunicação mediada por computadores e a possibilidade de interatividade que ela oferece, bem como a possibilidade de dispensar as barreiras do tempo e espaço, indicam que a nova mídia é campo ideal para a divulgação da arte.

A exposição do acervo por este meio permite expandir os conhecimentos do museu e proporcionar lazer a um público mais amplo, pois ultrapassa os limites geográficos e físicos do museu.

A divulgação do acervo de artes plásticas de museus na rede mundial é fundamental, pois além de constituir recurso de informação sobre a própria obra, permite a visualização imediata. A representação por meio de um recurso tecnológico não é muito diferente da representação oferecida por outros meios, como por exemplo os livros, a não ser pela diferença de tamanho da imagem.

Embora as imagens apresentem-se em tamanho reduzido, o que certamente dificulta a contemplação, há um espaço para a experiência individual ou mesmo para o estudo em grupo e também a disponibilidade de informações. Desta forma abrem-se novas possibilidades para o estudo da arte principalmente para beneficiar comunidades ou indivíduos distantes dos principais museus.

## PANORAMA ATUAL

A maior parte dos museus nacionais já está presente na rede mundial de computadores. As páginas mostram informações sobre o acervo, horários, endereço, telefone, informações sobre a biblioteca, atividades para grupos, programação e exposições temporárias.

Nas obras de arte expostas normalmente há informações sobre o autor, ano, tamanho e técnica utilizada.

- ❑ O Museu da Fundação Armando Álvares Penteado possui 851 obras em acervo, das quais 69 podem ser visualizadas pela página.
- ❑ O MASP disponibiliza cerca de 128 obras para visualização.
- ❑ O Museu de Arte do Rio Grande do Sul, Aldo Malagoli tem cerca de 2000 obras em acervo e 105 disponíveis para visualização. Disponibiliza também o Jornal do Margs.

<sup>66</sup> SANTAELLA, L. Culturas e Artes do pós-humano. Substratos da Cibercultura, São Paulo, Paulus, 2003, p.85.

<sup>67</sup> SANTAELLA, L. Culturas e Artes do pós-humano. Substratos da Cibercultura, São Paulo, Paulus, 2003, p.70.

<sup>68</sup> HANNES, L e SEDER, L Ten Indications of an Emerging Computer Culture. In: DRUCKREY, T. Ars Elettronica facing the future. A Survey of two decades. p. 67-70

- ❑ O Museu Oscar Niemeyer de Curitiba possui 2000 peças em acervo e disponibiliza folhetos com fotos e explicações sobre as exposições atuais e anteriores.
- ❑ Também o Paço das Artes apresenta os folhetos das exposições.
- ❑ O Museu de Arte Contemporânea do Paraná tem mais de 1300 obras em acervo e apenas 6 disponibilizadas na página.
- ❑ Museu de Arte da Universidade Federal do Paraná apresenta 147 obras para visualização.
- ❑ O Museu Candido Portinari, desde sua fundação dedica-se ao registro das obras do artista e é o que disponibiliza maior quantidade de imagens para visualização, cerca de 550.

Os dados apresentados mostram que, na maioria dos casos, menos de 10% dos acervos dos estão disponíveis para visualização.

Estes dados são variáveis, pois algumas páginas são atualizadas freqüentemente e novas obras devem ser incluídas sempre que possível.

Diante deste quadro conclui-se que a maior parte dos acervos de artes plásticas dos museus brasileiros ainda não está disponibilizada na rede mundial de computadores.

## O FUTURO

A rede mundial de computadores é uma fonte inesgotável de recursos cujas possibilidades de uso estão apenas no princípio.

Com relação aos benefícios para os públicos, alguns fatores contribuem para a importância da utilização da nova mídia como:

- ❑ Possibilidade de divulgar obras de arte para uma quantidade de pessoas que não poderia receber a informação de outra forma devido ao alto custo das mídias tradicionais como televisão, cinema, publicações de arte, etc.
- ❑ Facilidade de acesso, pois até uma criança pode interessar-se pelas imagens e pelas atividades que podem ser programadas.
- ❑ Recurso de comunicação com o público que reside, trabalha ou mora perto do museu e pode freqüenta-lo.
- ❑ Valorização do espaço ocupado pelo museu real por meio de sua apresentação no espaço virtual.
- ❑ Recurso de ensino e aprendizado para professores prepararem a visita antecipadamente e para o estudo da arte por comunidades distantes dos principais centros.

As informações sobre o museu podem colaborar para:

- ❑ Divulgar o acervo;
- ❑ Divulgar a produção científica;
- ❑ Motivar a visita ao local;
- ❑ Recurso educativo e de entretenimento para comunidades distantes do museu;
- ❑ Promover a interatividade com o público;
- ❑ Efetuar pesquisas com o público ou acadêmicas;
- ❑ Divulgar exposições temporárias ou atividades programadas e até mesmo ministrar cursos à distância para público em geral e principalmente treinamento para professores;
- ❑ Aproveitar os recursos da tecnologia da informação para valorizar e registrar o acervo, produção e documentação;
- ❑ Despertar a atenção de artistas, colecionadores e outros museus para troca de experiências e exibição de coleções;
- ❑ Orientar o internauta para outras páginas que contenham informações complementares;
- ❑ Promover uma nova relação entre observador e obra de arte;

- ❑ Despertar o interesse pela arte;
- ❑ Transpor o espaço físico e conquistar o virtual.

Com relação às perspectivas futuras, há uma tendência dos novos meios serem cada vez mais usados como recursos de aprendizagem e portanto tendem a tornar-se cada vez mais atrativos. Os recursos de interatividade e as interfaces amigáveis devem tornar a experiência de aprendizado e ensino mais dinâmica e fácil. Neste sentido, os museus podem contribuir para facilitar o estudo da arte.

O desafio de cada museu é organizar uma página que o caracterize a fim que ele se destaque no mundo virtual e motive a visita local (onde houver possibilidade).

Um dos principais benefícios da facilidade de acesso às obras de arte permitida pela exposição na rede mundial de computadores é proporcionar a contemplação respeitando-se o tempo de fruição de cada indivíduo. Como não há mediação com o objetivo de criar significado para a obra de arte, cabe ao observador criar seus próprios significados ou buscar a mediação em outra instância. De qualquer forma, o observador tem a liberdade de concluir baseado em suas próprias idéias o que representa um movimento de criatividade interessante.

## BIBLIOGRAFIA

- ASCOTT, R. Telematic Embrace - Visionary Theories of Art, Technology and Consciousness. University of California Press, England, 2003.
- ATKINS, R. ArtSpeak. A Guide to contemporary ideas, movements and Buzzwords. Nova York, Abbeville Press Publishers, 1990.
- CAPISANI, D. (org) Transformação e realidade. Mundos convergentes e divergentes. Campo Grande, MS: PROPP-CEAD-UFMS, Depto de Comunicações e Artes, 2001.
- CHIPP, H. Teorias da Arte Moderna.
- DRUCKREY, Timothy (editor). Ars Eletronica facing the future with Ars Eletronica. Massachusetts, MIT Press, 1999.
- GIANNETTI, C. Estética Digital. Sintopia de Arte, La Ciencia e La Tecnologia. Associació de Cultura Contemporânea, Barcelona, 2002.
- GONZAGA, M.F.L. A Informática como suporte no Ensino da Arte. Dissertação (Mestrado em Engenharia da Produção) - Programa de Pós-graduação em Engenharia de Produção. Universidade Federal de Santa Catarina.
- HAUSER, A. A História Social de la Literatura y el Arte. Madrid, Ed. Guadarrama, 1969.
- MARTINS, Mirian Celeste. Mediação: tecendo encontros sensíveis com a arte. In ARTEUnesp. São Paulo: 13:221-234, 1997
- MULLER, M.S. Normas e padrões para teses, dissertações e monografias. Londrina, Eduel, 2003.
- OSBOURNE, H. Estética e teoria da arte. São Paulo, Cultrix, 1970.
- RUTSKY, R.L. High Techné. Art and Technology from the machine aesthetic to the post-human. University of Minnesota Press, Minneapolis, London, 1999.
- SANTAELLA, L. Culturas e Artes do pós-humano. Substratos da Cibercultura, São Paulo, Paulus, 2003.
- SEVERINO, A. J. Metodologia do trabalho científico. São Paulo, Cortez, 1992.
- STANGOS, N. (org). Conceitos de Arte Moderna. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 1981.
- SABIN, Richard. Museums and their Websites: An Examination and Assessment of How Museums are coping with the challenge of the World Wide Web. Journal of conservation& museum studies, n. 2 may 1997. Disponível em: <<http://www.ucl.ac.uk/archaeology/conservation/jcms/issue2/sabin.html>>. Acesso em 01 Maio de 2007.

Páginas acessadas em Maio de 2007

- <[www.sobresites.com](http://www.sobresites.com)>
- Paço das Artes - <[www.pacodasartes.sp.gov.br](http://www.pacodasartes.sp.gov.br)>
- Museu de Arte Contemporânea do Paraná - <[www.pr.gov.br/mac/obras.html](http://www.pr.gov.br/mac/obras.html)>
- Museu de Arte do Rio Grande do Sul Aldo Malagoli - <[www.margs.org.br](http://www.margs.org.br)>
- Museu Oscar Niemeyer de Curitiba - <[www.museuoscarniemeyer.org.br](http://www.museuoscarniemeyer.org.br)>
- Museu Candido Portinari - <[www.portinari.org.br](http://www.portinari.org.br)>
- Museu da Fundação Armando Álvares Penteado <<http://www.fAAP.br/index2.htm>>
- Museu de Arte de São Paulo - <<http://masp.uol.com.br/>>
- Museu de Arte Contemporânea do Paraná - <[www.pr.gov.br/mac/obras.shtml](http://www.pr.gov.br/mac/obras.shtml)>
- Museu de Arte da Universidade Federal do Paraná - <[www.mauc.ufc.br](http://www.mauc.ufc.br)>

## AS NOVAS TECNOLOGIAS E SEU ESPAÇO NA ARTE

PROF.<sup>a</sup> DR.<sup>a</sup> MARIA SILVIA BARROS DE HELD | PROFESSORA DA FACULDADE DE ARTES VISUAIS E DA FACULDADE DE PUBLICIDADE E PROPAGANDA DA PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE CAMPINAS, LÍDER DO GRUPO DE PESQUISA "A IMAGEM: ARTE E DESIGN" E COORDENADORA DA LINHA DE PESQUISA "ARTE CONTEMPORÂNEA: TEORIA E PRÁTICA". | SILVIABARROS@SIGMANET.COM.BR

### RESUMO

*Pela ótica e traços da pós-modernidade, a crítica dissolve-se pela fragmentação da totalidade, pela insegurança, que tão bem caracteriza a liberdade, pela perda da legitimidade das grandes narrativas, pelo caráter híbrido tão característico da cultura pós-moderna. Assim, a arte associada às novas tecnologias nesse contexto, opta pela interatividade, pela expressão do sensível, no sentido estético, pela expressão individual, pelo experimento e pela criação e re-criação de novas regras à medida que realiza, uma vez que o compartilhamento das experiências, o erro, o acaso e o jogo são características inerentes da pós-modernidade.*

Hoje, constata-se facilmente que as linhas divisórias são cada vez mais sutis e a interdisciplinaridade indica um dos caminhos melhores para se caminhar na pós-modernidade.

A cada momento, as relações arte-cultura tornam-se mais complexas, com alterações cada vez mais velozes, heterogêneas e, nem sempre harmônicas, com a presença cada vez maior e mais constante das novas tecnologias abrangendo e atuando em todos os setores, através de comunicações rápidas, múltiplas e massivas informações.

A apropriação de novas tecnologias por artistas é hoje cada vez mais constante, na medida em que proporcionam meios mais poderosos, econômicos e rápidos para o desenvolvimento da produção artística, ao mesmo tempo em que propiciam a conexão com públicos cada vez maiores em vários aspectos, incluindo-se o numérico e o geográfico.

As reflexões teóricas, vistas e analisadas como linearmente cartesianas, até então produziam ou imaginavam gerar estruturas homogêneas, quando, na verdade, o processo é extremamente híbrido, composto de elementos heterogêneos, sejam lingüísticos, sejam visuais. As conexões, explícitas ou subliminares, não só ocorrem, como participam de todo plano de comunicação. As redes, através das mediações associativas, são estabelecidas e a mutação é uma de suas principais características.

Dentro desta ótica, a produção artística como fruto do conhecimento, jamais pode ser considerada como o resultado de um processo de aquisição gradual e contínuo de aquisições, mas sim, como um sistema de dispersão. Do mesmo modo como a unificação dos conceitos adquiridos, não se dá pelo seu objeto, mas, provavelmente pelo seu sujeito, como já havia demonstrado Foucault (1977).

A complexidade atual, dentre as várias facetas que se apresenta para a arte e a cultura, além da velocidade, é justamente a proliferação veloz que acompanha as novas tecnologias. Trabalha-se coletiva e interativamente com pessoas, dentre elas, artistas e arte-educadores de múltiplos países, compartilhando-se informações, documentos e imagens em tempo real. Sobre este aspecto, em Arte Interativa e Cibercultura<sup>69</sup>, a apresentação do pensamento de Pierre Lévy<sup>70</sup> por Diana Domingues, bem esclarece:

“...A ARTE COM TECNOLOGIAS DA ERA DIGITAL PERMITE A INTERATIVIDADE DESENVOLVENDO PROCESSOS DE COMUNICAÇÃO DO HOMEM EM DIÁLOGOS E PARTILHAS COM SISTEMAS INFORMATIZADOS. SÃO MODALIDADES DE ARTE INTERATIVA AI QUE UTILIZA O ESPAÇO DE COMPUTADORES, O CIBERESPAÇO, AS ESTRUTURAS HIPERTEXTUAIS, O FLUXO DE REDES TELEMÁTICAS QUE SOMAM O COMPUTADOR ÀS TECNOLOGIAS DE TELECOMUNICAÇÃO, SEMPRE OFERECENDO INTERFACES DE ACESSO AO ANTIGO 'PÚBLICO'... NA CIBERCULTURA, O MEIO ARTÍSTICO E CIENTÍFICO ESTÁ REALIZANDO INVESTIGAÇÕES QUE UTILIZAM O COMPUTADOR COMO UM SISTEMA EM SUAS POSSIBILIDADES DE AMPLIAR O CAMPO PERCEPTIVO. A ARTE INTERATIVA É UMA ARTE MAIS COMPORTAMENTAL QUE VERIFICA QUESTÕES COMO A INTERATIVIDADE EM TEMPO REAL, A CONECTIVIDADE, A EMERGÊNCIA, ATRAVÉS DE DISPOSITIVOS DE INTERAÇÃO, ENTRE OUTROS ATRIBUTOS DA ARTE DIGITAL”.

Assim, entre os múltiplos desafios, para a arte e a cultura há a integração e a interatividade das inovações tecnológicas nas prioridades culturais, alinhando-as aos valores já existentes na comunidade, ao mesmo tempo em que também se apropria de valores exógenos para

69 **Arte Interativa e Cibercultura**, <http://artecno.ucs.br/indexport.html>

70 “Uma das características mais constantes da ciberarte é a participação daqueles que as experimentam, as interpretam, as exploram ou as lêem. Não se trata somente de uma participação na construção do sentido, mas realmente de uma co-produção da obra, desde que o “espectador” é chamado a intervir diretamente, a fazer a obra acontecer (a materialização, o aparecimento das imagens, a edição, o desenvolvimento efetivo naquele momento e lugar) de uma seqüência de sinais ou de acontecimentos”. Pierre Lévy, <http://artecno.ucs.br/indexport.html>

o desenvolvimento de novas propostas que envolva as várias questões concernentes à arte, inclusive o próprio processo criativo.

A análise estrutural da arte face às novas tecnologias, também permite o exame da imagem como objeto de comunicação entre sujeitos e também como objeto de significação. O uso dessa metodologia se justifica na medida em que nos orienta na exploração dos sentidos e nos faz perceber a dinâmica da significação. Como exemplo deste aspecto, apresenta-se o texto de Daniela Castro, crítica de arte, a respeito da exposição STIL, de Marcelo Moscheta em 2007 para o Paço das Artes:

“É NO CARÁTER EXPERIMENTAL DO TEMPO - NAS OBRAS, NA CONSTRUÇÃO DA MEMÓRIA - EM QUE SE BASEIAM OS REGISTROS DA PAISAGEM EM STIL,, HÁ UM TRAJETO A SER PERCORRIDO EM CADA OBRA, MAS SUA DURAÇÃO BASEIA-SE NO INSTANTE DISTENDIDO DA CONTEMPLAÇÃO E FORMAÇÃO DO PENSAMENTO EVOCADO PELAS IMAGENS. ELAS EXIGEM UM OLHAR ALONGADO QUE SE FORMA NOS INTERSTÍCIOS, FORA DO ALCANCE DOS OLHOS COMUNS QUE SÓ CONSEGUEM ENXERGAR A APARÊNCIA, O QUE ESTÁ NA SUPERFÍCIE DAS COISAS”.<sup>71</sup>

Compreendida como meio, a imagem possibilita também o resgate da produção como representação de um contexto sócio-cultural. Nesse caso, a imagem passa a ser considerada não somente como uma produção vinculada à estética, mas também como uma atividade que trabalha com a informação. Assim, como ferramenta, como meio, a imagem traz em si as alterações inerentes à evolução de sua concepção estética e retórica da visualidade<sup>72</sup>.

Por outro lado, a imagem, que tem como um dos seus ingredientes o sensível como instrumento de produção, acaba por interferir no contexto social onde se insere, devido à força inerente deste componente. Nesse sentido, Maffesoli, confirma que: “A tudo que se fizer associar o sensível, sob diversas modulações, que não possa se relegar à ordem do privado, contrariamente, contamina, de uma maneira mais ou menos selvagem o conjunto da vida pública”. (Maffesoli, 2000:134). A escolha eletiva é a afinidade, não importando a comunidade: religiosa, cultural, intelectual. O mais importante é observar que os eixos paradigmáticos mudaram.

Para Grossmann, “arte hoje é, simultaneamente, uma tradição, um espetáculo, um lugar político, uma promoção social, uma arena para processos de ação sócio-cultural, uma especulação, uma corporação, uma experiência, bem como alegoria ou metáfora para a explanação, criação e manutenção de outras dimensões de conhecimento”<sup>73</sup>.

A desconstrução é única, singular em cada ação. Opta por caminhos específicos em cada caso, a cada momento e, em geral, busca elementos antes considerados marginais no esquema clássico, reordenando o discurso, apresentando propostas inusitadas e estabelecendo novos elos, sejam visuais, sejam mentais.

Vale observar que na verdade, o que é “informado” é o conjunto maior ou menor de idéias e estas são reconhecidas em maior ou menor abrangência, do mesmo modo em que permanecerão com maior ou menor intensidade (adensamento ou rarefação), por maior ou menor tempo no repertório imagético das pessoas, de acordo com as possibilidades interativas que venham a oferecer, no que tange aos elementos já existentes, às possibilidades de “conexões” que os mesmos proporcionem e as diversificadas bagagens informativas que os espectadores possuam.

## O PROCESSO DE CRIAÇÃO NAS QUESTÕES PRESENTEÍSTAS

Hoje, as linhas divisórias são cada vez mais sutis e a interdisciplinaridade indica um dos mais acertados caminhos para se tomar na pós-modernidade. Como afirma Juan Linares: “...”patéticos são os combates pela predominância de certos modelos sobre outros, onde a confrontação que se diz científica esconde, a duras penas o combate territorial. Por outro lado, é muito estimulante descobrir que é possível a confluência de integração e que as explorações realizadas a partir de diferentes modelos podem ser compartilhadas. O lugar-comum das descobertas singulares nos permite chegar a mistérios maiores, mais velados e transformam os trabalhos práticos e de investigação em aventuras duplamente fascinantes”<sup>74</sup>.

Neste cenário, vários nichos são então abertos no instante presente, vindos com toda a intensidade – é o presenteísmo, que

71 Daniela Castro, <http://www.marcelomoscheta.art.br/textos.htm#>

72 Como afirma Maffesoli: “Insistir sobre a íntima ligação entre ver, ser visto, viver, não é insignificante, justamente onde a imagem longamente estigmatizada (re)aparece como um dos pilares da vida social”. L’ instant éternel, p.134.

73 Martin Grossmann, texto “O Museu de Arte Hoje”, originalmente publicado na revista de arte espanhola *Art.es*, nº. 3, maio-junho 2004, pp16-22 e veiculado também através do fórum permanente sobre museus de arte: entre o público e o privado, no endereço: [http://forumpermanente.incubadora.fapesp.br/portal/painel/artigos/o\\_museu\\_hoje](http://forumpermanente.incubadora.fapesp.br/portal/painel/artigos/o_museu_hoje)

196 74 Juan L. Linares, prefácio da obra *A Escultura e a Psicoterapia*, p.9.

contamina as representações e as práticas sociais – “a sinergia de fenômenos arcaicos e do desenvolvimento tecnológico” (Maffesoli, 2000:305). Tais movimentos, como descreve no sentido visual o mesmo autor, constituem-se de várias espirais que, sinergicamente, tocando outras, provocam pontos de tangências e interseções de novas possibilidades através de seus pontos comuns e divergentes que, por sua vez, formarão outros nichos, durante todo o tempo, apoiados sobre a tensão dos elementos heterogêneos.

Munari também detecta e menciona esse mesmo presenteísmo, quando afirma que “a pesquisa visual parte de um fato técnico, parte das responsabilidades do meio para explorar os valores de comunicação visual, independentemente do conteúdo da informação, e sem ter em conta qualquer estética passada ou futura” (Munari, 1977:21).

Na “reciclagem” do processo para retomar o ponto inicial, como “rosca sem fim” (Maffesoli, 2000:15), o “eu” relativiza-se na “busca do conceito previamente estabelecido”<sup>75</sup>, na tentativa pessoal (e talvez eterna) de reorganização constante dos conceitos. É, ao mesmo tempo, a leitura realizada pelo olhar do outro. É a alteridade.

Entre estas infinitas tribos, há algumas onde, à primeira vista, torna-se quase que impossível o estabelecimento de qualquer relação. Porém, é justamente nesta quase-impossibilidade que ocorrerá a interseção mais interessante, e a mesma será reconhecida a partir de seu reconhecimento pelo grupo, ainda que de tempos em tempos mutante. Neste caso, é necessário constatar os três elementos que, juntos, formarão uma tríade e produzirão o nascimento de uma nova identidade: o auxílio mútuo, o compartilhamento dos sentimentos e o ambiente afetivo, fundados pelo senso holístico de diversos elementos sobre a experiência comum, vinda do cotidiano para, em seguida, lhe ser devolvida. As diferenças são necessárias porque elas irão fortificar o trágico, e o trágico, por sua vez, fará emergir os contrários (Maffesoli, 2000:305).

A relação da imagem com o espectador jamais será abstrata, ao contrário, dentre as múltiplas variáveis, alguns contextos são observados. Esses contextos irão regular a relação do espectador com a imagem, e à essa relação, Aumont atribui o nome de “dispositivo”, dividindo-os em: contexto social, contexto institucional, contexto técnico e contexto ideológico. (2001:15).

Pela ótica e traços da pós-modernidade, a crítica dissolve-se pela fragmentação da totalidade, pela insegurança, que tão bem caracteriza a liberdade, pela perda da legitimidade das grandes narrativas, pelo caráter híbrido tão característico da cultura pós-moderna. Assim, a imagem, neste contexto, opta pela expressão do sensível, no sentido estético, pela expressão individual, pelo experimento e pela criação e re-criação de novas regras à medida que realiza, uma vez que o erro, o acaso e o jogo, são características inerentes da pós-modernidade.

O cenário é demonstrado para que seja possível efetuar análises de alguns aspectos deste fenômeno multidimensional que é esta parte da sociedade, se afastando da teoria, indo à prática e retornando à teoria, como uma aplicação de processo contínuo.

Para Grossmann (op. cit.), ao equalizar artista com observador, estende-se a experiência da arte, investe-se nessa dialética insolúvel, criam-se soluções criativas. Todas essas movimentações são essenciais para a sobrevivência da arte e de seus instrumentos, aparelhos e agentes.

São reflexões que constatarem como conceitos concernentes à pós-modernidade aplicados, podem ajudar na compreensão de outros, no sentido prático. Nesse caso, revertendo-se a sensibilidade inerente do profissional - o produtor - para melhor compreender outras idiosincrasias e obter melhores resultados a partir da reflexão sobre esses conceitos e aplicação dos mesmos sobre a ação, para interagir, gerar e produzir imagens, inserindo-se a ótica da estética e da técnica no cotidiano das pessoas.

## BIBLIOGRAFIA

- AUMONT, Jacques. A Imagem. Campinas, SP: Editora Papirus, 2001.
- BARBERÁ, Elisa López e Knappe, Pablo Población. A Escultura e a Psicoterapia. São Paulo: Editora Ágora, 1997.
- CHAMPIGNEULLE, Bernard. A “Arte Nouveau”. São Paulo: Editora Verbo e EDUSP: 1976.
- DOMINGUES, Diana (org.). Arte no Século XXI. A humanização das tecnologias. São Paulo, Fundação Editora UNESP, 1997.
- FOUCAULT, Michel. Nietzsche, Freud e Marx. São Paulo: Princípios: 1977.
- GREIMAS E COURTÉS, Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage, Paris: Editora Hachette, 1979.
- GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. Design Gráfico: do invisível ao ilegível. Rio de Janeiro: Editora 2AB, 2000.
- LUPTON, Ellen e MILLER, J. Abbot. Design writing research: writing on graphic design. In: GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. Design Gráfico: do invisível ao ilegível. Rio de Janeiro: 2AB, 2000.

<sup>75</sup> Bruno Munari, op.cit., p. 21.



MAFFESOLI, Michel. L'Instant éternel, Paris: Éditions Denoël: 2000.

\_\_\_\_\_. No Fundo das Aparências. Petrópolis, R.J.: Editora Vozes, 1996.

MUNARI, Bruno. Design e Comunicação Visual, São Paulo: Martins Fontes: 1977.

### **BANCO DE DADOS ON-LINE**

---

Arte Interativa e Ciberultura, <http://artecno.ucs.br/indexport.html> - Acesso em 02/08/2007.

Daniela Castro, <http://www.marcelomoscheta.art.br/textos.htm#> - Acesso em 31/07/2007

Diana Domingues, <http://artecno.ucs.br/indexport.html> - Acesso em 31/07/2007

Marcelo Moscheta, <http://www.marcelomoscheta.art.br/> - Acesso em 06/08/2007

Martin Grossmann, [http://forumpermanente.incubadora.fapesp.br/portal/.painel/artigos/o\\_museu\\_hoje](http://forumpermanente.incubadora.fapesp.br/portal/.painel/artigos/o_museu_hoje) - Acesso em 03/08/2007

Shelle Luaces, <http://www.educoea.org/portal/pt/tema/2006/mar06.aspx?culture=pt&navid=71> - Acesso em 30/07/2007.

# DVD-REGISTRO DE TEATRO: UMA NOVA FORMA DO TEATRO DE CHEGAR AO GRANDE PÚBLICO

TAMARA VIVIAN KATZENSTEIN (TAMARA KA) | PROFESSORA DA UNIVERSIDADE ANHEMBI-MORUMBI E MESTRA EM COMUNICAÇÃO | TAMARA@PHILBUS.COM.

## ABSTRACT

This paper deals with the technical production systems of the Theater Registry DVD within the context of mass communication practices. The new technologies allow for the dissemination of a theater performance to other audiences having had no access to the original performance, being, as they were, in a different time/space. Moreover, the technically reproduced art work opens the possibility for new esthetic and originality concepts (BENJAMIN, W. 1994). When watching a theater performance through a TV set one gains access to a reflection about the enacted play that goes beyond the play itself. One can have different interpretations, different points of view and different approaches. The DVD allows for a different dissemination of the enacted play and is a parallel tune, or a different reading of the theater play.

The Theater Registry-DVD is a hybrid product between the theater and the electronic media. Transposition viewed as one of the forms of meta-linguistic re-reading, a very frequent issue in our days.

The Theater Registry-DVD, this media product available to the public, becomes the articulator of a new practice of communication between the theater and society at large.

A modernidade colocou o homem num ritmo de velocidade, preconizado pelos futuristas no início do século passado. A comunicação contemporânea tem que ser rápida e imediata. Tempo e espaço compactaram-se. Dentro de uma lógica do capital, produz-se comunicação de forma industrial, visando sempre atingir as pessoas não como indivíduos, mas sim como um contingente único definido como massa. Nesses novos tempos, a comunicação apropriando-se de equipamentos eletrônicos e cibernéticos tem sofrido grandes mudanças associadas às novas tecnologias, criando assim novos produtos e uma nova forma de sociabilidade intermediada pelas máquinas.

SABEMOS QUE OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO SÃO FUNDAMENTAIS NA REALIZAÇÃO DA VINCULAÇÃO/AGREGAÇÃO DO CORPO SOCIAL, E SABEMOS TAMBÉM QUE UMA SOCIEDADE SE VINCULA, EM GRANDE PARTE, AO PARTILHAR IMAGENS – IMAGENS ESSAS QUE SE APRESENTAM E ATUALIZAM NAS SOCIEDADES CONTEMPORÂNEAS DE MILHÕES ESPECIALMENTE ATRAVÉS DA MÍDIA (CONTRERA, 2002: 65).

É comum entre os atores e diretores a idéia de que o teatro transferido para a mídia vídeo afasta-o de sua proposta original. Esse trabalho lança então a pergunta: O que significa “não funciona”?

Realmente não se pode esperar em um DVD a mesma relação com o público de um espetáculo ao vivo. Porém, será que o resultado dessa releitura a torna sempre desinteressante?

Advinda da idéia de que o aparato tecnológico, no caso a câmera, resolve tudo sozinha, muitas das gravações são realizadas amadoristicamente. Neste caso, realmente as gravações ficam ruins, tanto técnica (imagem e som) como conceitualmente. Com o desenvolvimento da tecnologia digital e o acesso relativamente fácil desta por um público cada vez maior, este universo mudou. Com uma linguagem mais intimista, a experiência do teatro no DVD tem encontrado seu público, por meio dos vários exemplos de trabalhos que estão sendo lançados. Vemos porém, através de diversos trabalhos que as diversas mídias têm a possibilidades de se auxiliarem.

O DVD-Registro de Teatro<sup>76</sup> é uma mídia em que estão “impressos” registros de espetáculos de teatro. O DVD-Registro<sup>77</sup> de espetáculos, bem mais popular nos EUA, Japão e França do que no Brasil, como subproduto de um espetáculo, vendável ao público em geral, registra, além de peças de teatro, espetáculos de dança e óperas. São muitas vezes produzidos a partir de programas gerados para a televisão. Nos EUA temos diversas peças da Broadway; na Inglaterra, peças de Shakespeare; no Japão, peças de teatro Noh, Kabuqui e Bunrako.

Para assistir a um DVD-Registro de Teatro é necessário contrariar um hábito, já que os trabalhos não se impõem com tanta facilidade como um programa de TV ou um filme de apelo comercial. Têm características próprias tais como o representado se apresentar em tempo real, mais lento,

<sup>76</sup> O termo *DVD-Registro de Teatro* foi criado para a utilização nesse trabalho. Ele se refere ao registro em vídeo de um espetáculo de teatro com público, que é editado, autorado e copiado para a mídia DVD. Posteriormente, o material é distribuído comercialmente ao público.

<sup>77</sup> Usou-se nesse trabalho a terminologia *DVD-Registro* ou *DVD-RT* como uma abreviação de *DVD-Registro de Teatro*.

haver só o cenário da peça como recurso e a câmera normalmente ficar na quarta-parede<sup>78</sup>, no lugar do público, mesmo que a produção se utilize de várias câmeras ou enquadramentos. Quando assistimos a um DVD-RT não devemos ter como referência o DVD de um filme. É outra abordagem. Há diferenças entre esses dois DVDs, desde questões materiais (o orçamento de um filme e de um DVD registro são muito diferentes), até aspectos de objetivo e de estratégia. O DVD-RT mantém uma conexão com a peça que o originou, normalmente restringindo as possibilidades de criação do diretor do DVD ao tempo/espaço representado no espetáculo. O filme é realizado para ser observado pelo espectador. Já no DVD – Registro de Teatro o espectador tem uma postura muito mais de voyeur, colocando-se assim como o observador de algo que foi concebido originalmente para outro público.

Uma das características do DVD RT, produto normalmente realizado por pequenos produtores ou pelos próprios artistas, é a de acabar dando visibilidade a trabalhos culturais consistentes, que resistem à grande indústria multinacional. O DVD-Registro de Teatro se encaixa na via da possibilidade real de apropriação social e cultural das ferramentas ofertadas pelas novas tecnologias por iniciativas que independem das grandes redes de comunicação.

Contraponto da memória cultural, da qual somos feitos, a memória eletrônica é externa e pode-se recorrer a ela quando necessária. São dois conceitos bem diferentes, apesar de ambos se utilizarem da palavra memória.

Em termos de linguagem, o DVD-RT também vai na contramão do apagamento do referente, que é um traço do universo da colonização do imaginário<sup>79</sup>. O DVD-RT tem respeito pela origem, ou seja, percebe-se que é o registro de um espetáculo, não o devorando totalmente e transformando a linguagem teatral em um filme, com a gramática desenvolvida para esse meio. Segundo Eduardo Peñuela Cañizal, colonização é o processo no qual um conceito nos é apresentado já digerido, impondo-se sobre outras formas de cultura. É uma obra com uma só leitura, que já vem explícita.

O DVD-Registro de Teatro é uma forma de relatar um evento, um acontecimento, por meio de vários recursos. Este “relato” pode acontecer com mais ou menos sensibilidade. Voltando-se para o mundo do teatro, há, por princípio, tensão entre a apresentação e a criação de documentos históricos do espetáculo. O desejo de preservar o espetáculo em alguma mídia não fugaz entra em choque com o fato de o teatro ser efêmero por definição e de que deve ser sorvido no instante da apresentação. Faz parte dos paradoxos do teatro ser reproduzível e ter aspectos permanentes e por outro lado jamais ser reproduzível em toda a sua identidade. (UBERSFELD, 1998) Conforme Benjamim (1994), uma das preocupações com a reprodução técnica está relacionada à perda da autenticidade, já que a obra “perde a sua aura”. Realmente é necessário analisarmos bem o ganho e a perda ao migrarmos o teatro para outra forma de registro espaço/temporal. Com isto pode-se dizer que um registro de um espetáculo tem uma vida em si, não apenas como espetáculo reproduzido. Lembrando Magritte: a imagem de um cachimbo não é um cachimbo; ou Duchamp: o urinol na “realidade” é uma fonte, ou seja, a representação adiciona mais elementos semióticos a um objeto.

O mercado da “mídia doméstica acoplada ao televisor”, que pode ser tanto o home vídeo, o disc laser ou o DVD, tem crescido, a ponto de as televisões já programarem no orçamento de seus programas o lucro obtido com a venda de seus DVDs. Neste segmento surgem, timidamente, algumas produções de DVD – registro de teatro, que apesar de serem produzidos de outra forma, tentam utilizar os mesmos equipamentos usados pela mídia de massa.

Pode-se dizer então que há diferentes gêneros de DVDs. Gênero<sup>80</sup> é uma palavra de ordem geral, porém toma-se aqui uma acepção mais restrita. Nessa mesma preocupação de DVD que registra um espetáculo cênico, podemos encontrar DVDs-Registro de Performance, DVDs-Registro de espetáculos de Dança, DVDs-Registro de Teatro Infantil, DVDs – Registro de óperas ou DVDs que documentam um processo artístico cênico.

O DVD-Registro de Teatro é um DVD autorado. Além do espetáculo, captado em sua íntegra com mais de uma câmera, possui uma explanação do universo em que a peça se situa, através dos diversos extras<sup>81</sup>. Como tal, podemos ter entrevistas com o diretor, entrevistas com os atores, making off da peça, repercussão na imprensa entre diversas outras possibilidades. Ou seja, o DVD não está sendo usado apenas como suporte material e sim como uma nova estratégia, mais complexa e diferenciada. O DVD contém mais espaço para informações do que

<sup>78</sup> Quarta parede é a forma como no teatro se costuma chamar o local onde se situam os espectadores. É um conceito que estimula o ator a não representar para o outro e sim se concentrar em realizar o seu trabalho com a maior verdade possível, imaginando uma parede entre ele e a platéia.

<sup>79</sup> CAÑIZAL, Eduardo Peñuela. A mídia e a colonização do imaginário De anotações de aula proferida In: Programa de Mestrado em Comunicações, UNIP, 2006

<sup>80</sup> Podemos analisar o conceito de gênero em sua vertente midiática, como um sistema de regras às quais se faz referência implícita ou explicitamente na realização de processos comunicativos tanto do ponto de vista da concepção, da produção ou da recepção (...). Cada gênero se organiza ao redor de uma estrutura de base que o identifica. Esta estrutura é uma parte, resistente a mudanças, permitindo seu reconhecimento no campo das expectativas cognitivas. (BRANDÃO C., 2005, p.51)

<sup>81</sup> Chama-se de extras, outros vídeos colocados no DVD que não a peça gravada em si, que contribuem para a compreensão e ambientação do objeto focado.

o vídeo e estas são mais facilmente acessíveis. Existem espetáculos do qual foram feitos registros em vídeo, lineares, e eles são impressos em um DVD, sem uma preocupação maior com a parte visual da apresentação. Autoração é o processo de programação no qual o vídeo, áudio, legendas, tela gráfica ou animação gráfica recebem um tratamento de linguagem e técnico, onde serão codificados e integrados em um DVD.

Na autoração usa-se a tecnologia com conhecimento de fato, usam-se os programas em toda sua complexidade. Com isso, as intenções do diretor do DVD tornam-se mais claras. Já o DVD não autorado, só com o registro do espetáculo, pode, por competência, ter efeitos de linguagem bons, porém ele restringe o seu alcance, já que está mais próximo de uma mera transposição de suporte.

Edgar Morin, no livro *O Paradigma Perdido* (s/d a) afirma que o que definiu a aparição do Homo Sapiens, o homem inteligente, na Terra foi a sua capacidade de simbolização, atestada pelas sepulturas e pela pintura. Nas sepulturas foram encontradas ferramentas e comidas, indicando um ritual, uma elaboração para a morte. Esses rituais mantêm a ligação dos vivos com a pessoa morta, transformando essa ligação, ou melhor, ligação com o duplo, com a lembrança, a memória dela.

A EXISTÊNCIA DO DUPLO É ATESTADA PELA SOMBRA MÓVEL QUE ACOMPANHA CADA UM, PELO DESDOBRAMENTO DA PESSOA NO SONHO E PELO DESDOBRAMENTO DO REFLEXO NA ÁGUA, QUER DIZER, A IMAGEM. DESDE ENTÃO A IMAGEM NÃO É SÓ UMA SIMPLES IMAGEM, MAS CONTÉM A PRESENÇA DO DUPLO A SER REPRESENTADO E PERMITE, POR SEU INTERMÉDIO, AGIR SOBRE ESSE SER; (MORIN: s/d a, 98-99)

Morin afirma que podemos pensar na imagem como parte da exterioridade e da cultura. A imagem da encenação captada se apropria não só da imagem dos atores, mas também do conteúdo da peça, do trabalho do cenógrafo, do iluminador e do diretor da peça. A releitura de uma peça em DVD abre caminho para concepções originais e novas possibilidades estéticas.

Este trabalho faz parte de minha dissertação de mestrado defendida em março de 2007

## BIBLIOGRAFIA

- BENJAMIN, Walter. *Magia e Técnica, Arte e Política: Ensaios sobre Literatura e História da Cultura*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1994
- CONTRERA, Malena Segura. *Mídia e Pânico. Saturação da Informação, Violência e Crise Cultural na Mídia*. São Paulo: Editora Annablume: FAPESP, 2002
- MORIN, Edgar. *O Paradigma Perdido: A Natureza Humana*. Lisboa: Publicações Europa América, s/d a.
- UBERSFELD, Anne. *Semiótica Teatral traducción y adaptación de Francisco Torres Monreal*. Madrid: Ediciones Cátedra/Universidad de Murcia, 1998.
- [http://www.youtube.com/watch?v=0\\_AEhdo6xE](http://www.youtube.com/watch?v=0_AEhdo6xE)
- [http://www.youtube.com/watch?v=zQQOzVF\\_zjs](http://www.youtube.com/watch?v=zQQOzVF_zjs)
- <http://www.youtube.com/watch?v=vhrpN1GbOaM>
- <http://www.youtube.com/watch?v=b6pE9tuHXjs>
- [www.tadeujungle.com.br](http://www.tadeujungle.com.br)
- [www2.uol.com.br/parlapatoes/home/compredvd.html](http://www2.uol.com.br/parlapatoes/home/compredvd.html)

# ARTE CON NUEVOS MEDIOS E INCLUSIÓN DIGITAL EN URUGUAY.

ING. TOMAS LAURENZO. | INSTITUTO DE COMPUTACIÓN UNIVERSIDAD DE LA REPÚBLICA, URUGUAY. | [HTTP://WWW.FING.EDU.UY/~LAURENZO](http://www.fing.edu.uy/~LAURENZO) | [LAURENZO@FING.EDU.UY](mailto:LAURENZO@FING.EDU.UY)

## RESUMEN

El arte con nuevos medios, o new media art, puede ser definido como el proceso utilizado por artistas para crear trabajos que exploran nuevos modos de expresión artística, involucrando nuevos medios tanto en como el trabajo es concebido y creado como en la forma en que es presentado a una audiencia [arts].

Lo que, en otro contexto geopolítico, se vive como un tiempo de “fermentación interdisciplinaria” en Uruguay tanto la producción artística legitimada en los circuitos de consumo, como la oferta educacional, muestran un desconocimiento importante del arte en los nuevos medios, no existiendo –salvo casos puntuales muy restringidos a una esfera de funcionamiento– las pretendidas organizaciones híbridas.

En este artículo proponemos que los problemas de visión e infraestructura identificados por Lev Manovich que llevaron a Estados Unidos, a principios de los '90, a atrasarse respecto a Europa y Japón en el arte con nuevos medios, son emparentables a la situación uruguaya actual, con la diferencia de que el esfuerzo realizado por EE.UU. para recuperar el tiempo perdido no parece ser posible en Uruguay.

Si una posible medida de la importancia asignada por una sociedad a una actividad artística en particular es la cantidad de instituciones culturales dedicadas a ella, vemos que durante mucho tiempo Japón y Europa fueron los lugares más activos en new media art, siendo Estados Unidos mucho más conservador. Utilizando una métrica similar, encontramos que en Uruguay, actualmente no existe ninguna institución como las mencionadas.

Consistente con esto, el arte producido (y legitimado) en Uruguay, no incluye la utilización de la tecnología como medio. Si tomamos como ejemplo el último Premio Nacional de Artes Visuales, vemos que en ningún caso hay una apropiación del medio, sino se utiliza la tecnología como una herramienta. Así, las obras de videoarte hacen gala de un alto dominio de la herramienta video digital y su lenguaje, pero no proponen nuevas formas de utilización del medio, no lo cuestionan desde su concepción, sino que –en todo caso– desde su producción estándar.

La recuperación del terreno perdido por parte de Estados Unidos se sustentó en dos pilares, la asunción por parte de los agentes culturales de la necesidad de una acción en tal dirección y las posibilidades económicas, de infraestructura y de construcción del conocimiento de los distintos actores.

Un camino que proponemos posible consiste en utilizar tecnología obsoleta y de desecho, rearticulada con fines artísticos o educativos, generando un lenguaje propio a partir de la manipulación tecnológica y permitiendo el uso de la tecnología como medio bruto de expresión artística [Castro, Laurenzo].

Luis Camnitzer, en el discurso inaugural de la última Bial del Mercosur comenta una forma, metafórica, “de considerar la obra como el resultado de un juego en el cual uno tiene que tratar de deducir las reglas que generaron la obra, para luego decidir si la obra fue producto de una buena jugada” [Camnitzer]

Aquí, no sólo pretendemos que el espectro de lo posible se amplíe en toda medida, sino que también pensamos que es el artista quién debe definir las reglas, no la capacidad de acceder, comprender y manipular un medio.

## INTRODUCCIÓN

El arte con nuevos medios, o new media art, puede ser definido como el proceso utilizado por artistas para crear trabajos que exploran nuevos modos de expresión artística, desde el arte conceptual al arte virtual, pasando por instalaciones y performances e involucrando nuevos medios tanto en como el trabajo (o un componente del mismo) es concebido y creado como en la forma en que es presentado a una audiencia [arts].

Si bien el arte y la tecnología han estado inextricablemente ligados (sólo con el invento de la pintura acrílica fue posible el mundo en serie del Pop Art<sup>82</sup>; y es clara, por ejemplo, la necesidad tecnológica de un luthier clásico,) la inespecificidad del medio digital ha permitido la

202 <sup>82</sup> Cristophe Siemes.



constitución legítima de una nueva rama en la cual, lo digital, lo interactivo y lo informático juegan un rol destacable.

Aunque, según Miller Puckette<sup>83</sup> “el diseño del software siempre va a influir en como sonará la música por computadora” [Puckette], el paradigma clásico de productor / consumidor tecnológico puede cuestionarse, apostándose a la “aparición de nuevos Leonardos, individuos o equipos creativos que no sólo desarrollarán un arte significativa para nuestro tiempo, sino que además generarán nuevas investigaciones en ciencia y tecnología que respondan a las necesidades humanas” [Malina]

La convergencia cultural de arte, ciencia y tecnología provee amplias oportunidades para que los artistas cuestionen la propia noción de cómo el arte es producida y su funcionamiento en la sociedad [Clayton]

Lo que, en otro contexto geopolítico, se vive como un tiempo de “fermentación interdisciplinaria” donde la “colaboración y confrontación intelectual permitida por nuevas organizaciones híbridas, nuevos patrocinadores y las herramientas compartidas de computadoras y la internet” [Clayton], en Uruguay tanto la producción artística legitimada en los circuitos de consumo, como la oferta educacional, muestran un desconocimiento importante del arte en los nuevos medios, no existiendo –salvo casos puntuales muy restringidos a una esfera de funcionamiento– las pretendidas organizaciones híbridas.

En este artículo proponemos que los problemas de visión e infraestructura identificados por Lev Manovich [Manovich] que llevaron a Estados Unidos, a principios de los '90, a atrasarse respecto a Europa y Japón en el arte con nuevos medios, son emparentables a la situación uruguaya actual, con la diferencia de que el esfuerzo realizado por EE.UU. para recuperar el tiempo perdido no parece ser posible en Uruguay.

## LA CONSOLIDACIÓN DEL NEW MEDIA ART

Una posible medida de la importancia asignada por una sociedad a una actividad artística en particular es la cantidad de instituciones culturales dedicadas a ella.

En el caso del arte con nuevos medios, existen varias instituciones culturales, las cuales comenzaron en los '70 (SIGGRAPH en 1974, Ars Electrónica en 1979), y se consolidaron en Europa a fines de los '80 mientras que en Estados Unidos recién unos diez años después (alrededor de 1995 las universidades y escuelas de arte comenzaron a incluir a los nuevos medios, y actualmente existen numerosas fundaciones apoyando y numerosos equipos e instituciones de investigación y producción artística).

De esta forma, durante mucho tiempo Japón y Europa fueron los lugares más activos en new media art, siendo Estados Unidos mucho más conservador y canalizando las inquietudes de los artistas a través del Videoarte y el Net.art<sup>84</sup>.

La utilización nuevas tecnologías por parte de los artistas estadounidenses se realizó, entonces, mediante una adaptación cómoda que no requirió un conocimiento profundo<sup>85</sup> del medio, optando por un rol tradicional de artista consumidores de herramientas tecnológicas. [Manovich]

Este atraso en el cambio de actitud frente a la tecnología, parece surgir naturalmente en contextos más o menos conservadores, y su superación en Estados Unidos fue posible a través de la legitimización desde la academia (creando carreras, cursos y posgrados en el área) y a través de la legitimación desde el circuito de museos (por ejemplo, recién en 2001 los museos Whitney y SFMOMA han montado grandes exposiciones de arte con nuevos medios) [Manovich]

Así, en un lapso de diez años, lo que antes era parte del underground cultural, se convirtió en un campo académico y artístico consolidado y cooptado por las formas institucionales.

Utilizando una métrica similar, encontramos que en Uruguay, actualmente no existe ninguna institución<sup>86</sup> como las mencionadas, y cree-

83 Miller Puckette es el director asociado del Center for Research in Computing and the Arts de la Universidad de San Diego, y es uno de los principales investigadores en música por computadora, habiendo desarrollado MAX y PD.

84 Producciones más fácilmente asimilables al entretenimiento, hacia lo que el público estadounidense se encontraba mejor dispuesto.

85 Más allá de que, en su momento, una obra de Net.art (y anteriormente de Videoarte) involucraba tecnología de última generación, para que un artista pudiera acceder a ella sólo necesitaba una computadora estándar y una conexión a internet

86 Es importante mencionar que en el Instituto de Computación de la Facultad de Ingeniería de la Universidad de la República, en Uruguay, desde hace dos años funciona constituido el grupo de investigación en Interacción Persona-Computadora, Computación Gráfica y Arte con Nuevos Medios, del que formamos parte grupo que aún se encuentra dando sus primeros pasos



mos que puede identificarse el mismo enfoque conservador frente al arte con nuevos medios, tanto por parte de las instituciones como por parte de los propios artistas.

Consistente con esto, el arte producido (y legitimado) en Uruguay, no incluye la utilización de la tecnología como medio. Tomaremos como ejemplo el último Premio Nacional de Artes Visuales<sup>87</sup>

Para la edición 52<sup>o</sup> del Premio han sido seleccionadas varias obras creadas con técnicas clásicas y algunos que incluyen nuevas tecnologías: una instalación por Comas, gigantografías (Sicco, Ronela) y obras de videoarte (Sicco, Sartre, Santiago).

En ningún caso hay una apropiación del medio<sup>88</sup>, sino que todos los artistas utilizan la tecnología como una herramienta, una forma de construcción. Así, las obras de videoarte (en particular las expuestas por Martín Sastre<sup>89</sup>) hacen gala de un muy alto dominio de la herramienta video digital, y del lenguaje habitual del mismo, pero no proponen ni producen nuevas formas de utilización del medio, no lo cuestionan desde su concepción, sino que —en todo caso— desde su producción estándar. Claramente no pertenecen al campo del new media art ya que su concepción no forma parte del proceso de exploración de nuevos medios de expresión artística.

De igual forma, las gigantografías muestran un dominio de la manipulación de la imagen digital que finalmente producen obras gráficas impresas, clásicas.

La falta de cuestionamiento del medio en sí, es particularmente evidente en la obra de Comas, la cual consiste en una computadora portátil que muestra distintas páginas de un archivo diseñado por la artista. Bajo la instalación, se encuentra un cartel (presumiblemente adosado por el personal del museo) que advierte “NO tocar la computadora” (sic), convirtiendo la computadora en un proyector de imágenes.

Quizás este sea el mejor ejemplo de lo ya dicho: no sólo no se produce arte mediante la tecnología, sino que se ignoran las posibilidades clásicas recreándose el vehículo comunicacional propuesto por los medios tradicionales<sup>90</sup>.

## INCLUSIÓN DIGITAL

La recuperación del terreno perdido por parte de Estados Unidos se sustentó en dos pilares: primero, la asunción por parte de los agentes culturales (estatales, académicos, museísticos, etc.) de la necesidad de una acción en tal dirección y, segundo, las posibilidades económicas, de infraestructura y de construcción del conocimiento de los distintos actores.

Si bien es posible afirmar que en muchas ramas Uruguay posee el conocimiento necesario (o los medios para construirlo), las limitaciones de infraestructura y, sobre todo, económicas, plantean un difícil problema a la hora de pensar políticas y acciones concretas.

Un camino que proponemos posible consiste en utilizar tecnología obsoleta y de desecho, rearticulada con fines artísticos o educativos<sup>91</sup>, generando un lenguaje propio a partir de la manipulación tecnológica y permitiendo el uso de la tecnología como medio bruto de expresión artística [Castro, Laurenzo].

El enfoque no es nuevo, basta recordar a Eladio Dieste<sup>92</sup>, “Cada problema [...] debería encararse con una especie de ingenuidad, [...] con una actitud humilde y vigilante. Pensarlo de nuevo, con el acervo básico que es ya patrimonio de todos los hombres” [Dieste], pero asumirlo implica un importante cambio de actitud.

Para ello resulta fundamental reconocer las asimetrías entre el primer y tercer mundo así como las necesarias diferencias entre las soluciones aplicables a nuestro contexto y las creadas bajo otros parámetros. Estas diferencias resultan aún más importantes cuando “como consecuencia de la equivocada actitud de imaginar una ciencia y una técnica ya hechas, que sólo esperan que las descubramos, se produce entre nosotros, por otro camino, una también lamentable ceguera” [Dieste]

87 <http://www.mec.gub.uy/cultura/Concursos/ArtesVisuales/ArtesVisuales.html>

88 Para una discusión más profunda de la apropiación de la tecnología (que implica conocerla, desmitificarla, deshacerla y reconstruirla desde nuestra (u otra) realidad), ver [Castro, Laurenzo]

89 Lo que sí hacen todas las obras de Sastre es cuestionar desde el producto, el medio que las sostiene, en particular jugando con la esquiza barrera entre arte y entretenimiento

90 No supone esto una crítica curatorial, sino una constatación factual. La elección de una expresión artística es del todo sostenible, aunque quizás quepa preguntarse si la elección es tal.

91 En nuestra universidad se han realizado experiencias de enseñanza de robótica móvil. Para más información ver <http://umsis.miami.edu/~asklar/AMIRE2007.pdf>

92 Eladio Dieste (1917-2000) nacido en Artigas, Uruguay, fue egresado de la Facultad de Ingeniería (UDELAR, 1943). Fue Miembro Correspondiente de la Academia de Ciencias de la República Argentina, Profesor Ad Honorem de las Facultades de Arquitectura de Montevideo y Buenos Aires, Miembro correspondiente de la Academia de Bellas Artes

204 Argentina, Miembro de la Academia de Ingenieros del Uruguay y Doctor “Honoris Causa” de la UDELAR.

Para viabilizar la creación de arte con nuevos medios en nuestro contexto, resulta entonces imprescindible construir equipos híbridos que involucren a artistas y tecnólogos por igual, donde se realice en forma mancomunada la construcción del conocimiento y de las herramientas necesarias.

## EL TECNOCORDIO.

Dentro de los varios ejemplos disponibles de reutilización de la tecnología, mencionamos el Tecnocordio, un ejemplo de producción a partir de tecnología de desecho con fines artísticos, consistente en un prototipo de instrumento musical e instalación [Castro, Lorenzo].

Este instrumento / instalación, consistió en una serie de módulos relativamente independientes, cada uno conformado por una placa de una computadora obsoleta<sup>93</sup> corriendo Linux, cuatro cuerdas de guitarra y cuatro motores para su tañido. Todos los módulos se encontraban conectados en red y controlados desde una computadora central.

Para su construcción, toda la tecnología involucrada, desde los motores (obtenidos a partir del desguace de viejas disqueteras) hasta los chips y los controladores, fue reciclada de componentes obsoletos, con la única excepción de la computadora central que oficia de controlador<sup>94</sup> [Laurenzo].

La instalación del Tecnocordio se realizó a mediante una estructura metálica (creada a partir de gabinetes de PC también reciclados) que sostenía los distintos módulos (para más información ver [Castro, Lorenzo] y [Laurenzo]).

## CONCLUSIONES

La emergencia de estudios sobre arte con nuevos medios testimonia el reconocimiento del rol cultural clave que juega lo digital en nuestra sociedad global [Manovich]. Sin embargo, en muchos aspectos, la new media art permanece ajena a la producción artística y tecnológica de Uruguay<sup>95</sup>.

Más allá de algún hecho puntual exitoso, la única forma de fomentar producciones de arte con nuevos medios es mediante la construcción de equipos híbridos de trabajo que permitan la construcción de un lenguaje propio a partir de la solvencia en la creación y manipulación tecnológica.

Esta manipulación deberá darse no como émulo de la producción generada en otro contexto, sino como parte de la búsqueda local, construyendo, reconstruyendo y cuestionando el medio y la producción simbólica que éste permite.

Luis Camnitzer, en el discurso inaugural de la última Bienal del Mercosur comenta una forma, metafórica, "de considerar la obra como el resultado de un juego en el cual uno tiene que tratar de deducir las reglas que generaron la obra, para luego decidir si la obra fue producto de una buena jugada" [Camnitzer]

Aquí, no sólo pretendemos que el espectro de lo posible se amplíe en toda medida, sino que también pensamos que es el artista quién debe definir las reglas, no la capacidad de acceder, comprender y manipular un medio.

## BIBLIOGRAFIA

[Manovich] New Media from Borges to HTML. Manovich, Lev. The New Media Reader, editado por Wardrip-Fruin, Noah y Montfort, Nick. MIT Press.

[Dieste] Introducción a la teoría. Dieste, Eladio. Facultad de Arquitectura, 1998. Montevideo, Uruguay.

[Castro, Lorenzo] Arte y tecnología. Castro, Fabrizio; Laurenzo, Tomás. Facultad de Ingeniería, 2003, Montevideo, Uruguay.

[Puckette] Max at seventeen. Puckette, Miller. Computer Music Journal 26(4): pp. 31-43. 2002

[Arts] Support for the Arts handbook, p. 109. Australia Council for the Arts. 2006.

[Malina] At a distance, precursos to Art and Activism on the Internet, editado por Chandler, Annmarie and Neurmark, Norie. Foreword, Malina, Roger. 2005.

[Clayton] At a distance, precursos to Art and Activism on the Internet, editado por Chandler, Annmarie and Neurmark, Norie. Foreword, Clayton, Joel. 2005.

[Laurenzo] Low cost digital luthiery. Tomas Laurenzo, sin publicar, sometido a evaluación 2007.

93 Una placa madre de PC 8088.

94 Una computadora extremadamente modesta (Pentium III a 500 MHz), pero no reciclada.

95 Pensamos que una situación emparentable ha de darse en otros países.

# A MULTIPLICIDADE DAS POÉTICAS TECNOLÓGICAS

VENISE MELO | MESTRANDA EM ESTUDOS DE LINGUAGENS, UFMS | VENISEMELO@GMAIL.COM | VENISE.MELO@BOL.COM.BR

## RESUMO

Com os recursos das tecnologias digitais e a utilização de diferentes suportes na produção artística a arte contemporânea tem apresentado múltiplas formas de experimentações estéticas, que possibilitam a participação do público, garantindo uma obra mais interativa e colaborativa.

Como exemplo dessas poéticas tecnológicas, analisamos a obra *Osmose* da artista canadense Char Davies. Os ambientes são feitos a partir de processos numéricos tridimensionais e exigem a interação e imersão total do espectador na obra por meio de aparatos tecnológicos, possibilitando a incorporação através de computadores. Nesta perspectiva, a arte se transforma em um processo comportamental, onde o espectador, imerso, pode livremente agir, modificando e intervindo na obra, marcando dessa forma, os aspectos da vida mediada, estendida e transformada pelas tecnologias.

A arte contemporânea encontra-se em um momento híbrido, como em uma rede que transita em vários caminhos que convergem e divergem simultaneamente. Com os recursos das tecnologias digitais e a utilização de diferentes suportes na produção artística, têm-se apresentado múltiplas formas de experimentações estéticas, que possibilitam a participação do público, garantindo uma obra mais interativa e colaborativa, estimulando a formação de um espectador mais crítico e receptivo.

Nessa relação espectador/obra, rompe-se a barreira que garante a autoria e a linearidade do começo-meio-fim de uma obra ou narrativa. O espectador se dispõe a entender a obra como experiência sensorial e sinestésica, abandonando o tradicional caráter artístico de contemplação espacial e temporal. Essa experimentação ultrapassa o limite da matéria e a utilização de aparatos tecnológicos insere na obra características da imaterialidade, do processual e do virtual.

A arte deixa de ser uma impressão da expressividade do artista para ser a própria expressividade do espectador, assumindo uma relação onde o participante faz do espaço estético a sua obra pessoal como co-autor, dando ênfase à existência do "não-lugar", do momentâneo, do efêmero e da pura virtualização espacial.

A obra de arte se desconstrói para ser reconstruída, não pelo artista, como na modernidade, mas para ser reconstruída e reconstituída pelo espectador, que inserido nas obras expõe sua experiência cultural, fundindo pensamentos, sonhos e conhecimentos, gerando um grande hipertexto mental. A conexão virtual, sem a referência de qualquer conotação de espaço real, faz a ligação direta do espectador às múltiplas possibilidades de interação e imersão, tornando-o atemporal.

Em termos gerais, a arte tecnológica, pela multiplicidade que se apresenta, pode ser definida, no que concerne sua produção e recepção, na pluralidade quanto ao seu suporte, sua linguagem e as diversas possibilidades apresentadas aos seus espectadores.

Nos apoiando no pensamento de Ítalo Calvino em sua obra *Seis propostas para o próximo milênio*, onde se refere à multiplicidade como uma das características da arte contemporânea, com valores plurais, enciclopédicos e ramificados, e nos conceitos de Umberto Eco sobre obra aberta, leitor ideal e suportes múltiplos, podemos afirmar que na colaboração e participação do espectador reside o principal sentido e conceituação da arte atual.

## MULTIPLICIDADE DOS SUPORTES

Com as tecnologias, a ideia de suporte tradicional se pulveriza e dá lugar aos vários os tipos de mídias e aparatos tecnológicos, que se transformam em instrumento e suporte para a arte. O artista tecnológico possui a liberdade de poder sustentar seu conceito artístico utilizando vários meios, sejam eles eletrônicos ou digitais.

A característica estética, com o uso das tecnologias se transformou: o não-lugar, o imaterial e o virtual servem para a arte, assim como também para a ciência. A arte está em LEDs, monitores, sensores, softwares, hardwares, teclados, mouses, interfaces e redes telemáticas, está em cabos de força e se transforma em pura energia.

206 A apropriação de equipamentos de alta tecnologia se torna altamente viável para a arte do século XXI, desde uma câmera a um robô,



podem ser transformados em suportes expressivos e sensoriais ao espectador. A linha divisória entre a ciência tecnológica e a arte vêm se tornando cada vez mais tênue, e o uso de pesquisas como a nanotecnologia, a inteligência artificial, a robótica, entre muitas outras, colaboram para o processo de fusão entre a vida, a arte e a tecnologia.

### **MULTIPLICIDADE DAS POÉTICAS**

As poéticas artísticas tecnológicas possuem como fundamental conceito o uso das formas e estruturas do lúdico e do jogo. O objetivo é produzir ambientações semelhantes a um labirinto, onde a interatividade e a não-linearidade ficam explícitas, e a sugestão de colocar o espectador como um co-autor está sempre presente.

As poéticas interativas e imersivas se apresentam como atualizações dos meios expressivos e como novas formas de expressão se classificam de acordo com seu suporte: ciberliteratura, cinema expandido tridimensional, instalações imersivas em realidade virtual, instalações colaborativas, performances conectadas a aparelhos gerando a hibridação de corpos denominados de pós biológicos, entre outras. A principal preocupação é de fazer com que o espectador vivencie a obra, de forma aumentada e estendida, alterando suas formas de recepção e percepção do real em mundos de simulação, experimentando a obra como um mergulho e como um devaneio.

### **MULTIPLICIDADE DAS INTERAÇÕES E SUAS RECEPTIVIDADES**

Inseridos na obra interativa o espectador se distribui em um leque de informações e caminhos que se bifurcam, se alternam e se apresentam como alternativas e possibilidades. O trajeto sugerido pelo artista é repleto de alternativas como um labirinto, com múltiplas possibilidades de experimentação. A complexidade da obra se dá pelas escolhas e o espectador é quem vai decidir qual a melhor forma de ver, sentir e vivenciar o espaço. Os caminhos são intercambiáveis e aleatórios, quase sempre a saída não é o objetivo final da história, mas sim o processo de percorrer vários espaços e sentir diferentes sensações durante o percurso.

Mergulhado em um espaço virtual, o espectador é convidado a obter uma nova conotação para sua percepção, os objetos simulados geram novas realidades, ilusórias e intangíveis, o abstrato se reorganiza e “um universo se realiza em estado potencial”. Em forma de arquivos binários, a imaterialidade, a atemporalidade, o efeito mágico, o inesperado, o imprevisível e o efêmero instigam a percepção do espectador, gerando uma fusão entre mente, pensamento e obra.

### **A MULTIPLICIDADE NA OBRA EM REALIDADE VIRTUAL DE CHAR DAVIES**

Nas obras de imersão em realidade virtual da artista canadense Char Davies, os ambientes são feitos a partir de algoritmos e cálculos binários, que geram a simulação de ambientes tridimensionais, baseados nas estruturas de coordenadas cartesianas (X,Y,Z). Denominados como ambiente imersivos e habitáveis, as experimentações necessitam que o corpo do participante seja inserido parcial ou totalmente em um espaço virtual, e esta inserção se dá através de instrumentos periféricos de imersão e interação. Dentre os níveis de imersão virtual, através de aparatos tecnológicos temos três níveis diferentes de participação: a imersão parcial obtida através de contatos com interfaces gráficas em monitores e vídeo e displays; a imersão em realidades aumentadas por dispositivos e sensores e a imersão total feita através de espaços denominados CAVE - Cave Automatic Virtual Environment.

O trabalho de Char Davies se baseia na estrutura das Caves, onde o espectador se insere na obra de forma total, objetos construídos a partir de simulações computadorizadas são vistos em múltiplas telas com qualidades estereoscópicas, uma forma de utilização dos modos de visão binocular para gerar uma maior profundidade, ampliando o campo de visão do espectador, atingindo um grau determinado de tridimensionalidade da cena, que ganha um sentido háptico: o virtual conectado ao óptico aumentando o realismo, trazendo uma característica comportamental e performática.

Nas paisagens líquidas de Osmose, o espectador manipula seus movimentos, suas ordens emitidas através de seu próprio corpo físico assumem total comando perante a obra, permitindo o mergulho completo no espaço simulado. Com o auxílio de dispositivos de capturas da respiração, a própria ação física do espectador o faz mergulhar em paisagens com aspectos fantasmagóricos e fluidos; o ato de inspirar faz com que o corpo virtual se desloque e fique suspenso no ar, assim, dotando-o da necessária leveza para flutuar e sua expiração, ao contrário, dota-o de peso e imobilidade.

A obra coloca o espectador em um estado que se assemelha à vigília, um sonhar acordado, um vivenciar realidades paralelas, conceituais, abstratas e efêmeras. A artista estimula os graus de capacidade imaginativa do espectador, que ultrapassam os limites das leis da realidade, e se estendem e se expandem ao espaço ilimitado do sonho.





Para Davies, o efeito para quem imerge é o de flutuar dentro de um mundo nem completamente representacional (reorganizável), nem abstrato completo, mas a intenção é de se pairar entre esses dois mundos, fazendo alusão à penetração em outra dimensão, a imersão na imaterialidade, a busca da dissolução dos limites entre interno e externo, a fusão do “eu e o mundo”. Nas várias camadas de imagens apresentadas na obra são representados elementos da natureza, a imaterialidade é obtida através das transparências e sobreposições, como se fossem imagens fantasmagóricas, com a intenção de que o espectador utilize as múltiplas associações e interpretações como espaços de jogos de percepção.

A artista faz uma breve argumentação de sua obra utilizando alguns conceitos encontrados em *A Poética do Espaço*, de Bachelard, fazendo alusão ao sentido da imaginação no devaneio poético, na consciência sonhadora e na intersubjetividade, onde o passado e a realidade são desligados e através da função do irreal gera-se uma sedução e uma inquietação no espectador. Em Bachelard assim como na obra de simulação virtual interativa *Osmose*, a representação da natureza pode ser definida através das citações sobre o espaço sublime e grandioso da natureza, através das árvores e da fluidez do ambiente, explicitadas através da apresentação dos conceitos de Rilke e também nas citações onde é apresentado Doilé e suas referências sobre o mergulho nas profundezas das águas, comparando-as às profundezas do espaço do ser interior.

Assim, a possibilidade de incorporar-se através de computadores, faz da arte um processo mais comportamental, onde o espectador, imerso, pode livremente agir, modificar e intervir, marcando dessa forma, os aspectos da vida mediada, estendida e transformada pelas tecnologias. Experimenta-se a pura subjetividade, os códigos binários transformam energia em imagem e esta, por sua vez, considerada síntese, passa a ter valores de recriação e simulação, gerando-se como um momento de “transe”: o diálogo do corpo com os softwares, conectando-se aos cérebros eletrônicos, causando uma interação multisensorial, onde a imagem e o homem se fundem e se confundem em plena virtualização.

## BIBLIOGRAFIA

- FRAGA, Tânia. *Simulações Estereoscópicas Interativas*. Comunicação e Semiótica. PUC-SP,1995.
- CALVINO, Ítalo. *Seis Propostas para o próximo Milênio*. São Paulo: Cia das letras, 1990.
- ECO, Umberto. *Obra Aberta*. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- ECO, Umberto. *Lector in fábula*. SP Perspectiva, 1979.
- DOMINGUES, Diana. “Imersão e autopoiesis: a estética e a construção de mundos poéticos de realidade virtual.”. In: MEDEIROS, Maria Beatriz de (Org.). “A Arte Pesquisa”. Volume 1. Ensino e aprendizagem da arte. Linguagens visuais. Brasília: Mestrado de Artes, UNB, 2003
- Entrevista com Diana Domingues, por Cristiano Baldi e Marcelo Mugnol. “Desossanto Diana Domingues”. Revista “Invertebrado”. Ano 1, Nº 1. Caxias do Sul: Gráfica e Editora Nordeste. Novembro 2003.
- FRAGA, Tânia. *Simulações Estereoscópicas Interativas*. Comunicação e Semiótica PUC-SP,1995.
- DOMINGUES, Diana *Repensar o humano em conexões com lugares imaginários*. Disponível em : <http://www.razonypalabra.org.mx/antiores/n49/bienal/Mesa%202/>
- Repensar%20o%20humano%20em%20conex%F5es%20com%20lugares%20imagin%20rios.pdf* Acesso em:28 de maio 2007.
- DAVIES, Char. *IMMERSENCE*. Disponível em <http://www.immersence.com> Acesso em:16 de fevereiro 2007.
- BACHELARD, Gaston. “Poética do Espaço” in *Os Pensadores*, Victor Civita (ed). São Paulo: Abril Cultura., 1975.

# CIDADE, ESCULTURA E AS NOVAS TECNOLOGIAS COMPUTACIONAIS

ARQUITETO E PROF. DR. WILSON FLÓRIDO | PÓS-GRADUAÇÃO DA FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO | UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE | WFLORIDO@MACKENZIE.COM.BR

## RESUMO

O objetivo deste artigo é analisar as mudanças no modo de produção de esculturas a partir das novas tecnologias computacionais. Analisamos as diferenças entre o meio digital e analógico, manipulação direta e indireta, assim como as vantagens na produção de objetos por meio de ferramentas digitais. Enfatizamos a importância da experimentação no processo criativo e as consequências da manipulação direta, sob a ação da mão, e a indireta, sob a ação de ferramentas digitais, assim como a aplicação da tecnologia CAD-CAM na produção de esculturas. A intenção é fazer o juízo histórico dessas manifestações artísticas de acordo com os meios utilizados para sua produção e dos conceitos que subjazem a obra, e a importância da escultura na requalificação do espaço público da cidade.

## ESCULTURA E SUA RELAÇÃO COM A CIDADE

A arte urbana introduz uma dimensão cênica na cidade, complementando o espaço público. As obras de arte e arquitetura desempenham o papel de delinear a imagem de uma cidade. A praça e a escultura nela inserida quebram a monotonia da paisagem, despertando um foco de interesse, importante para a qualificação urbana como espaço humano. As esculturas estabelecem marcos urbanos e contribuem para a formação de identidade da cidade, e podem ser definidas como formas tridimensionais criadas como uma expressão artística. No entanto, essa definição não atende a todas as dimensões e seus significados, particularmente após a introdução de novas tecnologias na produção artística.

Na década de 1960, a cultura Pop Art trouxe mudanças no modo da arte se relacionar com o público. As inovações trazidas nas obras de Frank Stella, Claes Oldenburg, Richard Serra, Robert Morris e Robert Smithson redirecionaram a relação entre escultura, paisagem e cidade.

Um dos responsáveis pela aproximação da arte com o público foi Claes Oldenburg. Para o escultor, as esculturas são tratadas como algo que “golpeia” a cidade. A escultura é decorrente da opinião das pessoas que percorrem as ruas.<sup>96</sup> A ideia é estabelecer um diálogo visual com o público. Como afirmou Rosalind Krauss, nascem da cultura popular, transformando o objeto comum pela estratégia de gigantismo<sup>97</sup>. O melhor depositário das esculturas são os espaços públicos da cidade, onde a arte tem direta relação com a cultura de um lugar.

As esculturas de Frank Stella, Robert Rauschenberg, Claes Oldenburg, Coosje van Bruggen são produtos da cultura de nosso tempo, pautada pela tecnologia, informação, informalidade e cultura de massa. Como tal, essas obras de arte são ao mesmo tempo reações à produção da indústria seriada e frutos de sua própria possibilidade produtiva. Analisamos o modo de produção dessas esculturas que se apropriou da tecnologia da construção (CAD-CAM) e dos meios informáticos (modelos digitais 3D) para explorar criativamente novas possibilidades artísticas.

## O ARTESANAL E O TECNOLÓGICO NA OBRA DE ARTE CONTEMPORÂNEA

Os antropólogos caracterizaram as diferentes épocas da história de nossa civilização pelo tipo de instrumento que descobriram. O instrumento de nosso tempo é o computador. A disseminação de informações e o poder de processamento de conhecimentos e imagens caracterizam a época presente como a Era da Informação.

Arte e técnica sempre caminharam lado a lado. A arte é fundamentalmente o domínio do indivíduo, produto de sua personalidade, e o propósito dela é alargar o âmbito da personalidade. A técnica tem um aspecto prático e operacional, que exclui a marca humana em favor de um processo mecânico que seja produtivo.

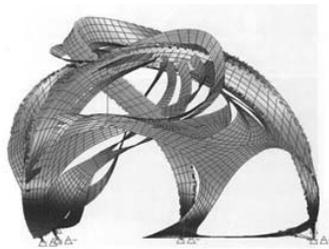
Lewis Mumford já alertava o perigo do desenvolvimento técnico em detrimento das humanidades e das artes, situação que só poderia ser controlada se colocasse a primazia do ser humano, cuja arte é a manifestação de impulsos e valores que não encontram outra forma de expressão<sup>98</sup>.

Mas essa situação continua a se agravar com as novas tecnologias digitais, presentes em todas as áreas de atuação, inclusive nas artes e na arquitetura. É por isso a discussão cada vez mais presente sobre a criatividade e os processos criativos diante dos aparatos tecnológicos. Artistas, designers e arquitetos estão agora entrando em um novo território, de obras amparadas pela máquina. O impacto dessa mudança na concepção do que constitui a prática artística ainda está sendo digerido.

96 In: BAKER, 2002, p.13.

97 In: KRAUSS, Rosalind, 1998, p. 273

98 In: MUMFORD, Lewis, 1952.



Frank Stella - *Broken Jug*  
Essa análise gaussiana das superfícies



Frank Stella - *Broken Jug*  
Simulação computacional da escultura

Figura 1 e 2: Escultura Broken Jug de Frank Stella. - Fonte: Revista L'Architecture d'aujourd'hui, nº 329.



Frank Stella - *Broken Jug*  
Peças produzidas pelo sistema CAD-CAM



Frank Stella - *Broken Jug*  
Peças montadas na fábrica RFR, França

Figura 3 e 4: Fabricação e montagem da Escultura Broken Jug de Frank Stella - Fonte: Revista L'Architecture d'aujourd'hui, nº 329, L'Arca nº 190.

Atualmente os tradicionais métodos utilizados para a produção de escultura incorporam alguns procedimentos aplicados na construção civil, mecânica, automobilística e aeronáutica. As recém criadas esculturas Broken Jug (1997), de Frank Stella em Miami, e Inverted Collar and Tie (1994), de Claes Oldenburg e Coosje van Bruggen em Stuttgart, foram geradas a partir de tecnologias computacionais, que inclui modelo digital 3D e a sua construção pelo sistema CAD-CAM (desenho e fabricação auxiliada por computador). Localizadas em espaços públicos da cidade, tais como praças e parques, essas obras de arte contribuem para re-qualificar o espaço e torná-lo mais agradável. A arte incita comentários e convida a participação dos habitantes da comunidade. Quando as manifestações artísticas se conectam com o público, atuam como um poderoso instrumento de cidadania, fazendo com que a arte seja plenamente engajada na sociedade.

Para viabilizar a construção de superfícies curvilíneas orgânicas, a maquete da escultura é digitalizada, transformada em modelos digitais tridimensionais e fabricada pelo sistema de controle numérico CNC. A análise de aspectos técnicos como o centro de gravidade da escultura e força dos ventos, permite ao escultor verificar como serão montadas as partes-componentes e, principalmente, verificar sua estabilidade, aspecto este típico das construções de edifícios. Assim, as ferramentas utilizadas para fabricação são comandadas pela máquina, transformando o produto virtual no computador em um produto físico "esculpido", laminado e torneado pela máquina.

Com o modelo digital tridimensional e a fotomontagem a visualização de como será a inserção da escultura em contexto urbano é antecipada. Sua realização prevê o efeito visual que irá produzir dentro do espaço público, assim como sua adequação diante o espaço envolvente. Esses procedimentos se assemelham aos utilizados pelos arquitetos, que ao conceberem suas obras, simulam sua visualização por técnicas computacionais. Nesse embalo, arquitetos como Frank Gehry, Greg Lynn e Santiago Calatrava têm produzido esculturas como parte integrante de sua arquitetura.

A consequência disso é que o caráter artesanal, que até pouco tempo atrás era peculiar nas artes manuais, cada vez mais se torna híbrido com a introdução de aparatos tecnológicos, fazendo com que aspectos estéticos estejam em sintonia aos aspectos técnicos de sua produção.

## O MEIO E A FERRAMENTA

Os recursos de modelagem digital tridimensional, disponibilizados nos programas gráficos atuais, têm incentivado artistas a criarem esculturas a partir de manipulações topológicas de formas e volumes. Além disso, as simulações dos comportamentos dos materiais e de inserção urbana a partir de fotomontagem têm tornado possível analisar tecnicamente como estruturar a escultura, assim como visualizar e antever sua inserção na cidade.

Para compreendermos melhor as diferenças entre o processo analógico, cujas ferramentas atuam diretamente sobre a matéria no meio físico, e o processo digital, cujas ferramentas são manipuladas indireta e virtualmente no meio digital, temos que definir dois conceitos importantes que nos farão compreender melhor a simulação e manipulação digital: o meio e a ferramenta.

O meio fornece um lugar para a expressão exercida pela ferramenta, de modo a conduzir a intenção do autor. O meio é estático e serve para dar substância ao trabalho, pois o recebe das ferramentas. Por outro lado, as ferramentas executam as ações, e são artefatos cinéticos que



permitem investigar, pois se movem no meio, enquanto este dá a substância que media a ação. Assim, o meio é usado como suporte estrutural, forma um plano de fundo que suporta as ações das ferramentas.

Enquanto que no meio físico a ação é concreta e, portanto, mais tangível e mais palpável, no meio digital a ação é abstrata, por isso é menos tangível e menos palpável. Isso ocorre porque no ambiente físico a manipulação direta é conduzida sobre os objetos também físicos, ao passo que no digital a manipulação indireta é conduzida sobre os objetos também digitais. Portanto, a manipulação de ferramentas depende do meio.

A principal diferença entre o meio físico e digital é que o primeiro atua sobre a matéria e o segundo é imaterial, pois atua sobre a luz dos vetores e pixels. Enquanto no meio físico a matéria sofre a ação da manipulação direta, que a altera na maioria das vezes para um estado irreversível, no ambiente digital as notações simbólicas são manipuláveis, editáveis, permitindo assim experimentar sem medo de ter uma situação irreversível de sua transformação. A consequência disso tudo é que no meio digital os objetos são mais facilmente editáveis, pois não estão sob a ação da matéria.

Assim, enquanto que no ambiente físico a manipulação direta provoca uma ação irreversível e única, no ambiente digital a manipulação indireta provoca uma ação reversível, editável, promovendo a experimentação e a produção de alternativas. Como o processo de criação não é linear, essa experimentação é fundamental para encontrar possíveis respostas em termos criativos. É durante a atividade prática que o projeto se realiza.

Mesmo sob a orientação de conceitos e de premissas que norteiam as ações, as idéias só se concretizam quando o artista ou designer se expressa por meio expressivos. Por isso o processo é incerto e imprevisível. A criação no início é sempre incerta, onde somente a prática produz conhecimento duradouro. Sobre a práxis criadora, Adolfo Vasquez afirmou:

“A CRIAÇÃO ARTÍSTICA É, TAMBÉM, UM PROCESSO INCERTO E IMPREVISÍVEL. QUANDO O ARTISTA COMEÇA PROPRIAMENTE SUA ATIVIDADE PRÁTICA, PARTE DE UM PROJETO INICIAL QUE ELE DESEJA REALIZAR; MAS ESSE MODELO INTERIOR SÓ SE DETERMINA E TORNA PRECISO NO PRÓPRIO CURSO DE SUA REALIZAÇÃO (...). A OBRA DE ARTE NÃO EXISTE COMO POSSIBILIDADE À MARGEM DE SUA REALIZAÇÃO (...) POR ISSO, NO TERRENO DA ARTE, NINGUÉM PODE DETERMINAR A PRIORI O QUE SE PODE FAZER NO FUTURO (...)”<sup>99</sup>.

A mão habilidosa converte-se num conjunto de instrumentos de desenho. A capacidade da mão de adaptar-se e produzir inúmeros movimentos diferentes a faz o instrumento dos instrumentos. Tanto no meio físico como no digital, as ferramentas exigem do operador uma habilidade, que se desenvolve por tentativa e erro, pela experiência e prática.

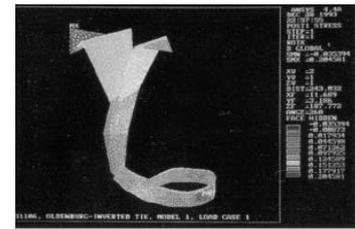
A mão conduz os instrumentos e os opera com sutileza no contato com o suporte de representação. A mão sente o contato com a matéria o seu poder de transmissão de algo que está sendo pensado e criado. Assim, a mão conduz o instrumento do mesmo modo que o instrumento conduz a mão. A mão molda e é moldada pelo instrumento.

No modo de produção manual, a mão imprime características pessoais de quem a conduz. A mão conduz gestos e expressa sentimentos pessoais.

A manipulação direta da mão com o material é a grande vantagem do ofício tradicional, torna possível a expressão humana e fornece estímulos físicos que atuam no sentimento da pessoa com o meio exterior. A qualidade das artes manuais depende da habilidade e manuseio das ferramentas. Este critério é improvável de ser ultrapassado pelos recursos eletrônicos. Entretanto, o computador é um recurso importante para combinar a mão habilidosa com o raciocínio mental.

## FERRAMENTAS DIGITAIS

Em computação gráfica, a ferramenta é uma metáfora que permite conduzir a ação a um determinado propósito. No software, algumas ferramentas  
99 In: VASQUEZ, 1977, p. 256.



Claus Oldenburg e Coojie Van Bruggen  
*Escultura Collar and Tie, Frankfurt*



Claus Oldenburg e Coojie Van Bruggen  
*Escultura Collar and Tie, Frankfurt*

Figura 5 e 6: Análise computacional e inserção em espaço público da Escultura Collar and Tie de Claus Oldenburg e Coojie Van Bruggen. - Fonte: Revista Casabella nº 691.



físicas (pincéis, lápis, aerógrafo, etc.) tornam-se símbolos para as operações que desenvolvem. Contudo, o computador é constituído por centenas de ferramentas que tornam possível operar em múltiplas tarefas. A ferramenta digital, além de desenvolver uma ação, pode representar ações.

Os programas gráficos de modelagem tridimensional têm ferramentas cada vez mais especializadas. Isso tem permitido que intenções impensáveis antes do computador, agora se tornassem possibilidades de expressão.

As primeiras ferramentas de modelagem computacionais foram criadas à semelhança dos instrumentos físicos. Ações sobre a matéria física como cortar, perfurar, chanfrar, aparar, arredondar, torcer, etc. serviram como base para a criação das primeiras ferramentas de edição. Entretanto, atualmente as melhores e mais avançadas ferramentas de modelagem digitais são aquelas que em nada se assemelham às ferramentas físicas, ultrapassam suas operações, pois atuam de modo independente da matéria.

As melhores ferramentas digitais são aquelas que não têm similar no meio físico. São aquelas que permitem desempenhar conexões entre elementos, como a interpolação, ou mesmo a intersecção entre objetos, algo inexistente no meio físico. Além disso, os atuais programas gráficos facilitam a manipulação de objetos por meio de ferramentas que atuam em níveis topológicos desse objeto.

Há também vários tipos de ferramentas que editam superfícies NURB que propiciam a obtenção de superfícies complexas de grande expressão plástica. Entretanto, diferente do ambiente físico, em que a matéria não admite a ação no nível topológico, no meio digital, as ferramentas consentem ações que conduzem a descobertas pela experimentação de múltiplas possibilidades de manipulação.

Mas se com a introdução de novos programas gráficos fica cada vez mais fácil produzir novas formas tridimensionalmente no computador, com as avançadas ferramentas de modelagem, cresce também a importância de se avaliar a viabilidade da produção das mesmas de acordo com a natureza das propriedades dos materiais aplicados. Um exemplo disso é a análise gaussiana de superfícies, que permite avaliar se a curvatura proposta atende a parâmetros estabelecidos para o material escolhido. Assim, as restrições impostas pelos materiais determinam se as configurações estabelecidas podem ou não ser executadas satisfatoriamente.

Portanto, a aparente liberdade de criar novas formas implica no conhecimento profundo de processos de produção e na sábia escolha dos materiais. Os programas gráficos, cada vez mais especializados, dispõem de um conjunto de parâmetros que colaboram no processo criativo. No entanto, a experiência profissional, sobretudo o conhecimento técnico dos materiais e dos processos de fabricação é que farão com que esse processo seja bem sucedido.

## CONCLUSÕES FINAIS

As ferramentas digitais não são neutras no processo de criação e influenciam a tomada de decisões do artista ou designer durante a criação do projeto. A manipulação indireta contribui tanto para modificações como para intensificar as experimentações, norteados por parâmetros técnicos e estéticos.

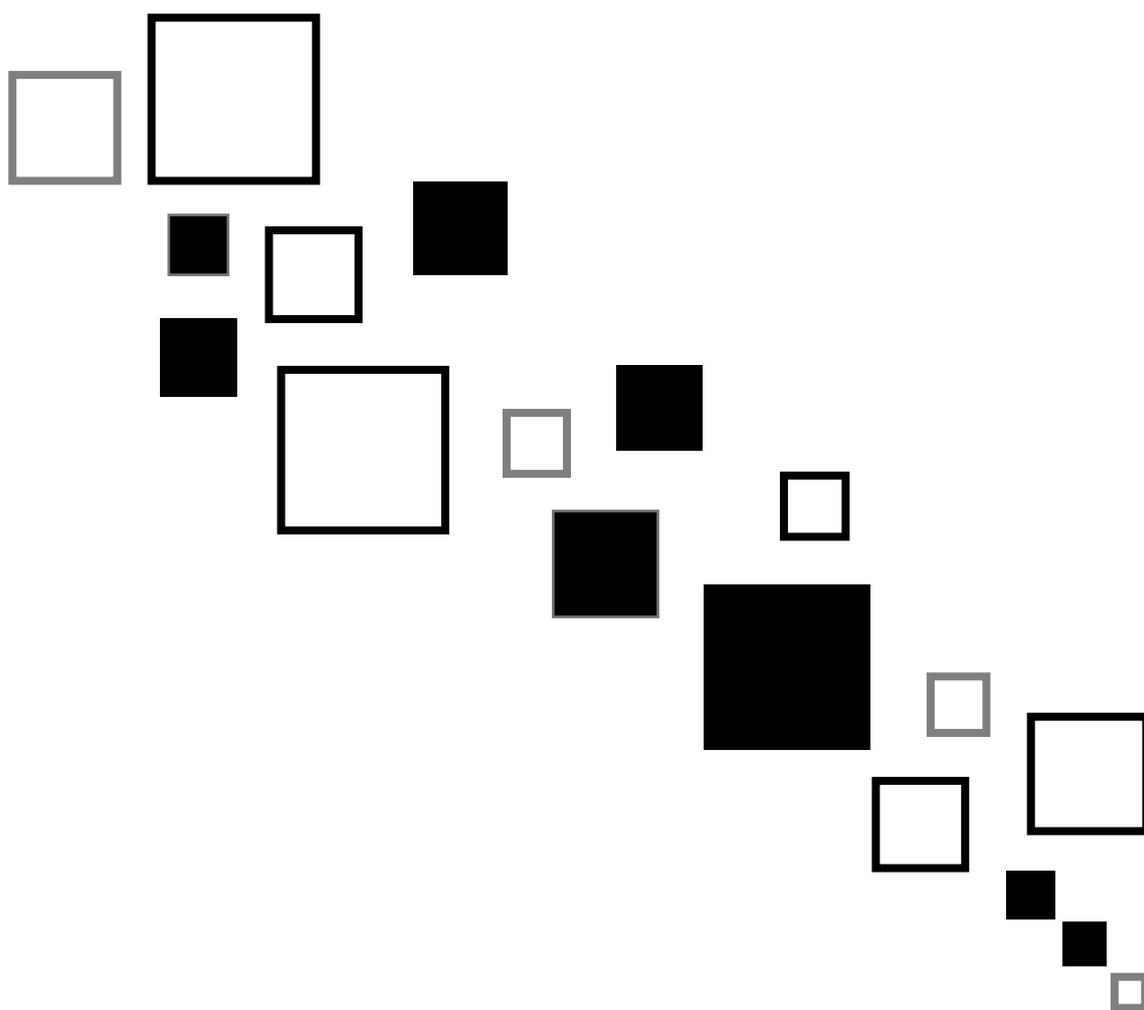
A facilidade de produção de formas com os atuais programas de modelagem tridimensional exige ainda mais dos profissionais conhecimentos de materiais e de processos produtivos.

A riqueza da cidade está no conjunto de suas obras, como reflexo da cultura de seu tempo. Não são obras isoladas que irão dar o caráter do lugar, e sim o seu conjunto. Os traços culturais são eternizados nessas obras, carregando consigo os valores sócio-culturais de uma sociedade. Escultores têm influenciado a obra de arquitetos e vice-versa.

Arte, arquitetura e cidade são reflexos do pensamento de uma sociedade, tornam-se a herança cultural para as futuras gerações de cidadãos, que por meio delas conseguem identificar sua própria identidade.

## BIBLIOGRAFIA

- BAKER, Kenneth. "Claes Oldenburg e Coosje van Bruggen: The Cupid's sculpture in San Francisco". San Francisco Chronic. São Francisco, 23/12/2002.
- FLORIO, Wilson. O uso de ferramentas de modelagem vetorial na concepção de uma arquitetura de formas complexas. 2005. 477 p. Tese (Doutorado em Arquitetura) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2005.
- KRAUSS, Rosalind. Caminhos da Escultura Moderna. Tradução de Júlio Fischer. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- MUMFORD, Lewis. Arte e Técnica. Tradução: Fátima Godinho. São Paulo: Martins Fontes, 1952.
- 212 VÁSQUEZ, Adolfo S. Filosofia da Práxis. Tradução: Luiz Fernando Cardoso. 2ª. Edição. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 1977.



# SOCIEDADE, CULTURA E ARTE



## LIXO PASSADO

ANA BIGOTTE VIEIRA | MESTRANDA EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO – CULTURA CONTEMPORÂNEA E NOVAS TECNOLOGIAS – FAC. CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS DA UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA, | ANABIGOTTEVIEIRA@YAHOO.COM.BR

MARIA JOÃO LOBO | BACHAREL EM ARTES PLÁSTICAS- ESCULTURA NA ESCOLA SUPERIOR DE ARTES E DESIGN DAS CALDAS DA RAINHA | PARASITICUS@GMAIL.COM

### ABSTRACT

Geografias Emergentes foi um encontro-evento que se dividiu em três fases conectando regiões periféricas como a Letónia<sup>1</sup>, a Extremadura Espanhola<sup>2</sup> e Portugal que, nas palavras do projecto, se “estão a tornar centrais na redefinição contemporânea das relações entre tecnologia, criatividade e sociedade”.

Através de experiências pontuais in-situ em lugares geo-estrategicamente nevrálgicos, propôs-se repensar e reaproveitar determinados focos hiper-industrializados ou militares atribuindo-lhes novas funções e finalidades, revelando a caducidade da ordem do mundo, a sua voraz expansão, a necessidade urgente de uma re-apropriação simbólica desta “modernidade falhada”.

A primeira fase teve lugar em Mérida (apresentação de projectos); a segunda na Letónia (contacto com experiências de re-conversão de estruturas da Guerra-fria em espaços artísticos, com o intuito de se equacionar uma futura intervenção no espaço abandonado da Central Nuclear de Valdecaballeros<sup>3</sup>) e a terceira em Valdecaballeros.

Nesta comunicação abordaremos sumariamente cada uma destas etapas, concedendo especial destaque à metainvestigação psico-geográfica que desenvolvemos nas aldeias vizinhas deste sarcófago que representa a Central Nuclear de Valdecaballeros.

Partindo de uma abordagem memética<sup>4</sup> apercebemo-nos da importância de tratarmos a abandonada Central como pertencente à população local. Criou-se então um gabinete ficcional, a que demos o nome de Nido (existem ninhos por toda a região, sendo as cegonhas, aparentemente, os únicos habitantes do edifício).

Nido – necessidades, inquietudes y deseos en observación funcionou como ponto de partida para perguntarmos àquelas pessoas o que fariam com esta Central fantasma, caso a decisão estivesse nas suas mãos, revelando-se um indicador de desejos, carências e crenças (memes que se encontram operacionais enquanto formadores de subjectividades locais).

Ver a este respeito: [www.tcsextremadura.org](http://www.tcsextremadura.org)

ART IS NO LONGER ABOUT THE OBJECT (...) WE NEED INSTEAD TO LOOK AT SITUATIONS, AT COMPLEX ASSEMBLAGES, FROM WHICH SPEAKING SUBJECTS AND GROUPS MAY EMERGE. SIGNIFICANT EXPERIMENTATION TAKES PLACE AT THE SITES WHERE TECHNOSCIENTIFIC POWER IS APPLIED, AND THIS EXPERIMENTATION IS CARRIED OUT IN ORDER TO DEVELOP NEW FORMS OF PERCEPTION AND EXPRESSION, ADEQUATE TO THE TRANSFORMATION OF THE GLOBAL SOCIETY.

BRIAN HOLMES, IN GLOBAL CREATIVE ECONOMY CONVERGENT SUMMIT - QUESTIONS POSED BY CHTO DELAT (WHAT IS TO BE DONE), FOR A DEBATE IN PARIS ON THE ACTUALITY OF THE AVANT-GARDE

O mundo em que vivemos está assente em locais que genericamente estão fora do percurso da maioria das pessoas. Fábricas na China ou na Indonésia, call-centers deslocalizados em países de salários baratos, bases militares espalhadas pelo Mediterrâneo ou centrais energéticas são apenas alguns destes lugares. Com o passar do tempo, as coordenadas geoestratégicas vão-se alterando e o ordenamento do mundo modifica-se e deslocaliza-se espacialmente deixando para trás ruínas de tempos anteriores: portos inteiros são deixados ao abandono, subsistem fábricas fechadas, bases militares esquecidas, aldeias desertas.

1 Ex-república soviética no Báltico, onde se tem reciclado para uso civil, artístico e cultural, enormes instalações tecno-militares da Guerra-fria.

2 Nesta região foi recentemente desenvolvido o Linex - tipo de sistema operativo open source na rede informática pública da região.

3 O plano energético do Franquismo dos anos 70 – que contemplava a construção de 10 centrais nucleares em Espanha – foi subitamente parado pelos protestos da população e pela subida ao poder do PSOE nos anos 80. Esta paragem repentina trouxe consigo a não entrada em funcionamento de duas centrais já integralmente construídas (Lemoniz, no País Basco e Valdecaballeros, perto de Badajoz) que, deste modo, foram fechadas sem nunca terem chegado a funcionar, permanecendo encerradas in situ como um gigantesco bunker do qual ninguém sabe, sarcófago de uma era de euforia do nuclear.

4 Unidade de informação cultural que se transmite de mente para mente; algo que pode ser apreendido facilmente e transmitido, sujeito a mutações ao ser replicado. Abordagem memética como chave para compreender a disseminação de ideias/ideais que se transformam numa visão simbólica colectiva crítica; funcionamos nesses moldes? Serão os mais eficazes para a construção de novas subjectividades?



O progresso avança e a produção (mesmo que longe da nossa vista) continua, constroem-se novas fábricas, novas casas, novos produtos - lixo futuro. O mito faustiano do desenvolvimento continua em acção validando ininterruptamente a equação que faz equiparar progresso a construção e desenvolvimento a produção e a consumo, num mecanismo de expansão antropofágico que parece ter como limite a destruição total da Terra; é preciso continuar a produzir, continuar a consumir, nunca deixar de construir. E no entanto esta ordem têm bases extremamente frágeis, dependendo inteiramente de pontos nevralgicos – como as centrais energéticas, as fronteiras ou as bases militares – lugares aparentemente inatingíveis.

Com a mudança de século, a queda do Bloco Soviético, as manifestações no-global, o 11 de Setembro, a Invasão do Afeganistão e a Guerra do Iraque estas questões aceleraram-se, parecendo estar em curso uma redefinição - não apenas das novas coordenadas geo-estratégicas, mas da própria forma destas se constituírem.

O projecto TCS2 – Geografias Emergentes<sup>5</sup> (segunda edição TCS) surge neste contexto. Devendo o seu nome às iniciais de Tecnologia, Sociedade e Criatividade, este é um evento organizado pela região da Extremadura Espanhola que, recentemente, se tornou pioneira mundial em open source ao instalar o sistema operativo linux na rede pública da região, contrariando assim a tendência global para a hegemonia da Microsoft<sup>6</sup>

TCS2 optou por se posicionar na sombra de uma modernidade falhada, assumindo como proposta a criação de espaços públicos, efémeros, colaborativos e horizontais (tradicional modus operandi do grupo hackitectura<sup>7</sup> que este ano se encarregou da direcção artística do evento) onde se procurou equacionar a própria produção do espaço [e da sociedade], tendo em consideração as pessoas e o ambiente pensado em conjunto com a tecnologia [e redes maquinicas] que, actualmente, amplia e altera a vida dos seres humanos.

Esta proposta de criação foi, nas palavras do crítico cultural Brian Holmes que acompanhou a terceira fase do evento, a foretaste of what could be the future.

TCS2, com um programa aparentemente difícil de compreender e complicado de explicar, articulou-se em 3 fases e procurou unir periferias, aproximando Portugal, Espanha e Letónia; relacionando-se com os sítios escondidos, militares, altamente tecnológicos e não seguros de que falámos anteriormente.

## A PRIMEIRA FASE: APRESENTAÇÃO DOS PROJECTOS

Tendo sido lançado um concurso público foram seleccionados interdisciplinarmente 8 projectos espanhóis e 2 portugueses, que visavam essencialmente a aproximação entre as três regiões periféricas e a construção de novos modos de estar além fronteiras.

## A SEGUNDA FASE: LETÓNIA

Enquanto ex-república da URSS, a Letónia era um local geo-estratégico essencial, não apenas para o controlo do mar Báltico, mas também devido à instalação de bases militares do Pacto de Varsóvia onde estavam dispostos mísseis capazes de, a qualquer momento, atingir a Alemanha Ocidental, a França, a Bélgica ou outros países da NATO.

O país tornou-se independente em 1991, mas a sua população é uma curiosa convergência de “nacionalidades<sup>8</sup>”. Em 2004, a Letónia ingressou na NATO e na União Europeia, encontrando-se actualmente num processo semelhante àquele por que Portugal passou nos primeiros anos após a entrada para a CEE.

Neste contexto de escalada para um rápido desenvolvimento económico vive-se um clima fértil de experimentação que encontra nas múltiplas infra-estruturas de guerra, deixadas ao abandono pela retirada das tropas soviéticas, lugares propícios a uma prática artística de incidência crítica, em que se são denegridos tanto os quarenta anos da Guerra-fria como a actual situação.

<sup>5</sup> Ver a este respeito <http://tcsextrmadura.org>

<sup>6</sup> Nesta região foi desenvolvido um tipo de sistema operativo a que se deu o nome de Linex e que corresponde ao Linux da Extremadura. Assinale-se que há um protocolo com o Alentejo, onde está a ser desenvolvido o AlineX, um protótipo de Linux para uso público em Portugal.

<sup>7</sup> Ver a este respeito <http://mcs.hackitectura.net/tiki-index.php>. O grupo hackitectura, principal programador artístico do vento define-se como: una “posse” de arquitectos, programadores, artistas y activistas, dedicada a investigar teórica y prácticamente los territorios emergentes en los que se encuentran espacios físicos, cuerpos móviles y flujos electrónicos. Moviéndose con suavidad entre el espacio digital y el físico, usando software libre, explorando nuevas formas de producción reticular; el kernel compuesto por Pablo de Soto, Sergio Moreno y José Pérez de Lama, aka osfa, colabora regularmente con redes diversas y de geometría variable, locales y globales. Entre los proyectos en que ha participado o viene participando hackitectura.net destacan las red GISS (Global Independent Stream Support, 2005-2007), Indymedia Estrecho (2003-2007), Fadaiat (Tarifa – Tánger, 2004-2005), TCS2 Geografias Emergentes – Extremadura (2007) y la Plaza de las Libertades – Sevilla (2005-2007).

<sup>8</sup> 30% é constituída por russos, e existe ainda uma parte da população que, não sendo considerada nem letona nem russa, não tem documentos, o que os torna portadores de um passaporte “alien”.



TCS2- Segunda fase consistiu então numa ida à Letónia conhecer ex-instalações da Guerra-fria reconvertidas em espaços públicos e artísticos, entre estas: o bairro de Andrejsala (bairro abandonado do porto de Riga onde estão provisoriamente a funcionar galerias, centros culturais underground e se fazem residências artísticas); a antena RT-32 (gigantesca antena de 32 metros de diâmetro, herança de um passado de Guerra-fria que era, até à queda do regime soviético, totalmente desconhecida pelos habitantes da região) e a ex-cidade militar de Karosta (Esta cidade - que nos tempos soviéticos contava com 26 mil habitantes, agora tem 5 mil e está semi abandonada tendo sido aí criado o centro cultural K@<sup>9</sup>).

### **A TERCEIRA FASE. CNV [CENTRAL NUCLEAR DE VALDECABALLEROS<sup>10</sup>]**

O plano energético urdido pelo Franquismo nos anos 70 – que contemplava a construção de 10 centrais nucleares em Espanha – foi subitamente interrompido pelos protestos da população e pela subida ao poder do PSOE nos anos 80. Esta paragem repentina trouxe consigo a não entrada em funcionamento de duas centrais já integralmente construídas (Lemoniz, no País Basco e Valdecaballeros, perto de Badajoz) que, deste modo, foram encerradas sem nunca terem chegado a funcionar, permanecendo in situ como um gigantesco bunker do qual ninguém sabe, sarcófago de uma era de euforia do nuclear.

Entre 8 e 16 de Abril deste ano um grupo de artistas, bailarinos, hackers e teóricos culturais, ergueram, a 200km de Badajoz, em frente à Central Nuclear de Valdecaballeros, uma cúpula geodésica e tecnológica que se propuseram a dinamizar durante essa semana, chamando deste modo a atenção para a Central encerrada à mais de 20 anos.

Como nos diz Brian Holmes, crítico cultural que acompanhou de perto o evento:

“IF YOU LIKE, “EMERGENT GEOGRAPHIES” COULD BE SEEN AS AN ADULT REPLY TO THE CHILDREN SKETCHING THEIR DREAMS INTO THE TOXIC PLANS OF MODERN INDUSTRIAL SPACE. ONLY HERE, THE EXPRESSION OF LUXURIANT FANTASY TAKES ON FAR MORE COMPLEX SOCIAL AND MACHINIC FORMS, THE FRUIT OF A CONSTRUCTIVE EFFORT THAT SEEKS TO DENORMALIZE SUBJECTIVITY AND OPEN UP THE POSSIBILITIES FOR A DIFFERENT OCCUPATION OF THE TERRITORY.”

De facto a presença da cúpula funcionou como uma espécie de “nave espacial”, aterrada em plena Sibéria Extremeña (uma das regiões mais pobres e atrasadas de Espanha), uma vez que, através de um processo bizarro de aceleração espaço-temporal, trouxe simultaneamente aos habitantes da região as memórias dos tempos em que a central estava a ser construída e a sua potencial projecção no futuro.

Hoje, a enorme Central existe enquanto silêncio e permanece abandonada como um gigantesco monumento ao fracasso – um enorme túmulo que ergue a sua silhueta a toda a região, à sombra do qual se instalou a cúpula geodésica de TCS2<sup>11</sup>. No seu interior houve conexões streaming com outras partes do mundo (como o festival Ars electrónica de Roterdão ou o programa de realidade virtual 2nd Life), concertos, jantares, espectáculos de dança, projecções de vídeo, etc.

No último dia procedeu-se, em clima de festa, à apresentação dos resultados de todo o projecto.

### **NIDO – NECESSIDADES, INQUIETUDES Y DESEOS EN OBSERVACIÓN**

Ao longo da semana sucederam-se as visitas das escolas à cúpula e os inquéritos à população sobre o que fariam se a Central Nuclear de Valdecaballeros fosse sua, pergunta entendida como crucial para se compreender alguns dos seus desejos e carências. Estes inquéritos partiram (ponto de enunciação) de um laboratório ficcional a que demos o nome de Nido (ver anexo).

Curiosamente, as pessoas, na sua maioria, têm saudades do tempo em que se pensava que a Central ia funcionar, dos empregos que a sua construção assegurava e do próspero (ainda que perigoso) futuro que prometia. Um concessionário automóvel, um shopping center, uma cidade das compras, um cinema, uma praia, um parque temático, uma central nuclear activa, foram algumas das suas respostas (ver anexo).

Procurando a construção de realidades outras, sempre que possível desligadas da poderosa máquina capitalista de produção de desejos, sentimos que, ao longo da semana que passámos em Valdecaballeros, talvez tenhamos, ainda que momentaneamente, atingido essa finalidade. A efemeridade do evento permitiu a construção de pontes de relacionamento e constituiu uma experiência marcante que fica-

<sup>9</sup> Ver a este respeito: <http://www.karosta.lv/>

<sup>10</sup> Ver <http://valdecaballeros.en.eresmas.com/>

<sup>11</sup> A cúpula geodésica foi construída pelo grupo: <http://straddle3.net/>

rá registada, pelo menos na memória de todos os que por ali passaram. Sentimos, no entanto, que algumas das nossas necessidades, inquietudes e desejos divergiam dos das pessoas daquela região, o que gerou uma estranha sensação de dúvida quanto ao impacto que este encontro teve nos habitantes de Valdecaballeros e das aldeias vizinhas que já ali estavam antes da nossa chegada e que por lá ficaram depois da nossa partida.

Tecnologia, Criação e Sociedade estiveram certamente sempre presentes num rodopio de ideias e ideais heterogéneos, reflexo de imaginários que ganharam forma e se efectivaram durante esses dias na Sibéria Extremeña porque se trata, afinal (e como os próprios organizadores do projecto dizem), de um exercício prático de social science fiction - de uma experiência de construção de novas subjectividades capazes de se oporem a esta espécie de pensamento único que parece criar em todo o lado mais do mesmo – e, como tal, é impossível de prever.

## ANEXOS

### 1. Notas sobre uma ida à Letónia



A antenna RT-32

A Floresta de Irbene, na Letónia, alberga uma gigantesca antena de 32 metros de diâmetro, herança de um passado associado à Guerra-fria e ao Pacto de Varsóvia. Esta antena era, até à queda do regime soviético, totalmente desconhecida pelos habitantes da região uma vez que toda a costa era território militar interdito à população. Com a passagem da Letónia a país independente e a retirada das tropas soviéticas em 1994, foram-se descobrindo restos de estruturas militares de que a antena é um exemplo. Os soviéticos, até à data, têm-se negado a explicar o funcionamento desta antena que se presume ter servido não apenas para fins militares, de localização de mísseis e de espionagem dos satélites ocidentais, mas também para fins espaciais – uma vez que este aparelho tem capacidade para ler dados relativos a Marte ou à superfície do Sol. Desde que foi descoberta, a antena passou a fazer parte do imaginário local, tendo-se criado o VIRAC (Ventspils International Rádio Astronomy Center) para a reparar e estudar as suas características.

Em 2001 realizou-se na Antena RT-32 o projecto-piloto Acoustic Space Lab Symposium. Durante os dias deste simpósio, 30 sound artists, activistas e experimentalistas de novos media e da Internet exploraram as possibilidades da antena para fins artísticos. Os participantes gravaram os sons e os dados captados pela antena (interferências de satélites, observações de planetas, telemóveis) tendo-os depois interpretado e, a partir deles, composto temas musicais.

Este foi um importante momento simbólico de transformação de uma tecnologia secreta e militar em terreno de experimentação para uso civil, favorecendo a troca, a partilha e a experimentação.

Ver: <http://rixc.lv/solar/en.html>

### *A cidade militar de Karosta e o centro cultural k@2*

Ljepaja é a 3ª maior cidade da Letónia e em frente dela estava situada a maior cidade militar da URSS existente em território letão: Karosta. Esta cidade, que nos tempos soviéticos contava com 26 mil habitantes, agora tem 5 mil, devido ao facto de os militares se terem ido embora. Neste momento Karosta está cheia de prédios abandonados, de bunkers, e de ruínas. Ljepaja parece estar a tentar esquecer o passado que a cidade de Karosta representa e, embora as duas cidades estejam muito próximas, em Karosta apenas vivem as pessoas muito pobres, os imigrantes, os ex-presos, etc.

Recentemente, um grupo de artistas de Riga decidiram ir viver para Karosta depois de, tendo ali estado 3 meses a filmar terem começado 217

a desenvolver um trabalho regular com as crianças locais.

Estando aí a viver há 7 anos, criaram o Centro Cultural K@2 que é a mais estável estrutura artística totalmente criada a partir da “reciclagem” de instalações militares da Guerra-fria. K@2 - que a partir do próximo ano será também um pólo da universidade de Riga, onde existirá um curso de Novos Media - conta com 6 edifícios, respectivamente: um cinema, ateliers de escultura, uma casa dos poetas, uma casa para “teatro, música e performances e desenvolve trabalho regular com a população local e com artistas internacionais.

Ver: <http://www.karosta.lv/>

### RIGA

O Bairro de Andrejsala, em Riga, corresponde a uma imensa zona de docas e de armazéns frente ao rio. Estando a cidade a sofrer um processo muito rápido de “gentrificação”, este bairro testemunha a consciência que os jovens artistas de Riga têm do que se irá passar na sua cidade, bem como do aproveitamento que dele podem retirar: este bairro e todos os seus armazéns navais pertencem integralmente a um grande empresário letão que o quer transformar numa zona “chic” de bares e de marina. Enquanto Riga não sofre a “explosão turística” e empresarial que se prevê que a cidade sofra, uma plataforma de vários grupos conseguiu que o bairro lhes fosse integralmente cedido para nele viverem e montarem os seus ateliers, galerias, espaços de concertos, cabarets... com a promessa de irem desde já habituando as pessoas a deslocarem-se a esta parte da cidade. Deste modo, em Andrejsala neste momento estão a funcionar galerias, “centros underground de teatro e concertos” e existe um hostel (chamado Singalong) onde se fazem residências artísticas.

Ver: <http://www.andrejsala.lv/>

### OUTROS

Links com imagens:

<http://psand.net/photos/fase3/index7.html> | <http://tcsextramadura.org/wiki/tiki-galleries.php>

### Links com vídeos (estrebedes)

<http://www.youtube.com/watch?v=vH-fwFM2xtE> (vídeo La arrancada) | <http://www.youtube.com/watch?v=2xE6LJ2kJdA> (avião)

### NIDO

Nido s, m. Lecho o cobijo que hacen las aves para poner sus huevos y criar sus polluelos; s, col, Hogar, casa.

Central adj. Relativo al centro o que se halla en él; Esencial, importante; Que ejerce su acción sobre la totalidad de un área; Instalación que acoge varios servicios de una misma clase; Fábrica que obtiene energía eléctrica por distintos procedimientos: central nuclear.

Valdecaballeros localidad española situada en la Comunidad Autónoma de Extremadura en la provincia de Badajoz. Se sitúa en la Comarca de “La Siberia”. El número de habitantes fijos se aproxima a los 1500, en su termino municipal esta situada la central nuclear del mismo nombre, que nunca llegó a funcionar, por la moratoria nuclear propiciado por el gobierno socialista.

1.-Entendemos que a Central Nuclear de ValdeCaballeros ejerce a sua influência sobre uma área muito mais vasta do que a povoação ou a região, estendendo a sua influência a territórios incertos como certas atitudes, desejos, memórias e silêncios das pessoas que com ela se cruzam; acreditamos que a imposição da sua techno-silhueta silenciosa e opressiva ainda continua a afectar práticas e mecanismos do agir, poluindo expectativas e vontades, contaminando sonhos e paralisando modos de pensar; e que apenas a livre expressão destes (ainda que só em ficção, ainda que só por uma semana) pode ajudar a esconjurar este peso morto e a torná-lo vivo, animado e orgânico, mais não seja através do encontro entre as pessoas e da livre transmissão de ideias e histórias.

2.- Agrada-nos das cegonhas quando constroem os seus ninhos em cima das maiores e mais perigosas techno-intrusões na paisagem - os postes da electricidade e de alta tensão – e nos fazem reparar nisso. Em valdecaballeros as cegonhas constroem os seus ninhos na

central nuclear que nunca funcionou e assim expõem uma ferida que se procura anestesiá-la.

3.-Um nido é um lugar onde nos sentimos bem, a nossa casa, um espaço de construção de uma época da vida, a organização de um território de comunicação, de crescimento e de desenvolvimento de ideias e de práticas. Da constatação de que a central nuclear de Valdecaballeros (totem de uma passada época de euforia do nuclear) serve apenas para a construção de ninhos de cegonhas nasceu a ideia de tentar compreender como poderia - através da imaginação - transformar-se este lugar num espaço vivo e ao serviço de todos, cartografia documentada dos desejos da população local.

4.-N.i.d.o é um projecto experimental de criação de uma estrutura ficcional e informal a partir da qual se fazem perguntas, se observam realidades e se escutam desejos. Funciona como um grupo de pesquisa que dura o tempo de TCS e que, através da criação de uma temporária sede/locutório e de inquéritos à população vai registando dados sobre as vontades e as necessidades desta.

5.-Quando estava a ser construída, a central foi um motivo de alteração da vida de toda a região, de vida de trabalhadores de fora, de criação de expectativas e desejos que posteriormente se tratou de enterrar. Como foram esses tempos? Que expectativas eram essas? Quais os desejos que - se pudéssemos - ainda gostaríamos de realizar?

6.-Durante uma semana tratar a central como pertencente a Valdecaballeros, ver nela o mega poste de electricidade onde toda a povoação local pode criar os seus ninhos é o jogo proposto por N.i.d.o, um grupo informal e artístico que provisoriamente montou a sua sede em lugar ainda a decidir.

7.-N.i.d.o pede às pessoas que se lembrem da história do Aladino e que durante o tempo de TCS sonhem à vontade como gostariam que o seu mundo fosse, como poderia ser Valdecaballeros e a Siberia Extremeña, que utilizações se poderia dar à Central.

8.-N.i.d.o não pode de modo algum oferecer às pessoas o que elas gostariam para as suas vidas mas pode ouvir, pode ver, pode registar e desenhar a realidade tal como queiramos que ela seja.

(alguns questionários feitos na escola de Valdecaballeros)

QUE HARIAS COM LA CENTRAL?

(respuestas de la población de Valdecaballeros, Castilblanco e Herrera del Duque- pueblos alrededor de la Central Nuclear de Valdecaballeros)

- hacer, hacer mucho
- no quiero saber de la central
- casas
- parque de ocio, de atracciones
- dicen que iban a hacer un parque tematico
- io la tiraria (a essa y a todas pues no me gustan)
- pero no esta aya la fabrica essa de cosmeticos?
- de cosmeticos? pues no etra de plasticos?
- siempre algo que no contamine, ecologico
- io me la venderia y iria a gastarme el diñero all outro lado del mundo, al amazonas
- poligono industrial
- fabricas de: embutidos&quesos
  - corcho (porqué hay mucho)
  - textil (porque hay mucha lana)
  - muebles
  - ropa y deportivo (porque no hay una en Siberia, quiero unos tenis y no hay)
  - de tomate, de pimientos, de conservas de tipos distintos de algo (de una cosa que tuviera salida, para dar trabajo)
- algo publico
- algo para turismo



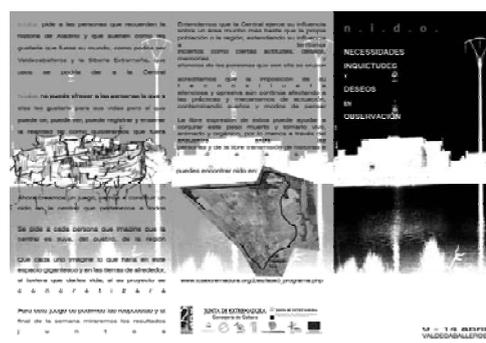
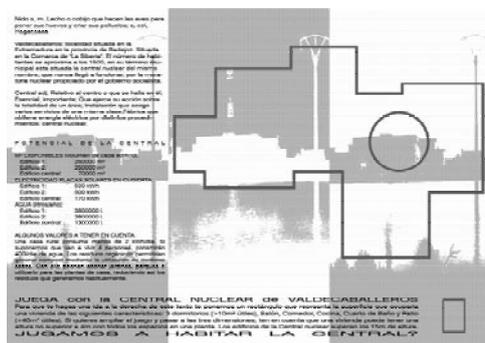
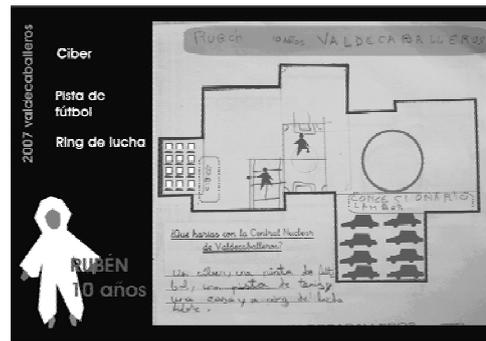
- tiene que ser algo que traiga billete
- empresas/industrias/fabricas
- urbanización, chaleas com piscina
- una casa rural gigante com la forma de la central
- teatro (para bailar, un gran cine com unas cortinas)
- para que la gente del pueblo se vaya a divertir
- parque natural
- un cementerio nuclear era lo peor que pudieran hacer, es absolutamente lo que no queremos
- encerrala para que no se vea (es que outra cosa es dificil. es mucho hormigón y mucho poco espacio, tiene paredes muy gruesas com muchas tuberias. no le encuentro outro uso)
- habia un monte y lo destruiaran, dejaran la tierra al lado - para que quando acabasse de funcionar lo pudieran tapar
- reconvertilo para hacer experimentos de la NASA
- parque tematico
- enterrarlo, echarle tierra encima
- discoteca
- un campo espacial. Hace cinco años estube aki el presidente de la NASA y estubieran haciendo un estudio para mirar se aki se pudieran hacer experimentos de la NASA
- energia renovable
- mi quiero olvidar de esso
- han hablado mucho de hacer 1 central de ciclo combinado (com gas y paneles solares- hai un proyecto hecho)
- outra encima, o mejor, al lado
- un parque tematico como el Port Aventura
- central de ciclo combinado
- muchas viviendas
- pues una central nuclear o de lo que sea, me da igual
- como no la hicieran, todo lo demás sobra
- pues io de la central no quiero decir nada porque se hablo es para decir bien
- la mansión de los Bechkam y un Corte Inglés al lado
- venderla!
- 1 macro-discoteca para toda la región igual a la que hai en Toledo (com autobuses toda la noche, pues se tenian coches se mataban)
- com también um parque aquatico por la noche
- secador de jamones (para los chinos, les gusta nuestro jamon: 50 mil cerdos de cria)
- 1 gran hospital
- 1 pre escolar para los niños
- reserva de ocio de Europa (que sea el pulmón de Europa)
- se pueden hacer muchas cosas
- colegio
- instituto
- planetario
- salón de beleza/ cirugía estectica
- hacerlo visitable
- campo de fútbol
- club de putas , es lo que fué
- museo
- algo de rock&roll
- algo de dulce porqué tenemos mucho miel
- tienda de golosinas, de helados
- parking
- armacénes
- centro comercial
- parque tematico ecologico



- parque de atracciones
- algo que no estropee nada, tenemos un ambiente muy bonito
- planta generadora de energia renovable
- adaptación como pista de aviación para dar salida a produtos generados in situ
- campo de entrenamiento (tipo NASA)
- balneario
- medico
- piscinas climatizadas
- zoologico
- cine
- pués un polígono industrial
- juegos y hogares para los niños
- una cárcel, para que no se vayan a merida
- centro de recorrida para animales
- ciudad de las compras (aki se ganaría dinero para un millón de personas)

se tienen dinero para hacer la central tienen dinero para hacer qualquiera cosa (de lo que dicimos)

*Triptico de información sobre Nido*



# OS RECURSOS DA HIPERMÍDIA NA EDUCAÇÃO USO E INTERAÇÕES CONTEMPORÂNEAS E SUA APLICAÇÃO NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO

ANTONIO CARLOS DE MELO | BACHARELADO EM TECNOLOGIA E MÍDIAS DIGITAIS DESIGN DE INTERFACES PELA PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO (2004). MESTRANDO EM TECNOLOGIAS DA INTELIGÊNCIA E DESIGN DIGITAL PELA PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO (2007). | ACARLOS.MELO@TERRA.COM.BR

## ABSTRACT

Investigação interdisciplinar que se propõe desenvolver não apenas uma reflexão teórica, mas também, uma prática criativa e fundamentada nas modalidades de texto nascidas com o advento das novas tecnologias digitais. Pretendo trabalhar a idéia de transformação do modelo secular de ensino, assim como, no livro Hamlet, no Holodeck de Janet Murray, acredito na possibilidade de criar uma forma de ensinar através de um enredo fazendo com que o aluno seja co-autor da obra, utilizando o computador, explorando as propriedades do ambiente digital, procedimentais, participativos espaciais, enciclopédicos e o poder de imersão do ciberespaço. O jovem de hoje quer saber do quê? TV, vídeo game, computador, música, balada, etc... Eis aqui, mais um motivo que me instiga a pesquisar como unir a fonte do saber aos anseios destes jovens do mundo contemporâneo e as chamadas tecnologias da Inteligência. Como especifica Lucia Santaella sobre as linguagens da hipermídia, a revolução tecnológica que estamos atravessando é psíquica, cultural e social. Assim como a forma pré-digital nos permitiu navegar por hipertextos sustentados por links, que nos levam a pululantes caminhos da vida, temos a opção de alterar ou mudar a forma de contar histórias e assimilarmos um novo modelo para aguçar os aspectos cognitivos e a vontade de aprender da juventude contemporânea. Na área de desenvolvimento permitir a criação de software's código aberto, e com mediação do educador aprender a ensinar e a construir conhecimento. Toda a riqueza da hipermídia pode e deve ser, utilizada em um novo modelo de ensino, assim como, no cinema e nos games o enredo é transformado em um meio de entretenimento.

## PROBLEMATIZAÇÃO

Seria possível criar uma forma de ensinar através de um enredo fazendo com que o aluno seja co-autor da obra, utilizando o computador, explorando as propriedades do ambiente digital, procedimentais, participativos espaciais enciclopédicos e o poder de imersão do ciberespaço?

Esta questão me surgiu quando ingressei no Curso de Tecnologia e Mídias Digitais (2000-2004), PUC-SP, onde os professores, sempre enfatizavam a nós alunos, que uma grande oportunidade estava surgindo após a conclusão do curso e que seríamos responsáveis pela transformação do modelo secular de ensino.

Referência esta que se reporta à figura do educador como fonte exclusiva do saber e do educando como figura passiva.

Minha esposa é professora do ensino médio em escola pública. Venho acompanhando a trajetória de ensino e fazendo uma análise comportamental dos jovens em relação ao ensino contemporâneo. O jovem de hoje quer saber do quê? TV, vídeo game, computador, música, balada, etc... Eis aqui, mais um motivo que me instiga a pesquisar como unir a fonte do saber aos anseios destes jovens do mundo contemporâneo.

Como em Hamlet, no Holodeck de Janet Murray, as histórias do mundo contemporâneo, contadas no formato digital, simplesmente diferentes, do que já estava lá, ou seja, quase todas as histórias, filmes e games têm como base histórias pré-existentes. Então, também podemos ensinar as mesmas coisas de forma diferente.

Os Surgimentos de técnicas suportadas por ferramentas de autoria, são constantemente, acompanhadas de um processo evolutivo onde as co-autorias estão presentes. Neste projeto, pretendo desenvolver pesquisa sobre como os recursos da hipermídia participam da comunidade Open Source. Esta pesquisa, histórica e conceitual, será a base para que no Doutorado, possa pensar no desenvolvimento de uma ferramenta de autoria e nesta, contemplar uma mudança no formato do ensino.

O homem, desde a invenção da escrita, disponibiliza espaço em sua memória para diversos meios que elevam o seu pensamento. Mas, ainda não está maduro, o suficiente, para deixar o modelo incunabulo de sua essência.

Como especifica Lucia Santaella sobre as linguagens da hipermídia, a revolução tecnológica que estamos atravessando é psíquica, cultural e socialmente muito mais profunda do que foi a invenção do alfabeto, do que foi também a revolução provocada pela invenção de Gutenberg.

Assim como a forma pré-digital nos permitiu navegar por hipertextos sustentados por links, que nos levam a pululantes caminhos da vida, temos a opção de alterar ou mudar a forma de contar histórias e assimilarmos um novo modelo para aguçar os aspectos cognitivos e a vontade de aprender da juventude contemporânea.

Toda a riqueza da hiperídia pode e deve ser, utilizada em um novo modelo de ensino, assim como, no cinema e nos games o enredo é transformado em um meio de entretenimento.

Como exemplo, baseado no filme Jornada nas Estrelas, Janet H. Murray explora o holodeck: um meio de entretenimento que utiliza tecnologia utópica aplicada à ancestral arte de contar história.

Os personagens participam de um mundo ilusório, mas que têm o poder imersivo do mundo real participativo, a tal ponto que, o interator pode parar, iniciar e desligar à vontade.

O Holodeck é uma visão do computador como uma espécie de gênio da lâmpada, contador de histórias.

Porque não aplicar o poder do enredo, da simulação e imersão em um novo modelo de ensino, visto que a maioria dos jovens de hoje precisam de um estímulo diferenciado para atraí-los?

Até mesmo os jogos que antes eram considerados meros vilões da educação, os meios eletrônicos como jogos multimídia, videogames, televisão e Internet começam a serem vistos, por pesquisadores e especialistas na área, como instrumentos de apoio ao professor em sala de aula. Estudos recentes mostram que as novas tecnologias operam transformações no desenvolvimento da inteligência humana, daí a importância de serem usadas como recursos didáticos.

Um exemplo disto, eu mesmo, poderia identificar como o caso de minha filha Mayara, treze anos. Dei a ela um game, chamado SIM CITY, que desenvolve todos os aspectos ligados à construção de uma cidade, desde saneamento básico, a questões políticas, orçamentárias e cidadania. A revelação foi o aprendizado através do lúdico, do divertimento e o seu comportamento como interator pode ser analisado, como descreve Janet Muray, como agência.

As novas mídias abriram caminho para um desenvolvimento cognitivo baseado no autodidatismo e na experimentação lúdica a partir de erros e acertos nos quais, parte do processo de aprendizagem se dá sem a mediação de adultos.

Na sala de aula, as tecnologias podem funcionar como um instrumento a mais no ambiente de aprendizagem de professores e alunos.

Se o educador deixou de representar a fonte exclusiva do saber, o aluno, por sua vez, processa as informações por meio de sua própria percepção do mundo e passa a ser um produtor de conhecimento e não apenas reproduzidor. As novas tecnologias instigam mudança na forma de pensar.

A apresentação deste projeto abria um novo campo de pesquisa que é esta coisa de com que a escola e os professores deixem de existir como um casulo, que libertem a criatividade e a potencialidade de cada um destes jovens, irmos de encontro ao seu mundo, ou seja, virtual ou nas suas tribos como antes o catequizador o fazia.

Tenho visto várias discussões em relação à tecnologia e a educação, mas o jovem continua longe da escola e sabem porque? A FGV (RJ) divulgou recentemente que a maior causa de afastamento do jovem da escola é a falta de interesse, pois isto é uma lógica tudo mudou, menos o formato da educação.

A interdisciplinaridade esta ai aos nossos olhos, e você ainda vê jovens em seminários de ciberliteratura, questionando sobre a falência do livro em prol do mundo digital ou virtual. Hora uma coisa soma-se a outra. Sendo assim, projetos devem ser desenvolvidos estimulando a participação coletiva, um jovem pode ser tímido, mas sabe desenhar, e isto pode ser no papel ou no photoshop. Assim como no SimCity o jovem pode ser apresentado ao Second Life e criar seu avatar. Desenvolver mundos, explorar, aprender e ensinar.

A questão central para teóricos e artista são as transformações pelas quais o corpo humano esta passando. Problemática – as inquieta-

ções sobre o que é ser humano na entrada do século XXI.

Se alguns são radicais ousam em dizer que “somos todos ciborgues” eu diria que tudo é história, então, porque o homem conta histórias?

Existe um novo formato de contar histórias?

Do escultor de argila ao escultor digital. O mundo avançou.

Das estruturas narrativas às escolas literárias

Da banda desenhada ao cinema, da sala de bate papo, comunidades virtuais, blogs e outro meio que deve estar nascendo agora. Como diz Michel Serres “Ninguém sabe tudo, todo mundo sabe alguma coisa, todo os saber esta no coletivo”.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A criação de ambientes virtuais é um grande desafio para os designers, sobre tudo um conhecimento que envolve a interdisciplinaridade. A complexidade vai da criação do roteiro literário, de ambientes tridimensionais que possam emular um ambiente cotidiano, à sincronização do áudio com as cenas, às características de cada personagem e as questões randômicas.

Não há tecnologia, no mundo, que possa garantir qualquer forma de vida que não seja precedida por experiências cotidianas. Por outro lado, se entendermos o jogo e a interatividade reticular como essências do ser, nada mais sensato que elegermos como meio para nossa comunicação, uma tecnologia na qual a expressão dessas essências seja possível. A nossa dispersão, no dia a dia, pode ser traduzida como a manifestação da antecipação do sentido, que vivemos e buscamos, obsessivamente, no cotidiano. O acirramento dessa experiência é um caminho interessante para a radicalização da sensação de cumplicidade, frente à compreensão do mundo. Como sempre aconteceu no cotidiano e na obra de arte, a ciência e as estruturas de comunicação, agora, podem se aproximar um pouco mais do lúdico, da colagem, do detalhe, do tortuoso, enfim, do ser.

## BIBLIOGRAFIA

- MURRAY, Janet H. *Hamlet No Holodeck – o futuro da narrativa no ciberespaço*, São Paulo, Itaú Cultural, Unesp 2003.
- CALVINO, Italo. *Por que ler os clássicos*. São Paulo, Companhia das Letras, 1993.
- JUNIOR, Rubens Fernandes. Tese de Doutorado - *A Fotografia Expandida / Rubens Fernandes Júnior. Comunicação e Semiótica*, PUC-SP, São Paulo: 2002.
- FLEUSSER, Vilém. *Filosofia da Caixa Preta*. Rio de Janeiro, Ed. Relume Dumará, 2002.
- MACHADO, Arlindo. *Os Primórdios do Cinema*. São Paulo, Agência Observatório, 1997.
- WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit*. London, Faber and Faber Limited, 2001.
- LAMMERS, Jim; GOODING, Lee. *Dominando Maya 4*. Rio de Janeiro, Ed. Moderna Ltda., 2002.
- SANTAELLA, Lúcia; NÖTH, Winfred. *Imagem - Cognição, Semiótica, Mídia*. São Paulo, Paulus, 2003.
- SANTAELLA, Lúcia; *Matrizes da Linguagem e do Pensamento – Sonora Visual Verbal*, São Paulo, Ed. Iluminuras, 2001.
- SANTAELLA, Lúcia; *Culturas e artes do pós-humano- Da Cultura das mídias à cibercultura – Sonora Visual Verbal*, São Paulo, Ed. Iluminuras, 2001.
- LEÃO, Lúcia; *O Labirinto da Hiperímídia – Arquitetura e Navegação no Ciberespaço*, São Paulo, Ed. Iluminuras, 2005.
- JUNIOR, Alberto Lucena. *Arte da animação*, São Paulo, ed. Senac, 2002.
- CHAPMAN, Gary. *Macromedia Animation Studio*, EUA, Random House/New Media Series, 1995.
- SOLOMON, Charles (org.). *The Art of the Animated Image: an Anthology*. Los Angeles. The American Film Institute, 1987.
- \_\_\_\_\_. *The history of Animation*. Nova York. Wings Books, 1994.
- THOMAS, Bob. *Disney's Art of Animation: From Mickey Mouse to Hercules*. Nova York. Hyperion, 1997.
- SENETT, Ted. *The Art of Hanna-Barbera: Fifty Years of Creativity*. Nova York. Viking Studio Books, 1989.

## «OF ARTS» - POROUS CONSTELLATIONS OF A CREATIVE PROCESS.

BERTA TEIXEIRA | [HTTP://GAAZ.MYFTP.ORG/BTEASER](http://gaaaz.myftp.org/BTEASER) – OBTAINED HER SOCIOLOGY DEGREE FROM THE UNIVERSITY OF COIMBRA (1996), HER D.E.A IN ESTHÉTIQUES, TECHNOLOGIES ET CRÉATIONS ARTISTIQUES FROM THE PARIS 8 VINCENNES-SAINT DENIS UNIVERSITÉ AND HER MASTER OF THEATER STUDIES FROM THE UNIVERSITY OF LISBON (2001). SHE IS AN ACTRESS, AN INDEPENDENT RESEARCHER AND TEACHER. HER CURRENT RESEARCH WITHIN THE PhD PROGRAM IN THE AREA OF SOCIOLOGY OF CULTURE, KNOWLEDGE AND COMMUNICATION IS BEING LED BY PROFESSOR JOÃO ARRISCADO NUNES (2005), AND IT IS ABOUT THE CREATIVE PROCESS - AS A DYNAMIC OF POROUS CONSTELLATIONS - IN THE PERFORMING ARTS. HER RESEARCH IS BEING SPONSORED BY THE III (INSTITUTO DE INVESTIGAÇÃO INTERDISCIPLINAR) OF THE UNIVERSITY OF COIMBRA. SHE IS AN ASSOCIATED POST-GRADUATED STUDENT OF THE NECTS (NÚCLEO DE ESTUDOS SOBRE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E SOCIEDADE) FROM CES (CENTRO DE ESTUDOS SOCIAIS). | [BERTATEIXEIRA@GMAIL.COM](mailto:BERTATEIXEIRA@GMAIL.COM)

On the basis of a life and professional path, through the narrative-presentation of an articulated quest for knowledge-wisdom, a démarche which I came to formulate as «to look for the o in the arts» and ended up by calling it «ó da arte» («o of arts») - here by agglutination of one o: «of arts» - with this paper, I'll try to think about an installation-play called Parede de Segredos (Wall of Secrets) and its initial concept-idea, the approach to it and its methodologies, the dynamics of its in progress processes as well as its formal and informal manifestations.

These porous constellations have been taking time and place within the permeability of some conventional borders (Nunes, 1996) which normally separate the various "levels" and "types" of cultures as, for instance, cultural genders, art, science and technology, non-occidental knowledges and other practices on one hand, and the emergence of hybrid phenomena and objects on the other.

Some orientations were initially proposed for such account: An analysis that is to contribute to a post-modern critical, as well as post-colonial, thought adequate to the exploration of the «new» territories of cultures (constellations that involve arts/sciences/technologies/etc.) and therefore to the new frontiers in art and, in consequence, the sociologic approach<sup>12</sup> of it. Barter has been one of the key concepts/reality for this analysis. «Unadverse» Diversity an instrumental premise. Within an attitude-agenda that wishes to contribute to a plural ecology of knowledges and practices (Santos, 2006:127-153), the hypothesis has also been: the spiral «mo(ve)ments», along the different cultural (artistic/scientific/technological/etc.) boundary lines, that have been tracing this artistic practice reshape a zigzagging time-space of frontier<sup>13</sup>. As an artist functioning as a social scientist, to communicate something as a trustee, I'll try «to bear in body» that whatever is written/said is situated in a culture-tendency that tends to forget its own situatedness (Santos, 1995: xi). Therefore, it might require a translation-imagination effort. The «objective and agglutinated o», this time, off the arts is of no exception.

With this presentation I'll continue to rethink the in progress installation-play by questioning its forms of association and dissociation to other issues. What were, or have been, the zones of contact for this still emerging cultural/artistic configuration? How are the artistic/scientific/technological aspects being used and or reinvented? Is there a visible, or rather invisible, human/cultural and therefore social implication in this artistic process? Understanding its risks as well as the potentialities for emancipation (Support, Sustainability and Legitimacy) is enough to achieve it?

I should present by now the general idea of the installation-play «Parede de Segredos», so that the identification of some forms of association and dissociation to science<sup>14</sup>, technologies and cultural identities will reveal itself within this enunciation.

The installation-play proposed and presented here is a transdisciplinary project that intends to be an installation-performance of poetry. The starting text material - be it the pretext - is the Portuguese romantic writer Almeida Garrett's "Folhas Caídas"<sup>15</sup>. In this project the par-

<sup>12</sup> This was done in the past ESA Conference under the topic of «New Frontiers in Arts Sociology: Creativity, Support and Sustainability» <http://www.new-arts-frontiers.eu>.

<sup>13</sup> Santos, Boaventura de Sousa (1995). Towards a New Common Sense – Law, Science and Politics in the Paradigmatic Transition. Routledge, New York. I will not concentrate, as I did before, on the concept of frontier/border – which in fact has allowed me to understand Creativity (at all "levels" and of all "types") as a continuously reinvented dynamic, a constellation of subjects, objects and techniques that cross, succeed, or melt with one another.

<sup>14</sup> Here I will not endure the conversation on the nature of art and how science can be artistic. Likewise I do not intend to go much further on the subject of Theatre of Sciences, even though I must assume that theatre, science, imagination and technology can and do go along together sometimes in a quite creative way. Classifications relating arts and sciences have varied along the mankind's history of producing sense and knowledge. "For d'Alembert, a typical representative of Enlightenment rationalism, art hardly differs from science, and even less from craft. In his 'Preliminary discourse' to the Encyclopédie, he divided the 'sciences' according to the faculties most active in them: memory, reason, imagination. Imagination included mechanical as well as fine arts. Both are practical ways of knowing, but they rest on a system of 'positive and invariable rules' as much as theoretical sciences do. The sole merit of these rationalist speculations was that they restored the element of truth in art." (Dupré, 2004: 87). Louis Dupré explains, "Yet obviously art is not 'science': the aesthetic symbolization entirely differs from the scientific one", although as the author puts it in note "Galileo, Bacon, Descartes, and Huygens were fine writers as well as great scientists. A number of scientific studies (...) still reflect of the former union with art. Buffon, Fontenelle, and Hume belong as much to the history of science as of literature. They continued to write in a literary language. (...) The Encyclopédie constituted in intent as well as in execution the final attempt to unify the various fields of consciousness." (2004: 352). Almeida Garrett himself, the romantic modern man-writer, was also devoted to science-nature issues. This was in fact, according to Ofélia Paiva Monteiro (1991), noticeable metaphorically in his writings. The author identifies God, Nature and Man as the thematic constellations of Garrett's universe (2003). Furthermore words like combination, reaction, fluids are just a few among the several images that Garrett uses in different contexts (essays, poetry, etc.). Another author, Buescu (2003:73-91) presents us the Portuguese writer as holding an effort to contribute for a quest and practice of knowledge within a project founded in the background of the Diderot and D'Alembert's Encyclopédie.

<sup>15</sup> <http://www.instituto-camoes.pt/revista/revista4ru.htm>.



participation of national and international creators from several areas as diverse as theatre, design, music and architecture is encouraged and regarded as a porous input. The two elements of the artistic direction are Gonalo Antunes de Azevedo<sup>16</sup> and my self, Berta Teixeira<sup>17</sup>.

The artistic working process is being founded on actors and multimedia orientated research workshops/residences open to the public of respective local communities (Portugal-Angola). Searching an incorporated approach every intervenient in this installation-play is welcome to participate. The artistic direction believes that the enactment/involvement in the whole process of the workshops-residences functions as a sensorial, therefore, potentially creative income for the conception of the stage set, the scenario, and «musical, corporeal and textual score».

The starting concept-object is understood as a «Wall» that intends to be the central organization core for the whole performance which, nevertheless, does not over stages other elements in the scene/set. In the «Parede de Segredos» pre-production phase, seeking for support, sponsoring and development critique, some questions arose. It seemed, to us at a certain point that it was important to sketch some statement of intent for the stage set design and the in process global creation: The set is to be «constructed» during the performance itself recovering and emphasising the movement and the uniqueness feature of the latter. It only happens once and every time it does so it can be in a different mode. The set has a «Wall» as its archetype. This «Wall» can be composed by pieces (as bricks). Each piece (brick) or series of pieces differ from each-other. All pieces should fit one another. Actor/actress can choose, during the performance, a starting piece (brick). Actor/actress improvises, during performance, the set up strategy according to the here and now of the preset scene. Each time there is a performance, the «Wall» may unfold in a different way. The main objective is searching to escape from a system's predictability.

Telling, listening and/or hiding secrets. Reinventing human's secrecies about the eventual nature of love and LIFE is the enduring goal. «reFormulating» the LIE in its truthful potentiality is like zigzagging in the borders of the consciousnesses of what one is, what one would like to be and what others sense in one's Self... Within this wall-secret-game-movement to question priorities and to reverse orders becomes vital. The symbolic metaphor is extensible to any object, modus operandi, and underlying reasoning that the public should be pleased, or not, to undertake.



If the occidental eighteenth century aesthetic criticism has raised the idea of beauty to the level of truth (Dupr , 2004: 78) and if we admit that this period achievements are still to influence our present western modern culture within its ideal of human emancipation, I'll assume like Nunes (1996: 37) did, following the path of Santos, that the modern vanguards have looked for transformation by defamiliarization. Santos (1995: x) clarifies: "To be sure, all critical thought defamiliarizes. But the mistake of modernist vanguardism was to indulge in the belief that defamiliarization is a goal in itself, whereas, on the contrary, defamiliarization is but the moment of suspension necessary to create a new familiarity. To live is to become familiar with life. The true vanguard is transvanguardist. The goal of postmodern critical theory is, therefore, to turn into a new common sense – an emancipatory common sense.". Borrowing this agenda and with the intent of creating something beautifully emancipating - by, as I told you, «reFormulating» the LIE in its truthful (internal and external) aspects of human LIFE - the search for the conception of «Parede de Segredos» made us to become familiar not only to the poems but also to other ways of provoking consciousness and knowledge of human nature in a cosmopolitan perspective.

One example: The installation-play «Parede de Segredos» and most of all its stage set plan conception derived from a geometric reasoning: a tile unit by the mathematician Robert Amman used by the engineer/designer Cecil Balmond<sup>18</sup>, to whom we initially asked to orientate the preliminary research and who ended up embracing the project becoming its co-author. As Cecil Balmond writes in his Informal kind of manifesto this tiling 'unit' is composed by "three different inter-locking but related shapes", the tiles he writes have "a special property", each one is "made up of the other two shapes along with a reduced version of itself". They fit "according to a set of exact rules." (2003: 245).

While trying to reason in terms of pieces/units p-q-r, a peculiar - and to me unexpected - way of doing was installed in my body. By that time, I wondered how this knowledge-refamiliarization could be articulated in my acting task. This was, in fact, one of the questions that the participants of the first artistic residence «m.a.r.e.s» arouse. As a first try I suggested that one could experiment this abstract combination by relating our movement in the scene to it. That is to say, by drawing an imaginary map in the floor with the configuration of these units, one could move from unit to unit, following a certain rule. The first rule was: once a unit is chosen by an actor (e.g. unit p), he or she can only displace him/herself from unit p to other unit p. Suddenly all actors were everywhere because the proportions of the combinations had different scales. We indeed had learned that theoretically – that a combination of two different units (p and q) makes a bigger p – but we hadn't realised the consequences of this fact in practical/body terms. The territories were constantly invaded: I had qs in my ps, smaller rs in my regular p, and in the course of this dynamic I could not be the master of my p zone, the bigger p, because my single body was not enough to populate all my scale wise different ps. So in order to

<sup>16</sup> <http://gaaz.myftp.org/wikiedinternship>

<sup>17</sup> <http://gaaz.myftp.org/BTeaser>.

<sup>226</sup><sup>18</sup> This tile "unit" was used by Cecil Balmond and Daniel Libeskind in the Victoria And Albert Museum in London. It was chosen due to its aperiodic properties.



circulate without bumping into each other – we could call it the search for a certain harmony - we gave ourselves another rule: one actor can only move after identifying a sensorial stimulus and communicating it verbally. Minding our own universe of sensorial input we had to deliver an output, in motion, within this frame and still be aware of the other person's reality and movement. Because we gave signs we could rearrange the collective displacement and try out a more fluid performance within these non-linear trajectories. In other words, we could all know when someone was about to move, but even though we had instruments to guess what were the odds of that next step, one could never be sure of the direction that was going to be taken. Within this game we had something running at the surface – the actor's corporeal movements - and other invisible logics nurturing the unpredictable – like for instance the input of the sensorial stimulus and the grid of imaginary configuration of the pieces.

After this experiment, I had this geometrical reasoning in my body. I kept reading the poems, other literature, sensing pictures, depicting nature and paying great attention to sounds. I also tried to study more about the Amman tiles, but I'm unfortunately not literate enough to fully recognize and rationalize what it implies. At least not now. Still, like Professor Carlos Fiolhais (2003: 95) has written about Mandelbrot Set and the Milo's Venus, people are more and more paying attention to its beauty. When it comes to tiling reasoning and - pardon me the refamiliarization - «tilling acting», I consider myself as one of those curious individuals.

So far, and at another level and type of reasoning, this cross-border movement has revealed its contributions in the dramaturgical options of creating the character(s) for the installation-play «Pared de Segredos». Three characters, reshape the persona of the «Lover». From this «Lover» figure derives character Encoberta (covered), Descuberta (uncovered/discovered), and Felizberta (happyberta). Encoberta is the mythical excess created by the romantic author: a dim being with no verb, the enigmatic desired unknown, and because of that, the image of ignorance itself and about herself reflected in a complaisant mirror (Santos, 1993:31). Descuberta is without forgiveness the self discovery, the unfolding of ones identity, the realization and materialization of plurality of forms and contents, the pleasure and the suffering, the beautiful and the horrid, in one word, the quasi sublime. Felizberta stripes into other three allegoric characters: Liberty, Utopia, and Zone – LUZ (Light). Altogether Felizberta (or Luz for the intimates) becomes the time-space zone of commitment for sustainable personal and social emancipation; she tries to reshape the human condition based on a «warce» (war/peace) reformulation of inadequate and inherited binaries like body and spirit, me and the other, feminine and masculine, love and hate, war and peace. Plurality, simultaneity is «hes» (her-his) nature. This character is real as much as imaginary, polyphonic and polysemantic, she is the unofficial and the official zone of Catastrophe (Lemos, 1990: 242) and Happiness (Monteiro, 1990: 227)... «Because the public is not satisfied with reality; it wants imagery; nevertheless, it is not happy with imagery either, it wants what is real» (Monteiro, 1990 : 231).

This symbolic expression of a quest for knowledge/sense - the artistic manifestation «Pared de Segredos» (Wall of Secrets) - is being definitely a major effort for those involved, specially when it comes to communicating this intent to the various entities of knowledge production/promotion, or be it artistic production/promotion. Life is permanently (in the present) taking care of the past tenses (what was accomplished): the universalistic premise that derived from the ideal of unity in the beginning of the XXth western century has shown nowadays to be more truthful (or more complete) when it humbly assumes it's incompleteness by the recognition of the epistemic, ontological and cultural diversity.

Santos (2006:146-153) thesis on the ecology of knowledges – and within the expression of knowledges I include any artistic practice - hopes to help the fight for cognitive justice, meaning that this struggle goes way beyond the equal distribution of scientific knowledge; the thesis assumes that every knowledge sustain practices and areas of practice, it constitutes practitioners, it creates power relations that are to be (in)visible in the hierarchy among them; with his formulation he clarifies that every knowledge as internal as well as external limitations (to know one thing one has to ignore some other thing) – so, the precaution could be: look for other knowledges when trying to give credibility to the cognitive construction of the world and, most of all, combine it as much as possible with the political and ethical intervention in the world; this ends up leading us to the necessity of searching for convergence between multiple knowledges, testing the incommensurability between cultures but also inside the same culture; if calling for a cosmopolitan perspective, knowledge never totally over comes ignorance and should never impose it's ignorances to other knowledges turning them into general ignorance; any perspective of human and non-human matters calls for the «mo(ve)ment» (the moment in motion) in its verbal and extra verbal manifestations, in its cognitive and emotional processing<sup>19</sup>; from this multiple globalizing perspective can and do emerge the destabilizing subjectivities (Santos, 2006: 75-84) which combined with the objective and sometimes dominant tendencies empowers any auspicious possibilities, in art as well.

19 "In his keynote opening address, Prof. Antonio Damasio addressed the issue of Arts Education from the perspective of cognitive science. He emphasized that the world is changing in a magnitude and speed never before experienced, as a result of developments in science and information and communication technologies (ICT). These broad and rapid changes are having profound social consequences: schools are struggling, and the changes in social linkages are leading to unrest and conflict. The developments in science and technology are also challenging societies to train skilled, knowledgeable, creative and innovative citizens. Prof. Damasio emphasized that investing in the teaching of science and mathematics is not enough. It is also necessary to provide education in the arts and humanities. He stressed that these latter disciplines are not a luxury, but a necessity, for they not only contribute to producing citizens capable of innovation, they are an essential element in developing the emotional capacity required for sound moral behaviour. He pointed out that there is an urgent need for reconnecting cognitive and emotional processing, since sound moral choices require both rational and emotional input." Report on Unesco Closing Session of The World Conference on Arts Education: Building Creative Capacities for the 21st Century. Lisbon: 2006.



In conclusion, one must not admit that a privileged form of knowledge grants extra cognitive privileges to those who have and master them. The present western debate about knowledge ought to be done in «plural tense» and in constellations inside and out side the modern science field. The evaluation of the different knowledge's validity is to be taken forward but not by disqualifying a priori some of them. So, we need a set of epistemologies that allow the possibility of diversity and counter globalization. In order to develop them one must assume that there are no neutral epistemologies and that this effort of reflection must take in great consideration the practices of knowledges and its impacts in other social practices. This implies to continue to think about the internal plurality of sciences, but also and most of all, questioning the epistemic exclusivist attitude on western modern society. How is it possible to rethink and reconfigure such constellations, if the world - by means of some global processes - is still to admit that the recognition of cultural diversity is not necessarily the recognition of the epistemic diversity of the world?

A cosmopolitan reason (Santos, 2006: 39, 89) or a cosmopolitan sense is to break through these walls revelling and exposing selective secrets. The Liberty of the artistic dialogue requires a multiple participation (including technology), the Utopia of it resides in the will to make the signs sensible for an epistemic surveillance – the most profound act of self reflexivity – and the Zone for this dialogue is not to be exclusively bounded. Do you Remember my «tilling acting» (choices/orientations of action)? I'll recall you: I had access to my small ps and even to my medium ps, but I felt quite impotent to master all my ps that shaped my bigger p reality... Yet in trying to overcome my position I kept moving. Sometimes I had to do so going through someone else's qs and rs installing fluid constellations that, nevertheless, did not exclude error<sup>20</sup>, confrontation, violence and rejection. Within the creation of «Parede de Segredos» I'll continue to search for the «o» in the arts, be it objective, scientific, technological or not.

## REFERENCES

- Balmond, Cecil (2003). *Informal: the informal in architecture and engineering*. Edited by Christian Breusing. Munich: Prestel.
- Buescu (2003). «A enciclopédia de Garrett enciclopedista», in Almeida Garrett um romântico, um moderno. Vol.I. Lisboa: Imprensa Nacional Casa da Moeda.
- Carlos Fiolhais (2003). *Fronteiras da Ciência. Desenvolvimentos Recentes – Desafios Futuros*. Gradiva, Lisboa.
- Richards, Colin (2006). «Feridas das Descobertas» in *O Estado do Mundo*. Fundação Calouste Gulbenkian. Lisboa: Temas e Debates.
- Santos, Boaventura de Sousa (1993). *Modernidade, Identidade e a Cultura de Fronteira*. in *Revista Crítica de Ciências Sociais*, nº38. Coimbra: CES.
- Santos, Boaventura de Sousa (1995). *Towards a New Common Sense – Law, Science and Politics in the Paradigmatic Transition*. New York: Routledge.
- Santos, Boaventura de Sousa (2006). *A gramática do tempo – para uma nova cultura política*. Porto: Afrontamento.
- Dupré, Louis (2004). *The Enlightenment and the Intellectual Foundations of Modern Culture*. New Haven and London: Yale University Press.
- Ofélia Paiva Monteiro (1991). «O imaginário científico em Almeida Garrett», in *Poesia da Ciência – Ciência da Poesia*. Marc-Ange Graff (org.). Lisboa: Escher.
- Ofélia Paiva Monteiro (2003). «Deus, Natureza, Homem no universo Garretiano», in Almeida Garrett um romântico, um moderno. Vol.I. Lisboa: Imprensa Nacional Casa da Moeda.
- Lemos, Jaime Valentim (1990). «Zona não oficial de catástrofe» in *O Teatro e a Interpelação do Real/Theatre: a dialogue with reality*.Lisboa: Colibri
- Monteiro, Paulo Filipe (1990). «O real muda: e a sua interpelação?» in *O Teatro e a Interpelação do Real/Theatre: a dialogue with reality*.Lisboa: Colibri.
- Nunes, João Arriscado (1996), «Fronteiras, Hibridismo e Mediatização», *Revista Crítica de Ciências Sociais*, 45.
- Théâtre Public 120, 126 (1994) : «Théâtre, Science, Imagination», Vol.I and II. Paris : Théâtre de Gennevilliers.
- Théâtre Public 127 (1994) : «Théâtre et technologie». Paris : Théâtre de Gennevilliers.

## WEBGRAFIA

- Kodak Brasil – website visitado em junho de 2004 - <http://www.br.kodak.com/BR/pt/fotografia/historia/index.shtml>
- The National Museum of Photography, Film & Television – website visitado em maio de 2004 - <http://www.nmpft.org.uk/home.asp>
- Encyclopædia Britannica - Visitada em 06/2004 - <http://www.britannica.com/eb/article?eu=46663>
- E.J. Marey le mouvement en lumière - Visitada em 04/2004 - <http://www.expo-marey.com/ANGLAIS/indexGB.htm>
- Who's Who of Victorian Cinema - Visitada em 05/2004 - <http://www.victorian-cinema.net/>
- A History of Photography - Visitada em 03/2004 - <http://www.rleggat.com/photohistory/index.html>
- Globo.com – Visitada em 08/2004 - <http://www.globo.com>
- Enciclopédia Wikipédia – Visitada em 01/2007 - <http://pt.wikipedia.org>

228<sup>20</sup> Richards, Colin (2006). «Feridas das Descobertas» in *O Estado do Mundo*. Fundação Calouste Gulbenkian. Lisboa: Temas e Debates, (pg 26-30).

# DESIGN GLOCAL: HIBRIDAÇÃO DO CONHECIMENTO NA CULTURA CONTEMPORÂNEA

CLÁUDIA ALQUEZAR FACCA | MESTRANDA EM DESIGN – UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI / SP | CAFACCA@UOL.COM.BR

## ABSTRACT

This text intends to discuss how the design knowledge can be applied in the generation of creative solutions, through the fusing of local and global elements - the hybridization of knowing - in the process of development of products inserted in a contemporary culture characterized by the easiness to access and by the excess of information.

No design, como processo de soluções de problemas, buscamos uma infinidade de informações que nos ajudarão a conhecer o assunto com o qual estamos tratando. A questão a ser discutida aqui é como essa base de informações que vai formar a base de conhecimento de design pode contribuir na prática, principalmente na geração de oportunidades criativas durante o desenvolvimento do projeto.

As informações são provenientes de várias fontes e possuem vários propósitos. No projeto de design precisamos ter acesso e conhecer todos os aspectos relacionados ao tema que estamos desenvolvendo, em diversas áreas do conhecimento. Esses aspectos dizem respeito à história, mercado, concorrentes, marca, materiais, processos de fabricação, sustentabilidade, normas, usuário, consumidor, tendências, moda, usabilidade e especialidades técnicas relacionadas. O objetivo deste levantamento é justamente saber em quais informações iremos nos basear para criar, apresentar e argumentar nossas idéias e conceitos propostos para solucionar o problema do projeto.

O designer, guardadas as proporções, se torna um “mini especialista”. Necessita conhecer um pouco de tudo, na profundidade que o problema exige. Bonfim (1997) confirma isso quando diz que

“A ESPECIALIZAÇÃO DO SABER EM ÁREAS CIENTÍFICAS, COM OBJETOS DE ESTUDO, MÉTODOS E VALORES DIFERENCIADOS É INERENTE À PRÓPRIA HISTÓRIA DO RELACIONAMENTO DO HOMEM OCIDENTAL COM SEU AMBIENTE, (...) QUANDO O HOMEM PASSOU A ATRIBUIR À NATUREZA SIGNIFICADOS DE SUA PRÓPRIA VONTADE E O PROCESSO DE FRAGMENTAÇÃO DO SABER SE MULTIPLICOU.”

O volume de conhecimento acumulado pela humanidade e a facilidade de seu acesso através dos meios digitais tornaram-se imensos (Bonfim, 1997). Como consequência passamos a viver num mundo de fragmentação, de saberes desconectados (Feitosa 2006). Poderíamos então considerar

“O DESIGN COMO O ELO CONCILIADOR OU INTERVENTOR ENTRE ESPECIALISTAS DE DIVERSAS ÁREAS, UMA VEZ QUE ABRE MÃO DE TENTAR CONSTRUIR UM CORPO TEÓRICO-PRÁTICO PRÓPRIO, EM TROCA DOS CONHECIMENTOS DE DISCIPLINAS DIVERSAS, COMBINANDO-AS DE MODO PARTICULAR EM CADA SITUAÇÃO ESPECÍFICA” (BONFIM, 1997).

Baudrillard o observa que

“NA CULTURA CONTEMPORÂNEA CONVIVEMOS COM UM EXCESSO DE INFORMAÇÕES QUE INVADEM NOSSO ESPAÇO PRIVADO FORÇANDO A EXTROVERSÃO DE QUALQUER INTERIORIDADE E FAZENDO-NOS VIVER O ÊXTASE OBSCENO DA COMUNICAÇÃO, UMA OBSCENIDADE DO VISÍVEL MAIS QUE VISÍVEL, DO COMPLETAMENTE EXPOSTO” (BAUDRILLARD APUD POYNOR: 100 E 101, 2003)

Então perguntamos: como processar a variedade de informações adquiridas? Como transformar esse conhecimento de design em soluções criativas e inovadoras?

“NO DESIGN, COMO UMA ATIVIDADE QUE EXIGE CRIATIVIDADE E ORIGINALIDADE PARA SOLUCIONAR PROBLEMAS, OS PROCEDIMENTOS, CONSIDERADOS INTUITIVOS, UTILIZADOS PARA A INTERPRETAÇÃO E TRADUÇÃO DOS “INPUTS” PARA SE OBTER OS “OUTPUTS” ESPERADOS SÃO BASEADOS NO MÉTODO TIPO “CAIXA PRETA”, POIS SE ACREDITA QUE O DESIGNER POSSUI CAPACIDADE INATA PARA CRIAR SOLUÇÕES NOVAS A PARTIR DE CONHECIMENTOS E PERCEPÇÕES ADQUIRIDOS, EMBORA O PROCESSO DE CRIAÇÃO EM SI PERMANEÇA OBSCURO” (BONFIM, 1997).

Aqui está a grande dificuldade que aparece no ensino do design quando é necessário ensinar o aluno a combinar diferentes tipos de informações, apresentadas muitas vezes em contextos isolados, para solucionar diversos problemas de projetos. O desafio proposto por Bonfim (1997) é:

“A CRIAÇÃO DE NOVOS PARADIGMAS PARA A FORMAÇÃO E UTILIZAÇÃO DE CONHECIMENTOS, SEJAM ELES CIENTÍFICOS OU NÃO, QUE TENHAM COMO PONTO DE PARTIDA A OBSERVAÇÃO MULTIDISCIPLINAR DE UMA SITUAÇÃO CONCRETA E NÃO UMA INTERPRETAÇÃO PARTICULAR ATRAVÉS DE CIÊNCIAS DISCIPLINARES. (...) O CONHECIMENTO NÃO É NEUTRO – ELE TOMA PARTIDO, FAZ OPÇÕES.”

Feitosa (2006) propõe uma alternativa: a “hibridação dos saberes”.

“OS SABERES TAMBÉM TÊM DE SE TORNAR HÍBRIDOS, SE QUISEREM COMPREENDER ADEQUADAMENTE O QUE ESTÁ ACONTECENDO NAS SOCIEDADES ATUAIS, SEM INCORRER NO RISCO DE PRATICAR VIOLENTAS GENERALIZAÇÕES. A HIBRIDAÇÃO DO CONHECIMENTO NÃO VISA À UNIFICAÇÃO NEM À INTEGRAÇÃO DAS DISCIPLINAS, MAS AO RESPEITO À COMPLEXIDADE E À PLURALIDADE DAS REALIDADES CULTURAIS.”

“O TERMO HÍBRIDO SIGNIFICA “MISTURA DE ESPÉCIES DIFERENTES” E ESTÁ RELACIONADO COM A EXPRESSÃO GREGA HÝBRIS (“DESMEDIDO”, “EXCESSO”). O HÍBRIDO NÃO É O RESULTADO DA FUSÃO DE DOIS DIFERENTES EM UM TERCEIRO SER, ÚNICO E HOMOGÊNEO, MAS SIM UM SER CARACTERIZADO PELA INTERFERÊNCIA DAS DIFERENÇAS, NAS SUAS TENSÕES E AMBIGUIDADES. NA BIOLOGIA, OS HÍBRIDOS COSTUMAM SER CARACTERIZADOS PELA ESTERILIDADE. (...) NA CULTURA, ENTRETANTO, AS FORMAS HÍBRIDAS PODEM SER MUITO FÉRTIS. CONJUGAM-SE ARTE COM CIÊNCIA; CORPO COM MÁQUINAS; PÚBLICO COM PRIVADO; OCIDENTAL COM ORIENTAL, GERANDO NOVAS ESTRUTURAS, OBJETOS E PRÁTICAS”. (FEITOSA, 2006)

Canclini (2001) entende por hibridação “processos socioculturais nos quais estruturas ou práticas discretas, que existiam de forma separada, se combinam para gerar novas estruturas, objetos e práticas.”

Embora o termo hibridismo seja uma característica antiga do desenvolvimento histórico, segundo ainda Canclini (2001):

“O MOMENTO EM QUE MAIS SE ESTENDE A ANÁLISE DA HIBRIDAÇÃO A DIVERSOS PROCESSOS CULTURAIS É NA DÉCADA FINAL DO SÉCULO XX, QUANDO É USADO PARA DESCRIVER PROCESSOS INTERÉTNICOS E DE DESCOLONIZAÇÃO, GLOBALIZADORES, VIAGENS E CRUZAMENTOS DE FRONTEIRAS, FUSÕES ARTÍSTICAS, LITERÁRIAS E COMUNICACIONAIS, GASTRONOMIAS, ASSOCIAÇÕES DE INSTITUIÇÕES PÚBLICAS E CORPORAÇÕES PRIVADAS, MUSEOGRAFIA OCIDENTAL E DAS TRADIÇÕES PERIFÉRICAS NAS EXPOSIÇÕES UNIVERSAIS.”

Essa incorporação do termo híbrido da Biologia para o design, como uma Ciência Social também pode ser considerada um hibridismo, no sentido em que incorpora dois elementos de origens diferentes para formar um novo elemento: o design híbrido.

Segundo Moura (2005)

“O DESIGN HÍBRIDO ALÉM DE RELACIONAR DIVERSAS LINGUAGENS, PROCEDIMENTOS E MÍDIAS CAMINHA NO SENTIDO DE ATINGIR TODOS OS SENTIDOS HUMANOS E INTEGRAR DIFERENTES CAMPOS DE SABER, ROMPENDO COM A DISTÂNCIA E OS MUROS EXISTENTES ENTRE ESTAS ÁREAS. ARQUITETURA, ENGENHARIA, MODA, MÚSICA, URBANISMO SE INTEGRAM E SE SOMAM, ROMPENDO COM VALORES E PADRÕES HÁ MUITO ESTABELECIDOS E CONSTITUINDO O DESIGN HÍBRIDO, PRÓPRIO DA CONTEMPORANEIDADE.”

Mas como isso acontece? Canclini afirma que

“ÀS VEZES ISSO OCORRE DE MODO NÃO PLANEJADO OU É RESULTADO IMPREVISTO DE PROCESSOS MIGRATÓRIOS, TURÍSTICOS E DE INTERCÂMBIO ECONÔMICO OU COMUNICACIONAL. MAS FREQUENTEMENTE A HIBRIDAÇÃO SURGE DA CRIATIVIDADE INDIVIDUAL E COLETIVA. NÃO SÓ NAS ARTES, MAS TAMBÉM NA VIDA COTIDIANA E NO DESENVOLVIMENTO TECNOLÓGICO.”

A globalização traz mudanças nos aspectos sociais, econômicos, políticos e culturais, acelerando o processo de internacionalização do mundo. Culturas antes separadas geograficamente e historicamente foram aos poucos se aproximando, processo que teve uma aceleração com a revolução digital causada principalmente pela Internet. Trazendo para a prática do design, no desenvolvimento de projetos, pesquisas que antes eram feitas somente através de livros, periódicos publicados ou material trazido de fora por quem tinha a oportunidade de viajar, agora tem uma infinidade de fontes virtuais. Qualquer pessoa tem acesso a todo tipo de informação, a qualquer hora. Segundo dos Anjos (2005)

“ESSAS TRANSFORMAÇÕES IMPRIMEM A NECESSIDADE DE UMA MUDANÇA INÉDITA NOS PRESSUPOSTOS E CRITÉRIOS QUE NORTEIAM A FORMULAÇÃO DE POLÍTICAS E ESTRATÉGIAS NACIONAIS E, POR EXTENSÃO, LOCAIS TAMBÉM (...) E O CONSEQÜENTE ROMPIMENTO DA ASSOCIAÇÃO IMEDIATA E EXCLUSIVA ENTRE LUGAR, CULTURA E IDENTIDADE, FORÇANDO O SURGIMENTO DE PARADIGMAS EXPLICATIVOS QUE SEJAM RELACIONAIS E CENTRADOS EM IDÉIAS DE CONTATO E INTERCONEXÃO.”

O objetivo de trazer o termo hibridação para o design é conforme diz Canclini (2001) “continuar a construir princípios teóricos e procedimentos me-

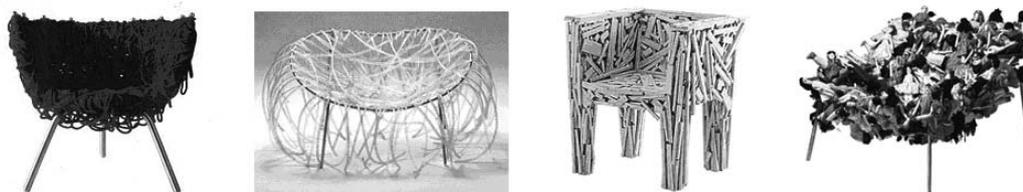


Figura 1: Cadeiras “Vermelha”, “Anêmona”, “Favela” e “Multidão” de Fernando e Humberto Campana

todológicos que nos ajudem a tornar este mundo mais traduzível, ou seja, convivível em meio a suas diferenças, e a aceitar o que cada um ganha e está perdendo ao hibridar-se.”

“O PÓS-MODERNISMO DESTACA SOCIEDADES MULTICULTURAIS E MULTIÉTNICOS. PROMOVE A “POLÍTICA DA DIFERENÇA”. A IDENTIDADE NÃO É UNITÁRIA NEM ESSENCIAL, MAS FLUIDA E MUTÁVEL, ALIMENTADA POR FONTES MÚLTIPLAS E ASSUMINDO FORMAS MÚLTIPLAS. (...) A SOCIEDADE PÓS-MODERNA ASSOCIA TÍPICAMENTE O LOCAL E O GLOBAL. OS ACONTECIMENTOS GLOBAIS – A INTERNACIONALIZAÇÃO DA ECONOMIA E DA CULTURA – SÃO REFLETIDOS PARA AS SOCIEDADES NACIONAIS, MINANDO AS ESTRUTURAS NACIONAIS E PROMOVEDO AS LOCAIS.” (KUMAR APUD MORAES, 2006)

Moraes (2006) ilustra bem esta nova realidade do design brasileiro através da metodologia de trabalho dos irmãos Campana:

“SEGUNDO OS PRÓPRIOS CAMPANA, AS SUAS PESQUISAS SÃO REALIZADAS ATRAVÉS DE ANDANÇAS NAS LOJAS E MERCADOS DO CAÓTICO CENTRO DE SÃO PAULO, ESTA CIDADE GLOBAL, RICA E INDUSTRIAL, MAS AO MESMO TEMPO COM GRANDES CONFLITOS SOCIAIS E PROBLEMAS INERENTES A UMA PERIFERIA. NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE SEUS TRABALHOS, OS CAMPANA RECOLHEM MATERIAIS E OBJETOS INCOMUNS QUE, SOMENTE APÓS UM PERÍODO DE ‘GESTAÇÃO’, SÃO UTILIZADOS NOS SEUS ARTEFATOS INDUSTRIAIS. ISTO É: AS POSSÍVEIS DIFERENÇAS EXISTENTES ENTRE OS COMPONENTES UTILIZADOS EM SEUS PRODUTOS SÃO COLIGADAS POR AFINIDADES DE EQUILÍBRIO ESTÉTICO E ESTÉSICO, ATENUANDO POR FIM OS CONTRASTES AO LHEIS CONFERIR UNIDADE E EQUILÍBRIO FORMAL.”

Esse sentido de globalização reflete-se no design à medida que incorpora conceitos e sentidos múltiplos e híbridos que valorizam a essência da cultura local. E isso passa a ser incorporado também no desenvolvimento do projeto, uma vez que o designer deixa de se basear exclusivamente em referências estrangeiras e passa a olhar em direção a uma referência própria. Ao considerar o design, a cultura e o território na sua realidade, o design passa ter um aspecto muito mais intelectual do que meramente projetual ao abordar questões ambientais, sociais, comportamentais, tecnológicas e até perceptivas.

A melhor forma de unir e ou relacionar os termos global e local é através da palavra glocal. Segundo Trivinho,

“COMO O SIGNIFICANTE O INDICA, ‘GLOCAL’ É NEOLOGISMO RESULTANTE DA HIBRIDAÇÃO CUMULATIVA DE DOIS TERMOS, GLOBAL E LOCAL. O PLASMA SEMÂNTICO, SEM SUTURA VISÍVEL, ENTRE ELES FAZ DO GLOCAL ALTERNATIVA DE TERCEIRA GRANDEZA, NÃO REDUTÍVEL À MERA SOMATÓRIA DAQUELES, TAMPOUCO A UM OU A OUTRO, ISOLADOS. NA NOVA VIA, GLOBAL E LOCAL SÃO UM E MESMO E, SIMULTANEAMENTE, NENHUM; GLOBALIZAÇÃO (OU GLOBALISMO) E LOCALIZAÇÃO (OU LOCALISMO) RESTAM DISSOLVIDOS.”

Robertson propõe o termo “glocalização”.

“ESTUDIOSO DA GLOBALIZAÇÃO DESDE OS ANOS 60, ROLAND ROBERTSON BASEIA SUAS IDÉIAS NO CONCEITO JAPONÊS DE GLOCALIZAÇÃO, CLASSIFICADA COMO DOCHAKUKA, TERMO DERIVADO DE DOCHAKU “VIVER NA SUA PRÓPRIA TERRA”, QUE ORIGINALMENTE SE REFERIA AO PROCESSO DE SE ADOTAR TÉCNICAS AGRÍCOLAS ÀS CONDIÇÕES LOCAIS, MAS TAMBÉM ADOTADA EM NEGÓCIOS JAPONESES COMO LOCALIZAÇÃO GLOBAL, UM OLHAR GLOBAL ADAPTADO ÀS CONDIÇÕES LOCAIS. SEGUNDO A DEFINIÇÃO DO OXFORD DICTIONARY OF NEW WORDS (1991:134), CITADA POR ROBERTSON, O TERMO “GLOCAL” E O SUBSTANTIVO, PROCESSO DE GLOCALIZAÇÃO, FORAM FORMADOS PELA FUSÃO DE GLOBAL COM LOCAL. ELE DIZ, AINDA, QUE OS TERMOS “GLOCAL” E “GLOCALIZAÇÃO” TORNARAM-SE ASPECTOS DO JARGÃO DOS NEGÓCIOS DURANTE OS ANOS 80 SENDO O JAPÃO O LÓCUS PRINCIPAL DA SUA ORIGEM. NO SEU SENTIDO ECONÔMICO, A IDÉIA DE GLOCALIZAÇÃO ESTÁ RELACIONADA COM O QUE É CHAMADO DE MICROMARKETING: PERSONALIZAÇÃO E COMERCIALIZAÇÃO DE PRODUTOS E SERVIÇOS DE BASE GLOBAL OU QUASE-GLOBAL EM ESCALA LOCAL E PARA MERCADOS ESPECÍFICOS CADA VEZ MAIS DIFERENCIADOS (OP.CIT.251). NO ENTANTO, ROBERTSON ESCLARECE QUE, MESMO BASEANDO-SE NO CONCEITO JAPONÊS DE GLOCALIZAÇÃO, O GENERALIZOU DE MODO TAL, A ABRANCAR TODO O MUNDO COMO UM TODO. “EM TAL PERSPECTIVA, A NOÇÃO JAPONESA DE GLOCALIZAÇÃO APARECE, ENTÃO, COMO UMA VERSÃO ESPECÍFICA DE UM FENÔMENO GENÉRICO (...) EU RECONHEÇO PLENAMENTE QUE EXISTEM MUITOS MODOS PRÁTICOS DIFERENTES DE GLOCALIZAÇÃO” (BARBOSA, 2002)21.

21 (op.cit. 267) In: Globalização. Teoria social e cultura global. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999. Ver, sobretudo, o capítulo “Glocalização: tempo-espaco e homogeneidade-heterogeneidade” (pp: 246-268).



Figura 2: Utilidades domésticas “Bondinho”, “Toquinho” e “Corisco” desenvolvidas a partir de referências e inspirações tipicamente brasileiras (designer Luciano Devià para empresa Ikko em 2005)

Trazendo para o universo do design, para enriquecer mais os projetos, na glocalização, misturam-se elementos heterogêneos do design, que perdeu suas origens e individualidades buscando sua universalidade buscando condições de adequar-se aos cânones do mercado global, sem se ater apenas à memória e à etnicidade locais. A idéia básica do design glocal é projeto local, produto global. No mundo globalizado de hoje, os designers precisam entender como suas linguagens e estratégias de design se relacionam com mercados específicos, para quem eles estão desenhando e quais qualidades dos produtos industrializados os fazem mais aceitáveis no contexto cultural local específico.

Segundo Morozzi (2003)

“PARA SE CONSEGUIR UM PROJETO MAIS “SABOROSO”, O HÍBRIDO ESTÁ ENTRE A CRIATIVIDADE CONTEMPORÂNEA E AS CULTURAS LOCAIS, NUMA TENTATIVA DE REVITALIZAR O DESIGN SEM UM PAÍS, QUE PERCA SUAS ORIGENS E QUALIDADES ORIGINAIS EM SEU ESFORÇO DE SER UNIVERSAL, E DE ATUALIZAR A CRIATIVIDADE LOCAL QUE MANTÉM A MEMÓRIA DE SUA PRÓPRIA NARRATIVA EXISTENCIAL.”

Este fenômeno de interação entre culturas diversas, confere valores fluidos e renováveis, como relevante e potencial diferencial competitivo. O segredo é encontrar o equilíbrio, conferindo harmonia estética aos elementos provenientes de uma cultura múltipla.

Para finalizar, a seguir são apresentados alguns exemplares que podemos considerar como sendo do design “glocal” brasileiro que podem ilustrar como influências locais podem ter como valores agregados uma qualidade estética compatível com qualquer produto comercializado no mercado global.

- ❑ Saleiro e Pimenteiro “Bondinho” - Conjunto inspirado no Pão-de-açúcar, uma das paisagens que simbolizam o Rio de Janeiro.
- ❑ Saca-rolhas e abridor de garrafas “Toquinho” - O design desta peça original faz um tributo aos inúmeros tipos de pássaros coloridos encontrados na fauna brasileira.
- ❑ Espremedor de frutas “Corisco” - Típico chapéu usado no Nordeste do Brasil é chamado de chapéu de cangaceiro. Representando este folclore nordestino, o design carrega elementos culturais que aliados à força das cores cria um toque diferente para este produto.
- ❑ Kit de facas para patê “Panta” - Numa explosão de cores vivas, este kit traz toda a riqueza, beleza e força natural da região do Pantanal, uma das mais importantes áreas de preservação ambiental no mundo.
- ❑ Porta esponja de aço “Virgulino” - Homenagem ao personagem símbolo da cultura nordestina.



Figura 3: Utilidades domésticas “Panta”, “Virgulino” e “Geni” desenvolvidas a partir de referências e inspirações tipicamente brasileiras (designer Luciano Devià para empresa Ikko em 2005)



- Porta-fita adesiva “Geni” - A piranha, peixe exótico encontrado em muitos rios brasileiros, famosa pela sua voracidade, é transformada neste colorido e engraçado porta-fita adesiva que não apenas torna a mesa bonita mas também mantém um constante alerta para a preservação do nosso ecossistema.

## BIBLIOGRAFIA

---

ANJOS, Moacir dos. Local / Global: arte em trânsito. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.

BARBOSA, Suzana. Jornalismo digital e a informação de proximidade: o caso dos portais regionais, com estudo sobre o UAI e o iBahia. Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Universidade Federal da Bahia Salvador (BA), 2002. In: [http://bocc.ubi.pt/pag/\\_texto.php3?html2=barbosa-suzana-portais-mestrado.html](http://bocc.ubi.pt/pag/_texto.php3?html2=barbosa-suzana-portais-mestrado.html) acessado em 24/05/2007

BONFIM, Gustavo A. Fundamentos de uma Teoria Transdisciplinar do Design: morfologia dos objetos de uso e sistemas de comunicação. In: Estudos em Design, Volume 5, n 2, dez 1997.

CANCLINI, Néstor G. Culturas Híbridas. São Paulo: Edusp, 2001.

FEITOSA, Charles. As Formas Híbridas. In: Revista Bravo!, Nº 104, Abril 2006.

MORAES, Dijon. Análise do design brasileiro entre mimese e mestiçagem. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

MOROZZI, Cristina. Lo de acá, con óptica del mundo. Entrevista por Diario de Arquitectura, Diario Clarín. In: <http://www.construirydecorar.com/scripts/areaservicios/noticia/nota.asp?IdSeccion=6&IdNota=7865> acessado em 25/05/2007.

Glocal Design. Interni Magazine. N. 536 November 2003. In: <http://www.internimagazine.it/s013001000085/s013001000087/d013001000367/a013001005138.htm> acessado em 25/05/2007.

MOURA, Mônica. Design Contemporâneo = Cultura Digital + Linguagem + Hibridismo. In: 3º Congresso Internacional de Pesquisa em Design Brasil, 2005. Rio de Janeiro. Anais...Rio de Janeiro, RJ:Centro Cultural Justiça Federal, 2005. CD-ROM

POYNOR, Rick. No Más Normas Diseño Gráfico Posmoderno. Barcelona: GG, 2003, cap. 4, 192p.

TRIVINHO, Eugênio. Comunicação, Glocal e Cibercultura: bunkerização da existência no imaginário mediático contemporâneo. XIII COMPOS - Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. São Paulo, 2004. In: [http://www.comunica.unisinos.br/tics/textos/2004/2004\\_et.pdf](http://www.comunica.unisinos.br/tics/textos/2004/2004_et.pdf)

## LISTA DE FIGURAS

---

Figura 1: [http://www.luxstudium.com.br/artigos/headline.php?n\\_id=106&u=1%22](http://www.luxstudium.com.br/artigos/headline.php?n_id=106&u=1%22) acessado em 27/05/2007.

Figuras 2 e 3: <http://www.devias-design.com.br/portugues/index.htm> e <http://www.ikko.com.br/index2.htm> acessados em 27/05/2007.

# IDENTITÁRIAS – RELAÇÕES DE REPRESENTAÇÕES – INDICATIVOS A UMA CURADORIA

CRISTOVÃO COUTINHO | ESPECIALISTA EM ARTE CONTEMPORÂNEA - UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS | CCOUTINHOBATISTA@HOTMAIL.COM

## RESUMO

O resumo apresentado é resultado de um exercício de arte tanto no seu aspecto cultural quanto nas relações estabelecidas, onde o trabalho de cada um dos participantes faz parte, em sua conjuntura, de outros que poderiam também estar presentes. No entanto, o feixe abordado são o distanciamento e a capacidade de surgirem propostas sujeitas a elementos materiais e do pensamento, locais ou não, mas que absorveram posturas em sua representação, de tantos e de outros lugares, e com posicionamentos híbridos participam de um processo. A curadoria se fez pela vontade de um grupo, de um local, de uma região, de um “mundo globalizado”.

O trabalho está dividido em indicativos, com discursos separados, visando pensamentos concisos com uma abrangência para o diálogo e a construção de outras suposições para a arte. Doze artistas das cidades de Macapá, Belém, Manaus e Porto Velho, foram mapeados e muito contribuíram na aproximação de pessoas e informações, possibilitando a existência dessa simulação.

## CRÍTICA PARA A CONSTRUÇÃO DE UMA CURADORIA

Como inúmeros subjetivos do complexo aparelho montado pelo sistema vigente de idealização e construção da arte contemporânea, pode-se acreditar que não existe “método” ou metodologia única; a qualidade material dos significantes e a capacidade de levar em conta as superfícies são o que fazem a diferença, produzem a experiência estética, literária e determinam a histórica.

As apresentações de arte e seus resultados submergem à especularização dos lugares a ela destinados e suas imagens midiáticas na confusão entre criação, marketing, entretenimento, volúpia niilista e conformismo. A relação com outros jogos “high tech” de interatividade estéril - objetos baseados num ecumenismo cultural - conduz a subjetividades num modo politicamente correto de aproximação com o outro, absorvendo e elaborando os efeitos na obra de arte.

As tendências de estilo e categorias das instituições, das regras e dos mapas dos sentidos, fazem o aprender a se sustentar à beira do acontecimento e se fazer da obra de arte a construção de pontes para o invisível, saber que as tendências dão a uma obra a chancela de contemporaneidade.

A autenticidade é um valor despachado pelo auto-comprazimento das narrativas pós-modernas, mas um estímulo poderoso para a reflexão responsável sobre a pluralidade dos sentidos.

## O LUGAR A SER ESPECÍFICO, UMA LÂMINA

O limite e o espaço de acolhimento são determinados pelas circunstâncias do próprio trabalho feito a partir do Programa Rumos Visuais 2001/2003, do Instituto Itaú Cultural, em que a Região Norte foi mapeada levando em consideração os artistas que apresentam proposta contemporânea. Nesta pesquisa, realizamos uma aproximação entre os artistas, através de uma curadoria, cujo meio de construção apontou algumas identidades e esforço de conhecimento da arte local. Porém, uma curadoria “interpretativa”, com objetivo de mostrar aspectos a serem declarados e vistos com sentimento artístico e tecnológico, de acordo com o interesse e a disponibilidade do campo da arte.

Como experimento de contatos, realizei visitas às cidades de Belém, Macapá, Porto Velho e Manaus e me aproximei do território apropriado que cada artista ocupa para a realização de seu trabalho, assim como a inserção de sua obra junto à comunidade local.

## IDENTITÁRIA, IDENTIDADE E RELAÇÕES INTERPESSOAIS

Como apregoamento de uma suposta linguagem a ser definida, os termos aqui empregados não tem por distinção uma verdade, pois, da impossibilidade de firmar uma relação direta com os rumos da arte e da sociedade contemporâneas, ocupei o lugar de espectador e em alguns momentos fui atrás de perguntas que pudessem ser participativas num processo de exercício da construção da curadoria. A palavra identitária, aqui mencionada, ajusta-se primeiro ao “fato” de surgir de maneira hipotética, como também para proporcionar aos leitores um campo de proximidade e relações num determinado espaço geográfico. Os trabalhos fazem parte de escolhas mútuas entre curador e artistas, visando um diálogo de idéias a serem expostas em dimensões visíveis que coloquem a pluralidade de experiências e contextos diferenciados, conforme o envolvimento de cada artista com sujeitos e objetos de outras “paragens” - termo popular que tenta evidenciar os interesses e combinações particulares do indivíduo em outros territórios.



Grupo Urucum (AP) - Arthur Leandro  
Performance / Interação de Rua

## TRADIÇÕES, RUPTURAS E IMPULSOS

Como programa de simulações que podem originar concepções convincentes para representar o pluralismo das identidades culturais, eficientemente articuladas entre tradição cultural e sintonia com outras linguagens, romper fronteiras e dialogar com outras latitudes e ideologias, influências trazidas pela dispersão do mundo.

Manifestações culturais em efervescência na nova cultura híbrida, com práticas, costumes e visões da realidade e que na arte encontram-se todas as representações coletivas, comunicando idéias, conceitos, símbolos ou não.

Dos impulsos, processos de diferenciação, perda e encontro de si, interações diversas com o mundo e com outras consciências, compartilhar o antigo e o novo como solução para um registro próprio, arquétipos. Rotinas e formas artísticas, nas quais as pessoas se identificam e se reconhecem. Uma busca de si mesmo - autoconsciência - no seio de sua própria displicência, miscigenação e complexidade sensorial, uma auto-representação, o indivíduo contaminado e operando no meio de uma sociedade em que a arte, como arte, não se origina, serve de troca e se auto-reproduz.

O Sistema constitui-se sobre a identidade, a comunicação pronta e a novidade contínua, expulsa de uma só vez a imaginação e o passado, o caráter descartável e o irrompimento do novo.

Os impulsos e fricções de modernidade e os cruzamentos das heranças indígenas e coloniais permanentes, associados com a arte e contemporânea, são resultados dos trabalhos desta curadoria. Assim, a arte se serve de experimento para se redefinir conceitos de nação, povo e identidade - poder renovador que não se esgota - para ampliar a compreensão do mundo.

## DISCURSOS DA APRESENTAÇÃO

O substantivo é um dos termos necessários para orientar os aspectos que formam o conjunto de trabalhos aqui apresentados, pois, as aproximações supostamente alcançadas, visam dispor de roteiros individuais, mas que exercem determinada complementaridade, nem que seja a primeira de uma determinada região.

Os artistas escolhidos fazem parte de seu local de "atividades" e as conversas mantidas entre o artista e o curador - também artista - estabelecem uma atitude de construção recíproca, permitindo aferir um diálogo de experiências e a não realização de enunciados pré-estabelecidos.

Pela maneira a ser abordada do que se chama apresentação, segue a composição na elaboração de cada projeto/trabalho, cuja constituição é uma reflexão, um exercício de linguagem de emulação e superação desta arte atual.

Encontram-se propostas de grupos com aproximação e táticas de envolvimento com o sujeito na qualidade de espectador/participante, como é o Grupo Urucum (Amapá), cujo contato principal foi Arthur Leandro, que numa prática de envolvimento com outros artistas permitiram-se ao confronto com a rua e seus pedidos.

Os artistas Sérgio Neiva e Lúcia Gomes, do Pará, estão contidos na cidade, pelas amostras nos desenhos de fachadas do centro de Belém, fruto de uma observação da história e de sua memória causuística e não comprometida com a sua real arquitetura. Assim como as linhas paralelas numa rua qualquer, de Lúcia, em que a relação "pó branco" (cocaína) e o uso da goma de tapioca, sugerem distorções culturais.

O artista Tadeu Lobato, também do Pará, visita uma obra inacabada de outro artista paraense de nome Waldir Sarubi, feita a partir do "universo amazônico", ou seja, uma série de labirintos, de inúmeras leituras, podendo ser, ora desenhos marajoaras, ora fluxo dos rios, ora um paradigma islâmico, sendo na releitura de Tadeu, um "Labirinto Inacabado".

O artista Roberto Evangelista (Amazonas), em seu projeto de elementos de forma regional, participa de uma reutilização de idéias e formas, para sugerir o conjunto aquabólico, cujo manejo e significado vão do lúdico, segundo Roberto, à inventividade do ribeirinho no que este relaciona a sobrevivência.



No trabalho de Jandr Reis (Amazonas) um grande mapa, onde a abstração tem como metáfora o encontro das águas. Suporte de copos de vidro, com conteúdo retirados dos rios Negro e Solimões, marcam princípios de territorialidade e composição global.

O artista Roosivelt Pinheiro, também do Amazonas, vive no Rio de Janeiro, porém acumula substâncias culturais da sua origem nortista. Seu projeto visa à construção de uma "casa" ou espaço reservado, seu "tapiri". É uma instalação em que o visitante está contido e em cujo interior buscam-se relações com uma natureza viva, esquecida, porém de um cotidiano mais simples.

Como procura de um reconhecimento de junção ou remendo, o trabalho de Silvia Feliciano (Rondônia) reconstrói cidades, árvores e sonhos pessoais de integração do sujeito com sua alma, sendo que o indivíduo e a matéria-prima não existem mais, sucumbiram aos desejos.

Também nessa área de convenções mais próximas da organização humana, Bernadete Andrade (Amazonas) procura na sua obra de intervenção, revelar a necessidade do lugar como fenômeno de arte, onde há abrangência de interesses étnicos, agora, artísticos.

Nas fotografias de sobreposições de Adroaldo Pereira (Amazonas), como nos trabalhos de compotas de Turenko Beça (Amazonas), a presença do homem que manipula um símbolo – o peixe - além de todas as suas significações imagéticas, cumpre uma função estética e visceral, pois, ambos documentam o "tratar" e o "conservar" da forma e da representação.



Grupo Urucum (AP) - Arthur Leandro  
Performance / Interação de Rua

O trabalho de Armando Queiroz (Pará), tem como referencial os anúncios de propaganda a que estamos submetidos no dia-a-dia, e que inúmeras vezes não percebemos o conteúdo dessas informações de rua. Assim, o artista se utiliza desse meio de comunicação e demonstra em grandes cartazes/fotografias situações sociais cujo teor estético tenda lidar com o direcionamento do olhar do espectador.

Os indicativos apresentados descrevem a relação de aprendizado e conversas mantidas entre o curador e os artistas, com o propósito principal de manter uma direção de construção de textos que permitissem um esclarecimento sobre o conteúdo de cada trabalho, sendo que, o foco de descrição teve como discurso a prática e o relato do próprio artista.

Do trabalho de curadoria exercido neste espaço gráfico – Norte – e como os artistas envolvidos viveram ou vivem em sua maioria nesta região, demonstra as possibilidades do fazer e sua representatividade contemporânea do que o termo possa absorver e a própria informação como acontecimento na arte.

# LAS SOCIEDADES GLOBALES COMO REDES DE PENSAMIENTO Y CREACIÓN. NUEVAS PRÁCTICAS CREADORAS DE PENSAMIENTO.

EFRAÍN FOGLIA. | DOCTORANDO EN BELLAS ARTES, ESPECIALIZACIÓN EN NEWMEDIA, LICENCIADO EN DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA. - UNIVERSIDAD DE VIC. FACULTAD DE EMPRESA Y COMUNICACIÓN. DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN DIGITAL. | EFRÁIN.FOGLIA@UVIC.CAT | HTTP://WWW.PROYECTOLIQUIDO.COM/

## RESUMEN

Este complejo entramado llamado globalización únicamente puede entenderse a través del potencial que nos han brindado las redes de comunicación actuales. No es fortuito que algunas de las personas más poderosas del mundo se dediquen a la innovación tecnológica y a la industria de las comunicaciones, como tampoco lo es que vivamos en la llamada sociedad de la información. Esta realidad ha cambiado la importancia del espacio físico, así como la idea de control en la sociedad actual. Los sistemas de comunicación mantienen una relación orgánica con el nuevo orden mundial: «La comunicación no solo expresa sino que también organiza el movimiento de la Globalización.» (Hardt & Negri, 2005:32). El desarrollo de estas redes tecnológicas y su capacidad de ubicuidad han permitido, que los flujos de comunicación y las prácticas sociales y creativas se transformen. En las últimas décadas hemos sido testigos del nacimiento de fenómenos sociales que han permeado el pensamiento artístico deviniendo en propuestas innovadoras en las distintas prácticas creativas de la sociedad. El uso colectivo de las redes se ha convertido en un síntoma de nuestra época que ha transformado el modo en que visualizamos las protestas sociales. A su vez, estas tecnologías han permitido a creadores generar propuestas innovadoras. La participación colectiva ha dado pie a proyectos artísticos y a líneas de investigación en donde las jerarquías establecidas se trastocan y la suma del conocimiento se vuelve el centro principal de la creación. Por otro lado, los datos con lo que convivimos cotidianamente, que saturan todos nuestros espacios sociales, se incorporan como un elemento que se ha de estudiar, organizar y entender dentro de este mundo complejo y multicultural.

## GLOBALIZACIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

Las redes de comunicación digitales estructuran todas las conexiones de una manera eficaz y controlan el movimiento del imaginario que circula por ellas. Así se puede entender por qué la industria de las comunicaciones se sitúa hoy en día a la cabeza del sistema; una industria que avanza sin cesar y a una velocidad vertiginosa, determinando diversos factores en el terreno económico; una industria que ha servido para legitimar este sistema globalizador. El sistema actual y la producción comunicativa son inseparables y seguirán caminando de la mano a una velocidad similar y, al parecer, creciente, ya que su simbiosis resulta fundamental para el buen funcionamiento global.

Esta máquina económica-industrial-comunicativa se convierte así en una fuerza que ejerce el control virtual, característica que lo fortalece. La implantación de sistemas informáticos en los procesos de producción ha representado grandes cambios, creando diversos fenómenos que van desde la suplantación de trabajadores por la tecnología hasta la deslocalización de las empresas por motivos de costes. Este nuevo modelo económico ha cambiado la cara de lo que entendíamos por poder y control: «[...] basadas menos en el control de territorios que en la producción y manejo de conocimientos científicos y tecnológicos.» (García, Canclini, 2006:40).

Así podemos entender cómo la comunicación y el conocimiento se han convertido en un factor primordial para el posicionamiento de las naciones en esta nueva jerarquía global.

No es casual que los países que han invertido más en las áreas tecnológicas presenten un mayor nivel de productividad: «La familiarización y aptitud con la tecnología de las computadoras se está convirtiendo en una calificación primaria general para el trabajo en los países dominantes.» (Hardt & Negri, 2005:253).

Un caso paradigmático lo encontramos en Finlandia con la empresa NOKIA, con su lema Connecting People, frase publicitaria que ejemplifica muy bien una época en donde la tecnología y la prestación de servicios juegan un papel primordial en las economías globales.

El trabajador del presente deberá contar con facultades propias para interactuar con estos sistemas informáticos; de lo contrario, quedará fuera del proceso global. «La computadora se propone a sí misma como la herramienta universal, o la herramienta central a través de la cual deben pasar todas las actividades. Entonces, mediante la computarización de la producción, el trabajo avanza hacia la posición de trabajo abstracto.» (Hardt & Negri, 2005:254).

## LA SOCIEDAD EN ESTE NUEVO ESPACIO GLOBAL

Históricamente, la sociedad ha basado su organización en redes: «las sociedades dependían -para su sustento, recursos y poder- de la co-

nexión de sus principales actividades con redes que trascendían los límites de su localidad.» (Castells, 2006:29). Este fenómeno se ha amplificado y el control de las redes se ha convertido en el punto neurálgico de las sociedades actuales. A pesar de la promesa de que las redes pueden hacernos partícipes de igual manera de las ventajas de este proceso globalizador, la realidad es que se han heredado estructuras de poder en donde la exclusión social sigue siendo una norma. La convergencia digital multimedia favorece la construcción de estructuras globalizadas de poder que articulan políticas de conocimiento cómplices de modelos cognitivos y experiencias simbólicas.

Bajo este precepto es difícil imaginar cómo construir una sociedad mundial del conocimiento. El nacimiento de este modelo de capitalismo informacional se debe, entre otros factores, al poder de las redes digitales que permiten estos flujos de datos y que no necesitan un centro físico para actuar. Además, su capacidad de crecimiento y reconfiguración se vislumbra infinita. Estamos ante un proceso irreversible del que la mayor parte de la sociedad está excluida, lo cual no es inocuo, pues este tejido internacional está afectando a cada sector -por minúsculo que sea- de la población mundial. «Elo se debe a que las actividades básicas que configuran y controlan la vida humana en cada rincón del planeta están organizadas en redes globales.» (Castells, 2006:50).

El concepto de poder global toma rostro en los grandes servidores de datos, así como la posibilidad de manejar, organizar y diseminar la información electrónica, una realidad en donde la inclusión o exclusión de los ciudadanos en las redes globales determina su rol en la sociedad.

El trabajador ideal dentro de este marco económico es aquel auto-reconfigurable; el trabajador del Siglo XXI es el trabajador multifuncional en constante mutación de competencias y, ante todo, lo más deslocalizado posible a nivel contractual y geográfico. Se alzan las voces críticas que encuentran en las corporaciones y en los medios de telecomunicación «el nervio de la guerra de la era de la globalización» (Virilio, 2006:62).

La Sociedad red se postula como el modelo que articula nuestras relaciones en el entorno inmediato y global. El ciudadano, que es partícipe de estas redes, encuentra nuevas formas de interacción con la sociedad. «El término sociedad red hace referencia a la estructura social resultante de la interacción entre organización social, cambio social y el paradigma tecnológico constituido en tornos a las tecnologías digitales de la información y la comunicación.» (Castells, 2006:21).

Castells ve a la sociedad red como una arquitectura: «[...] una arquitectura global de redes auto-reconfigurables, programadas y reprogramadas constantemente por los poderes existentes en cada dimensión.» (Castells, 2006:51).

En este modelo, y a pesar de las negociaciones asimétricas con las estructuras de poder, el ciudadano puede jugar un rol importante en la auto-organización y cooperación de conocimiento de una forma conjunta y sin jerarquías verticales. Quizás encontremos uno de los paradigmas en los movimientos zapatistas de principios de la década de los noventa en la sierra de Chiapas en México.

## **PRACTICAS ARTÍSTICAS Y REDES. EL ARTE EN ESTE NUEVO ENTORNO DE COMUNICACIÓN**

Dentro del panorama global, observamos que las actividades creativas e intelectuales han observado este modelo, lo han estudiado y han heredado propuestas y líneas de trabajo innovadoras. El concepto de redes y las nuevas posibilidades tecnológicas han sido la savia bruta para catalizar la creación que acerca el arte a las lecturas sociales más agudas. La experimentación artística se encuentra en el epicentro generador de discusiones y análisis en este nuevo espacio social. La investigación en los talleres artísticos y universidades nos arrojan interesantes resultados en la creación de metáforas para entender las nuevas lecturas que emanan de esta realidad global.

La convergencia en el lenguaje de los nuevos medios de comunicación ha sido la causante de la migración desde diferentes disciplinas creativas hacia las prácticas artísticas. La fácil manipulación de datos gracias a la digitalización ha provocado que más de un creador se involucre en trabajo multidisciplinar usando las redes digitales para sus objetivos.

Internet es un ámbito cultural, vivo y creativo en una época donde se desatan intereses por introducirnos en mundos virtuales para experimentar con nuevas posibilidades de colaboración. «Poner a prueba la interminable profundidad de la creatividad humana en ciencia, arte y tecnología.» (de Kerchhove, 1999:166). Estamos ante una época en que la obra de arte deviene ubicua.

La obra no es una entidad física, sino electrónica; no está situada en un recinto, sino en una red; no está presente, sino distante; no está terminada, sino por hacer. Con estas características trastoca por completo la noción de obra maestra. La gran ventaja de las redes telemáticas es la posibilidad de modificar el grupo de datos digitales recibidos. Nace así una nueva forma autoral y empieza la era de la pérdida del autor como genio único y solitario. «Más que de obras de arte, hay que hablar de procesos artísticos abiertos a la transformación de obras propuestas.» (Echevarría, 1999:312).

El artista electrónico o el creador que trabaja con nuevas redes telemáticas como soporte de creación enfrenta la obra desde otro punto de vista, en algunos casos ni siquiera quiere relacionar su trabajo con obras de arte, sino con comunicación; su actitud se aleja del artista que espera ver su obra colgada en un museo. Estamos hablando de un arte modificable y cuya transformación probablemente empezará en el momento en que el autor la termine. Se trata, pues, de procesos destinados a la realización a través de la participación en donde el autor originario resulta ilocalizable.

Para el teórico Marschal McLuhan el arte es un conocimiento avanzado y preciso de cómo nos relacionamos con las consecuencias físicas y sociales de la próxima tecnología, es la información exacta sobre la manera de reorganizar la psique de uno para anticipar el siguiente golpe de nuestras propias facultades extendidas. Él siempre priorizó la investigación artística para entender los cambios en los media.

El artista tecnológico crea metáforas, se involucra sin temor en la exploración y lanza vaticinios que se sustentan en la ciencia, el arte y la tecnología. Y a pesar de que la inversión de los gobiernos es muy baja en comparación con la industria militar, la miniaturización de la tecnología ha permitido trabajar en pequeños espacios con gran potencial de transmisión de ideas.

En el territorio del arte podemos encontrar interesantes forma de trabajar, que se muestran consecuentes con las problemáticas citadas. Los artistas que usan estos escenarios como su propio laboratorio intercultural generan interacciones con nuevos públicos y, ante todo, con nuevas disciplinas. Se vuelve fundamental entender la visualidad mediática como punto de interés para releer esta sociedad híbrida.

Antoni Muntadas (Barcelona, 1942) es un ejemplo paradigmático de un artista que nos habla de los tiempos inscritos en un mundo globalizado. Su trabajo estudia los procesos de comunicación y los signos de nuestra época y los somete al ejercicio de relectura, con el fin de entenderlos nuevamente a través de la reflexión. Este proceso ayuda a descifrar muchos elementos que han pasado desapercibidos para las audiencias, al mismo tiempo que genera nuevas posibilidades de negociación. En su proyecto *On Translation: Social Networks* (2006) nos muestra a través de una instalación una cartografía de las organizaciones internacionales mediante una visualización de datos. Muntadas digiere las conexiones de las redes globales corporativas y nos las muestra, los datos se extraen de páginas web, lo que convierte la red en el sustrato de la información global. La información genera su propia estética y, mediante un programa informático, procesa los datos asignando valores en evolución constante. «Al vocabulario empleado por las diversas organizaciones se le asigna una referencia geoespacial en función de la localización de su fuente y un código de color en unos ejes que representan los diferentes tipos de sistemas analizados. Los datos evolucionan constantemente y los resultados se proyectan en vivo sobre un mapamundi situado en la propia sala.» (Christiane, 2007:168).

En definitiva, la obra de Muntadas puede ser estudiada desde diferentes disciplinas, pues la lectura de la información y sus características actuales son clave para el entendimiento de la sociedad contemporánea.

## CONCLUSIÓN

El arte siempre ha funcionado como reflejo de la realidad inmediata y actualmente, debido a sus características particulares, está experimentando solapamientos con otras disciplinas del saber. Son tiempos en que las etiquetas acuñadas en el pasado quedan inservibles para analizar las propuestas generadas por los artistas que trabajan con las nuevas tecnologías. El arte que busca reflejar los tiempos de la globalización esta aportando lecturas enriquecedoras, ya que se centra en el estudio de las redes globales de esta Sociedad Red (Castells, 2006) y propone el intercambio del conocimiento a través de nodos descentralizados. Obviamente, se trata de un objetivo complejo debido a las desigualdades mundiales, pero la experimentación artística ha generado puentes para crear un intercambio y un entendimiento intercultural valiéndose de todas las herramientas posibles y dejando atrás los prejuicios de las disciplinas “puras”.

## BIBLIOGRAFÍA

- CASTELLS, M. *La Sociedad Red, Una visión global*, Alianza, 2006.
- DE KERCKHOVE, D. *La piel de la cultura: Investigando la nueva realidad electrónica*, Gedisa, 1999.
- Echeverría, J. *Los señores del aire: Telépolis y el tercer entorno*, Destino, 1999.
- GARCÍA, CANCLINI, N. *El poder de las imágenes*, Revista Estudios Visuales 4, Cenedeac, 2006.
- HARDT, M. & NEGRI, A. *Imperio*, Paidós, 2005.
- CHRISTIANE, P. *FEDDBACK, Arte Reactivo a instrucciones, a inputs, o a su entorno*, Laboral, Centro de arte y creación industrial, Gijón, 2007.
- VIRILIO, P. *Ciudad pánico, El afuera comienza aquí*, Zorzal, Buenos Aires, 2006.

# A PROXÊMICA DE MARIELA YEREGUI: ANÁLISE DA RELAÇÃO OBRA-PÚBLICO

JULIANA PELLEGRINI | GRADUADA EM DESIGN DIGITAL PELO CENTRO UNIVERSITÁRIO IBERO AMERICANO (UNIBERO), ALUNA ESPECIAL DO MESTRADO EM ESTÉTICA E HISTÓRIA DA ARTE DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO (USP). | JUPELEGRINI@GMAIL.COM

## RESUMO

Este artigo toma como objeto de análise a instalação interativa Proxemics da artista Argentina Mariela Yeregui, exposta na edição 2006 do Festival Internacional de Linguagem Eletrônica (FILE), cujo objetivo é suscitar a reflexão por parte do público visitante em torno da relação homem-ambiente, a partir de princípios fundamentais da Proxêmica, teoria comportamental criada pelo antropólogo norte-americano Edward T. Hall.

## ABSTRACT

This paper analyses the interactive installation Proxemics created by the Argentinian artist Mariela Yeregui, exhibited in FILE 2006, which intent to cause reflection from the audience about the relationship between human being and the environment, starting on the fundamental proxemics doctrines, a behaviorial theory created by the north american anthropologist Edward T. Hall.

## INTRODUÇÃO

Muito se tem discutido sobre as características e os caminhos da porção híbrida da arte contemporânea, que utiliza e integra os novos meios e recursos disponíveis. As discussões giram, em sua maioria, em torno do caráter hermético das obras, representado pelos próprios vocábulos que as definem, desconhecidos do grande público, como por exemplo virtual e digital, o que dificulta sua fruição. Robert Hughes, australiano considerado o mais importante crítico de arte vivo, considera que a arte contemporânea, ao exigir uma explicação, uma “bula” para ser compreendida, ou ao ser produzida com o objetivo explícito de causar escândalo ou mal-estar, rompe com o principal paradigma da concepção tradicional de arte: deliciar os olhos e o espírito, provocando prazer e admiração.

Como se sabe, a utilização dos recursos atuais a cada época para a produção de obras artísticas é o que constrói a história da arte. Porém, a produção e veiculação por e para meios de comunicação de massa é fato novo e causa grande impacto e confusão. Enquanto intelectuais alimentam a discussão, que está longe de terminar, sobre o que deveria ou não ser considerado arte e sobre o que poderia ou não ser utilizado para produzir arte, o grande público também estranha o salto das telas pintadas com tinta a óleo para monitores, teclados e câmeras de vídeo, considerando as visitas às obras realizadas utilizando esses recursos mais como um entretenimento comparável a um parque de diversões tecnológico do que a uma visita ao museu.

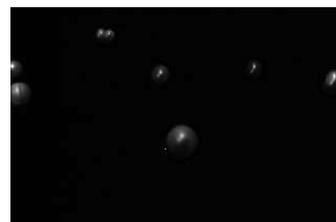
Neste artigo não se discutirá o que deveria ser considerado ou não arte. A partir da observação da autora durante sua atuação como arte-educadora na edição de 2006 do Festival Internacional da Linguagem Eletrônica (FILE), evento dedicado a abrir espaço à produção artística realizada através da utilização de multimeios e novas tecnologias, uma das instalações foi escolhida como objeto de análise em relação ao elemento que continua sendo o objetivo central da obra de arte: atingir o público, causando-lhe uma reação.

A obra escolhida é a instalação interativa Proxemics da artista argentina Mariela Yeregui cuja concepção, desenvolvimento e fruição serão relatados a seguir.

## VIAGEM E CONCEPÇÃO

Mariela Yeregui nasceu no dia 5 de Janeiro de 1966 na cidade de Avallaneda, no Estado de Buenos Aires, e sempre focou nas Humanidades os seus estudos acadêmicos. Concluiu sua graduação em Cinema pela Escola do Instituto Nacional de Cinema em 1991 e em História da Arte pela Universidade de Buenos Aires em 1992. Em 1998 obteve o título de Mestra em Literatura Moderna pela Escola de Literatura, Artes e Ciências Humanas da Universidade Nacional de Ivory Coast, na Costa do Marfim. Atualmente, desenvolve seu Doutorado em Literatura Africana na mesma instituição, porém não há data prevista de defesa, pois a região encontra-se em guerra civil desde o ano 2000.

Entre 1997 e 1998 Yeregui realizou, através de bolsa de estudos concedida pela Universidade da Califórnia (Los

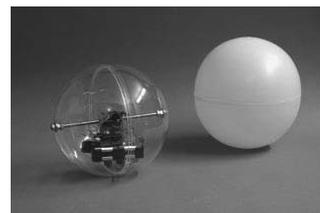


Angeles) e Pela Fundação Antorchas da Argentina, um intercâmbio na Universidade da Califórnia, especializando-se em Novas Tecnologias. Foi a partir das vivências pessoais da artista durante o período, especialmente as ligadas ao fato de não haver sido tocada fisicamente, algo muito incomum para uma latino-americana, que surgiu o projeto Proxemics.

A complexidade da obra está presente no próprio título: Proxemics (em português, Proxêmica) foi o termo cunhado pelo antropólogo norte-americano Edward T. Hall para descrever a relação que os homens estabelecem entre si e com o seu meio ambiente. Linguistas haviam concluído que a língua não é apenas um instrumento para a expressão do pensamento, mas que ela determina enfaticamente o conteúdo e a forma do pensar. Segundo T. Hall, essa dinâmica não se limita à linguagem, mas se estende a todos os campos do comportamento humano. Pessoas de países ou regiões diversos não só falam línguas distintas como também vivem em mundo sensoriais peculiares, o que significa que ao serem expostas a uma determinada situação, seus cérebros darão importância ou ignorarão elementos diferentes, de acordo com seu condicionamento cultural, o que se reflete em sua reação e resposta.

Yeregui se baseou em 4 pontos fundamentais da Proxêmica para produzir sua instalação. São eles:

- ❑ A Distância Íntima: há proximidade corporal voluntária e o toque físico, envolvendo uma enorme quantidade de estímulos sensoriais; compreende do contato pele-a-pele até 45 cm de distância.
- ❑ A Distância Pessoal: é a distância adequada mantida por nossa “bolha corporal” em relação às outras pessoas. Varia entre 45 e 120 cm de distância.
- ❑ A Distância Social: Varia entre a distância mantida entre pessoas que trabalham juntas ou que participam de uma reunião informal até aquela que a pessoa toma quando alguém lhe pede “fique ali, para eu ver como você está”. Varia de 1,20m a 3,60 m.
- ❑ A Distância Pública: é a distância mantida (quando possível) em locais públicos ou coletivos por pessoas que não se conhecem ou não possuem nenhum tipo de intimidade. Varia de 3,60 m a 7,50m.



## O DESENVOLVIMENTO

Ao projetar Proxemics, Yeregui criou uma metáfora do comportamento humano em sociedade, sobretudo na norte-americana na qual a instalação foi inspirada: as pessoas estão sempre preocupadas em se manter em movimento, que se torna mais importante do que o próprio objetivo desse movimento, ao mesmo tempo em que fogem umas das outras, para que outros indivíduos não se aproximem, e para que nunca sejam tocadas.

Para ilustrar essa dinâmica, foram utilizadas bolas de acrílico que dinamicamente atuam como os seres humanos acima descritos. Dez esferas de 25 cm de diâmetro constituídas por acrílico branco translúcido possuem dentro de si delicados e pequeninos robôs de propulsão, que se movem alimentados por baterias. Cada esfera possui 2 leds, um branco e outro azul, cores escolhidas com a intenção de dar à instalação um aspecto lunar. As esferas reagem à presença de agentes externos, ou seja, ao entrar em contato (tocar) outra esfera, um limite espacial como uma parede ou um ser humano, uma das luzes se acende e a esfera modifica sua trajetória em sentido contrário, desviando-se do agente externo. A exceção fica por conta de uma esfera de acrílico transparente, chamada pela artista de “a expansiva”. Sendo transparente, ela mostra tanto seu interior quanto seu exterior; sua luz é constituída por um laser vermelho especial que não fere os olhos, e através dele invade o espaço, deixando um rastro vermelho por onde vai. Ao contrário das outras, ela procura o contato, algo em que tocar, quebrando desse modo a regra social geral.<sup>22</sup>

Após desenvolver o projeto, Mariela precisava de ajuda para colocá-lo em prática. Essa ajuda chegou pelas mãos de Miguel Grassi, um bem conceituado engenheiro que ela conheceu numa lista de discussão sobre robótica na Internet chamada RobotArg. Foi ele quem projetou e construiu os robôs ou multiagentes independentes. Sobre a conservação dos mesmos, constituída principalmente pela soldagem dos diferen-

<sup>22</sup> Na versão da instalação exibida no FILE 2006 não havia diferença entre o mecanismo da esfera transparente e das brancas. Na versão atual, o mecanismo da primeira foi adaptado para que ela busque o choque com outros elementos, que continuam a se afastar.

tes elementos que os constituem, a artista expõe uma visão diferente da tradicional, afirmando que apesar de ser vista como uma atividade masculina, a soldagem é um trabalho delicado e que exige grande paciência, se adaptando muito bem às mãos femininas.

## OBRA E PÚBLICO

O espaço destinado à instalação Proxemics durante o FILE se localizava aos fundos da Galeria de Arte do Sesi. O ambiente era escuro e as luzes existentes na exposição eram oriundas das próprias obras. As paredes e o chão de Proxemics eram forrados por carpete preto e a união de todos esses fatores fazia com que as esferas parecessem, de longe, bolas de luz.

Inicialmente, o público de forma geral sentia-se constrangido em entrar na instalação, pois ficava em dúvida se isso poderia ser realizado ou não e também porque ficava surpreso com a luminosidade e a movimentação das esferas, classificadas como futuristas e espaciais. Quando eram convidadas a fazê-lo e ouviam a explicação a respeito de sua concepção e desenvolvimento, mostravam-se solidárias à situação da artista num país estrangeiro e a grande maioria optava por interagir com as esferas, demonstrando prazer ao tocá-las e por elas serem tocadas. Neste momento, se confirmava a afirmação de T. Hall de que somente a solidez e profundidade que vemos nos objetos próximos produz em nós sentimentos de solidariedade e afinidade pelas coisas que contemplamos.

Mesmo recebendo explicações a respeito do funcionamento e da delicadeza dos objetos, após o primeiro momento de estranhamento as pessoas tendiam a chutar as esferas ou bater nelas com as mãos de maneira agressiva; a principal motivação demonstrada pelo público era a incredulidade diante da capacidade dos objetos de se moverem por conta própria, o que ao mesmo tempo as maravilhava.

Infelizmente, após 1 semana de exposição chegou a restar somente 1 esfera de acrílico branco em funcionamento. Os arte-educadores esforçavam-se para manter a manutenção das mesmas, e ao final da exposição 7 estavam em atividade. Porém, algumas foram seriamente danificadas, tendo o acrílico rachado e mesmo esburacado, ou seu robô danificado de forma irrecuperável, o que levou à interdição da instalação e conseqüente proibição da entrada do público, fato que decepcionou toda a equipe do evento, já que o objetivo da artista era justamente promover o contato obra-público e gerar reflexão a respeito das relações humanas.

## CONCLUSÃO

Em Proxemics, Mariela Yeregui explora o estabelecimento da identidade individual e o “estar no mundo” através das relações entre os seres humanos e os espaços que ocupam. A exibição no Brasil não foi a única em que as esferas sofreram graves avarias, pois sabemos que na Fundação Telefônica Argentina o público adotou comportamento semelhante. A proibição da entrada do mesmo na instalação gerou polêmica, pois invalidava o foco principal da obra, que era o de levar os visitantes a se relacionarem de forma física e direta com ela e causou surpresa aos visitantes, sobretudo aqueles que chegaram a entrar e quando retornaram foram notificados da proibição. O comportamento do público, porém, causou surpresa à própria artista, que apesar de desejar promover o contato obra-público, ao conceber Proxemics imaginou que a relação seria mais contemplativa. Foi possível, a partir daí, perceber que o comportamento do público se modifica de acordo com o local onde a obra é exibida: ao contrário do que ocorreu no Brasil e na Argentina, na Alemanha a grande maioria dos visitantes se limitou a observar as esferas, sem se aproximar delas.

Assim, apesar da instalação “necessitar de uma bula” num primeiro momento para que o público compreendesse seu contexto, pode-se notar que ela toca sensorialmente o público, que se identificava com a situação colocada e demonstrava curiosidade e mesmo prazer no contato com os objetos. Nesse sentido, pode-se dizer que a arte cumpriu a tarefa de despertar os sentidos e deliciar mente e espírito.

## BIBLIOGRAFIA

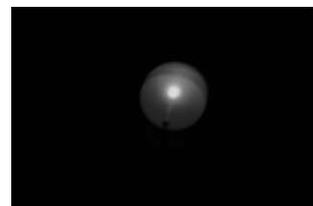
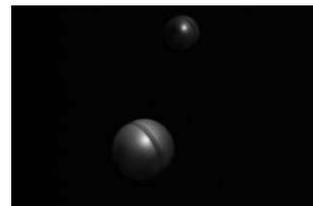
FILE: Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. Concepção Editorial: Ricardo Barreto e Paula Perissinotto. São Paulo: Imprensa Oficial, 2006.

Hall, Edward T.: A Dimensão Oculta. São Paulo: Martins Fontes, 2005]

## WEBGRAFIA

[www.liminar.com.ar/pdf05/yeregui.pdf](http://www.liminar.com.ar/pdf05/yeregui.pdf) - em 15/05/2007

<http://usuarios.velocom.com.ar/myeregui/> - em 15/05/2007



## PROCESSOS LOCAIS

LUZIA APARECIDA FERREIRA - LIA | DOUTORA EM CIÊNCIA DA COMUNICAÇÃO, ESPECIALISTA EM POLÍTICAS PÚBLICAS E GESTÃO PARA A CULTURA PELA ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO – BRASIL.

### RESUMO

O termo Glocalização proposto por Manuel Castells possibilita discutir como se dão os Processos Culturais Locais na nova era da globalização.

### ABSTRACT

The Glocalization term considered for Castells makes possible to argue as if they give the Local Cultural Processes in the globalization's new age.

Não podemos esquecer que o imaginário, como referência, foi perdido na era da globalização. Este processo afetou diretamente as artes de três maneiras; ao incluí-la como mais um de seus elementos econômicos, reforçou ainda mais o papel dos marchands, como intermediários autorizados pelo mercado, e promoveu um endeusamento do papel exercido pelos curadores.

Como sabemos, tanto o Estado como a Empresa, no Brasil, adotaram modelos de experiências culturais importados de outros países, sem se preocuparem, muitas vezes, em respeitar características e particularidades locais.

Nesse sentido, Lopes<sup>23</sup> em suas análises demonstra quão próximo se deu a relação entre instituição e institucionalização, desde o início do século XIX, advogando que no Brasil, por exemplo, os museus foram os responsáveis pela concretização das propostas modernas de popularização da ciência, tecnologia e cultura, ainda que fundamentalmente escorados nas figuras de seus dirigentes, afinados ao modelo eurocêntrico de fazer ciência, característico do positivismo do século XIX.

Diante dessas constantes inquietações, resgatamos o termo “Glocalização” proposto por Castells<sup>24</sup>, porque entendemos que nos processos da globalização há movimentos sociais muito ativos, que estão impondo às instituições governamentais uma maior atenção ao vivenciado localmente, embora reconhecendo as barreiras impostas pela economia e as tecnologias de comunicação, que nos transportam rapidamente pelo mundo.

Desta forma, entendemos que é urgente e necessário repensar as incorporações já ocorridas pela sociedade, destacando e mesmo questionando o papel dos gestores-coordenadores-promotores e dos governos, quando se trata do pensar e implantar políticas públicas. Perguntamos, de que maneira a Glocalização poderá ser apreendida como uma articulação entre o global e o local, desde o ponto de vista urbano, na definição de políticas especialmente voltadas para a cultura?

Essa resposta implica na compreensão de que esse processo fornece argumentos plausíveis, no qual é possível identificarmos quais são os meios de comunicação que o regula, observando que, existe uma ação das múltiplas mídias na construção da “Glocalização”.

Voltados cada vez mais para o presente, os ideais da modernidade e do futuro ficaram em desvantagem; tal postura afetou princípios e valores sociais, ou seja, fez com que os indivíduos convivessem lado a lado com o global/local, se distanciando das práticas culturais e/ou culturas denominadas “tradicionais”.

Não podemos desconsiderar as alterações e nem esquecer que em contraponto ao global existem movimentos sociais firmados, num processo que Nestor García Canclini denomina de “reterritorialização”.<sup>25</sup> Como ondas sobrepostas, umas às outras, que chegam aos locais, reformulando comportamentos ou transmutando-os; exemplos clássicos e conhecidos são as consequências resultantes dos programas de TVs e Rádios<sup>26</sup> pelo mundo afora.

Dentro desse contexto, observamos a disseminação da produção artística, decorrente do crescimento da Rede Mundial de Computadores, INTERNET, e de um número extraordinário de Redes Culturais. São sites que vêm agregando artistas e produtores locais e são administrados por indivíduos possuidores do entendimento de que as transformações sociais devem partir de ações culturais e realizadas por

23 Ao analisar a institucionalização dos museus no Brasil, a autora afirma que foi seguido o modelo eurocêntrico de fazer ciência, uma característica do positivismo do século XIX. Embora fossem ancorados na figura de seus dirigentes, os museus tiveram papel importante ao concretizarem propostas modernas de popularização não só da ciência e da tecnologia, mas principalmente da cultura. Seu texto trata também da criação do Museu Nacional, Museu Paraense Emílio Goeldi, Museu Paulista, e outros menos conhecidos.

24 Castells, 1999.

25 Canclini, 1995, p.15.

26 Barbero, 1995, p.25.

meio de parcerias com essas comunidades.

Em meados dos anos 90 do século passado, essas ações culturais tiveram início, especialmente, através de grupos de artistas que nunca foram inseridos pelas grandes mídias. Atualmente, essa iniciativa tem se mostrado como uma alternativa, até mesmo para que as pequenas cidades retomem o seu crescimento. Essas ações acabam propiciando a fixação, principalmente, dos jovens que não necessitam mais sair em busca de trabalho, nos grandes centros urbanos ou mesmo fora de seu país.

Entendemos assim, que a “Glocalização” além de propiciar ao indivíduo a compreensão do significado do que é identidade cultural, propicia uma saída, que viabiliza o viver socialmente a partir de seu próprio núcleo cultural, na nova era da globalização.

## **BIBLIOGRAFIA**

---

CANCLINI, Néstor García, OTTONE, E. y BATISTA, M. La economía de la cultura ibero-americana. De CEDEAL y OEI Madrid, 1997.

CASTELLS, Manuel. La era de la información. Economía, sociedad y cultura. Madrid: Alianza Editorial, 1999.

IANNI, Octávio. Teorias da globalização. 2ªed. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1996.

LOPES, Maria Margareth. O Brasil descobre a pesquisa científica: os museus e as ciências naturais no século XIX. São Paulo: Hucitec, 1997.

MARTIN-BARBERO, Jesús. Dos Meios às Medições. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 1997.

ORTIZ, Renato. Mundialização e Cultura. 5aed. São Paulo: Editora Brasiliense, 2003.

## NOVA VISÃO DA ECONOMIA: O MERCADO DE ARTE

MARIA IVONE DEGELO | MESTRANDA EM PRODUÇÃO E CIRCULAÇÃO DE ARTE – PROGRAMA DE INTERUNIDADES EM ESTÉTICA E HISTÓRIA DA ARTE – MAC-USP | MIDEVELO@TERRA.COM.BR

“OS SALÕES E AS EXPOSIÇÕES DE ARTE BUSCAM EQUILIBRAR A OFERTA E A PROCURA, BEM COMO ESTABELECEM NOVAS RELAÇÕES ENTRE O ARTISTA E O PÚBLICO”.<sup>27</sup>

Definimos como “mercado” o lugar onde atuam oferta e demanda de um produto, sabendo que o produto “arte” é único e irreproduzível porque contém criação, que é mais alto valor agregado que existe.

A chave do êxito comercial está mais na boa distribuição que na produção, depende das redes de divulgação, do poder aquisitivo da clientela e do nível cultural/educacional da população. A produção e o empenho cultural cresce com o PIB. Existe uma concentração espacial nas grandes cidades/metrópoles, onde as iniciativas empresariais e o mercado de trabalho junto com o oferta formativa forma uma demanda exigente e de qualidade. Os maiores mercados estão em Nova York, Londres, Paris e Genebra. A Sotheby's e Christie's em Nova York constituem  $\frac{3}{4}$  do mercado mundial.

“NOS ÚLTIMOS ANOS A PARTICIPAÇÃO DAS GRANDES CORPORações NO MERCADO DE ARTE É MUITO SIGNIFICATIVA, ELAS SE TORNARAM, EM TODOS OS ASPECTOS, OS PRINCIPAIS PATROCINADORES DA ARTE. CONCEDEM FUNDOS PARA TODA GRANDE EXPOSIÇÃO NOS MUSEUS, AS CASAS DE LEILÃO SE TORNARAM INSTITUIÇÕES DE EMPRÉSTIMOS. O DESENVOLVIMENTO DE UMA CULTURA DE MUSEU (NA INGLATERRA É ABERTO UM MUSEU A CADA TRÊS SEMANAS E, NO JAPÃO, MAIS DE 500 FORAM ABERTOS NOS ÚLTIMOS QUINZE ANOS) E UMA FLUORESCENTE ‘INDÚSTRIA DA HERANÇA’ QUE SE INICIOU NO COMEÇO DOS ANOS 70 DÃO UMA OUTRA VIRADA POPULISTA À COMERCIALIZAÇÃO DA HISTÓRIA E DE FORMAS CULTURAIS”.<sup>28</sup>

Em 1997 a cultura movimentou no Brasil R\$ 6,5 bilhões, perto de 1% do PIB, empregando 510 mil pessoas, somente os gastos do Ministério da Cultura somados com os valores disponibilizados através das Leis de Incentivo à Cultura, no período 1995/1998 ultrapassarão a R\$ 1,0 bilhão, proporcionando a formação de 160 mil empregos no período. A utilização dos mecanismos das Leis de Incentivo à Cultura permite que empresas, instituições governamentais, artistas e produtores culturais, cada um a seu modo, contribuam para difundir as múltiplas facetas da nova produção cultural.

Segundo dados fornecidos pela Articultura, Yacoff Sarkovas, 1992, os países que mais investiram em cultura foram: Suécia (US\$ 35 BI), França (US\$ 30 BI), Alemanha (US\$ 27 BI), Holanda (US\$ 27 BI), Inglaterra (US\$ 9 BI), EUA (US\$ 2 BI). Em 1966 foram criadas nos EUA: BCA – Business Comitee for the Arts e NEA – National Endowmwnts for ths Arts.

O envolvimento do poder público nas artes, na literatura e no patrimônio é uma constante na história francesa. A história e a tradição francesa é que dão fundamento e legitimam a intervenção do poder público na vida intelectual e artística, conferindo ao que se chama hoje de “cultura” um estatuto particular em nossa sociedade.

Para a elaboração de um projeto cultural, os potenciais patrocinadores e empresários necessitam da identificação clara do público; do consumidor cultural, da definição do tamanho do mercado para fazer uma relação entre custo/benefício. Isso resultará na seriedade e viabilidade da proposta.

A análise de Mercado é muito importante para as Leis de Incentivos, cujo espírito é colocar arte e cultura ao alcance de todos e para os patrocinadores, para atingir público alvo. O público alvo deve ser bem definido para alcançar o almejado apoio. A qualificação deve ser bem detalhada: criança, adolescente, adultos, 3ª idade, nível de escolaridade (analfabetos, 1º Grau, 2º Grau, universitários, acadêmicos, cientistas, classe social (A, B, C, D, E), localização do público atingido, etc. A quantidade, ou seja, o número de pessoas a ser atingida pelo projeto, na realidade existe dois; o público direto, o que vai consumir seu produto cultural, e o público indireto, o que seria atingido pela divulgação do seu produto cultural (jornais, entrevistas, cartazes, etc).

Colecionadores gastam somas muito elevadas para comprar obras com inversão de capitais, sabendo que o ouro e outros meios de inversão podem subir ou abaixar, porém a arte mantém seu valor em ascensão. Entretanto, devemos entender os fundamentos temáticos essenciais do valor da arte. “Valor”, é uma qualidade contida no objeto que satisfaz a necessidade, interesse

<sup>27</sup> PINHO, 43

<sup>28</sup> HARVEY, 64

ou desejo de uma pessoa. O preço é um acordo estipulado, sendo então, não mais que um valor comercial de um objeto. No entanto, os críticos mais conservadores consideram o Mercado de Arte como pernicioso para o desenvolvimento livre da criatividade artística. Nesse sentido é necessário encontrar uma melhor definição para o papel do Estado como colecionador e, conseqüentemente, operador no mercado de arte, atendendo aos problemas que surgem nas distintas vias existentes para este possa proceder à aquisição de obra.

Até os anos 50, a França foi líder mundial no âmbito do mercado de arte, porém essa liderança desapareceu há quarenta anos. Desde então, Londres e Nova York ocuparam o lugar de Paris, adotando uma estratégia mais ofensiva e adaptou-se a nova economia que chegou a esse setor. Atualmente, grandes companhias lideram o mercado de arte. Estas sociedades comerciais de leilões são de origem anglo-saxão: Sotheby's, Christie's e Phillips, que abarcam quase 95% dos volumes de negócios de vendas internacionais, onde a Grã Bretanha representa 28,75% e EUA, 49,8%. As principais casas de leilão Christie's e Sotheby's tiveram um volume de negócios de 4.500 Milhões de Euros em 1999. Cabe pontuar que esta quantidade inclui na mesma categoria as vendas de arte, mobiliário, jóias, automóveis ou imóveis. Meses atrás um quadro do americano Jackson Pollock, foi vendido pela cifra inédita de US\$ 140 milhões, superando os recordes anteriores obtidos com uma obra do austríaco Gustav Klimt (US\$ 135 milhões) e outra do holandês naturalizado americano Willem de Kooning (US\$ 137,5 milhões) deixando Van Gogh e Picasso.

Em relação aos objetos artísticos que se vendem mundialmente, a França se relaciona, em geral, com móveis, livros, objetos de arte decorativo e arte primitivas. As jóias são submetidas a um imposto menos elevado na Suíça, sendo esse país líder nessa área. Por outro lado, Nova York é a cidade favorita dos colecionadores de arte contemporâneo.

No negócio da arte tem ingressado novos protagonistas que podem ajudar a subir ainda mais o mercado: são os chamados "Fundos de Inversão em Arte". Por exemplo, a empresa pública ferroviária da Grã-bretanha que em 1974 assessorada pela Sothby's investiu US\$ 75 milhões em obras de arte, nos anos 90 venderam grande parte dessas obras com retorno de 13,1% anual, que se tivesse esperado outros 5 anos para vender, teria tido um retorno de 20%. O fundo de inversão inglês Fine Arte Fund lançado no ano de 2004 a cargo de um ex-diretor da Christie's e o banco holandês ABN transformaram a arte em novo instrumento de inversão.

Durante 2004, as casas de leilão repartiram mais de US\$ 3.500 milhões de lucros, 37% mais em relação ao ano anterior, existe uma revalorização das obras pertencentes a todos os períodos, ainda que os mais significativos para o mercado continua sendo o impressionismo, a arte moderna e a arte contemporânea e os grandes mestres dessas ordens. Com um histórico de vendas, as casas de leilão, Christie's e Sotheby's, de arte contemporânea fecharam o ano de 2005 somando US\$ 74,5 milhões, cifra mais alta alcançada até o momento nesses tipos de obras. No ano passado às vendas de arte contemporânea e de pós-guerra chegaram a US\$ 41 milhões, a alta dos milhões de dólares se deve a subida do número de lotes de 104 a 119. Sabemos que o mercado de arte contemporâneo se define ao mesmo tempo em que se produz, porém esse o fascinante desse, que interage diretamente com estas variáveis.

Podemos dizer que o mercado de arte está dividido em 4 grandes esferas:

1. - Internacional - casas de leilão: o mercado está perfeitamente controlado pelas multinacionais da arte tem escala de valor e são as referências mundiais no preço de uma obra seja consagrada e satisfazem os colecionadores.
2. - Galeristas Nacionais, Internacionais e Feiras de Arte: a maior parte das vendas se realizam entre as mesmas galerias, as quais investem em vias de consagração. A busca se realiza através dos próprios artistas ou feiras internacionais como Bienal de São Paulo, Arco (Madrid), Basel (Miami) e Arte BA (Buenos Aires)etc.
3. - Independentes: Representados por comerciantes, colecionadores, representantes de artistas, particulares, coletivos de arte, entre outros. Nos últimos anos este grupo se ampliou especialmente nas casas de recém casados ou jovens de altos cargos administrativos, que adquirem quadros como inversão e ornamento. Se define como um mercado com base a custos sociais que condicionam a oferta e a demanda local.
4. - Experimentais: é o mercado que tem sido gerenciado pelos artistas em busca de novos circuitos, alguns em vias de consagração (bairros, galerias emergentes, entre outros) e outros são resultados de novas tecnologias como Internet, que é resultado ser uma interessante vitrina para que centros de artistas em formação ou caráter experimental e também tem se tornado um caráter comercial, sendo os clientes pessoas diretas, doadores, mecenas ou qualquer outro tipo de patrocinadores.



Finalmente, o mercado de arte funciona como qualquer mercado: é preciso mostrar a mercadoria, valorizada para que se torne um bem necessário e precioso para o consumidor. É muito mais que isso é motivar e mobilizar a população brasileira, principalmente a paulistana para a nossa arte e valorizar os nossos artistas.

ROBERT HUGHES (1990) , UM PROMINENTE CRÍTICO DE ARTE, DECLAROU QUE “ O PREÇO DE UM TRABALHO ARTÍSTICO É UM INDICADOR PURO, UM DESEJO IRRACIONAL”. AINDA O ENTENDIMENTO SISTEMÁTICO DE VALOR DA FINA ARTE É TALVEZ A MENOR DIFICULDADE QUE POSSA EXISTIR. RECENTE PESQUISAS REVELAM QUE O VALOR DO TRABALHO ARTÍSTICO ESTÁ DIRETAMENTE RELACIONADO COM A HISTÓRIA DA ARTE. (GALENSON,3)

### **BIBLIOGRAFIA**

---

GALENSON, David W. The Life Cycles os Modern Artists- National Bureau od economic Research- 2002

GOUVEA, Leila – Obras valiosas – Revista Update, Abril. São Paulo, 1997

HARVEY, David – Condição pós-moderna – Uma pesquisa sobre as Origens da Mudança Cutral – Edições Loyola,

HAYMANN, Dalia – Introduccióón al Mercado del Arte. Un repaso conceptual – Gestor Cultural. Chile

PINHO, Diva Benevides – “A arte como investimento” Nobel – Edusp. São Paulo, 1989



# LA AUTONOMÍA DEL ARTE Y LA SUBJETIVIDAD EN LA SOCIEDAD CONTEMPORÁNEA

PROF. LIC. MAURICIO RINALDI | INSTITUTO UNIVERSITARIO NACIONAL DEL ARTE: PROFESOR TITULAR DE LUZ Y ESPACIO Y ESTÉTICA DE AL LUZ. | TEATRO COLÓN DE BUENOS AIRES: SECCIÓN LUMINOTECNIA. | ESTETICADELALUZ@YAHOO.COM.AR | WWW.ESTETICADELALUZ.COM.AR

## INTRODUCCIÓN

La sociedad contemporánea es un producto de los procesos históricos iniciados en la Modernidad. En este sentido, el proyecto de la Ilustración pretendía reunir los conocimientos en un sistema de alta coherencia lógica, por lo cual la estrategia de identificación se presentó como la única vía posible para cumplirlo. Dentro de este contexto, el sistema de las bellas artes se ajustó a esta estrategia de orden estableciendo cánones de composición para las diversas disciplinas artísticas. Paralelamente, la emancipación del sujeto es un proceso surgido en esta época, cuyo objetivo es la definición del individuo. Así, la emancipación del sujeto corre paralela y contrapuesta al proceso de identificación que se da en todas las esferas sociales. El extremo de la identificación puede observarse en el gran desarrollo de la informática durante el siglo XX, para la cual todo se reduce al dígito binario. Sin embargo, la esfera del arte opone una resistencia al proceso identificador mediante su autonomía, la cual establece formas de acción libre. La autonomía del arte comienza a desarrollarse también en la Modernidad, y corre paralela y en concordancia con la emancipación del sujeto. En la práctica artística, la autonomía se manifiesta mediante el libre uso de la técnica que el artista hace cuando manipula el material estético,<sup>29</sup> ya que toda obra de arte (al igual que todo objeto) es el resultado de la aplicación de la técnica sobre un material. Por ello, el estudio de la técnica en relación con la autonomía estética es de gran importancia para la definición del arte contemporáneo. En este sentido, las ideas desarrolladas por Theodor Adorno en su Teoría estética son de utilidad para analizar este asunto. En este escrito se analizará el arte como campo en el cual es posible el desarrollo de la expresión de la subjetividad mediante la manipulación de la técnica dentro de una sociedad global que tiende cada vez más a la normalización del sujeto en el ámbito de las industrias culturales.

## LA AUTONOMÍA DEL ARTE

Como se sabe, el término “autonomía” está compuesto por dos raíces griegas: *αυτοξ* (autos): mismo, el mismo; y *νομος* (nomos): ley, estatuto. Así, una primera definición de este término comúnmente aceptada es: “autonomía” designa a una entidad que se otorga a sí misma sus propias leyes. Es decir, una entidad autónoma es aquella con capacidad para autogobernarse y que, por lo tanto, es autosuficiente, o sea, que es independiente de todo aquello que le sea externo. De esta manera, la autonomía es un concepto que permite comprender el modo de ser de una entidad o situación que se manifiesta con independencia respecto de las leyes que rigen para otras entidades o situaciones, por lo cual la autonomía es un concepto que se opone al de heteronomía. Pero, mediante el concepto de ley se está haciendo referencia al modo de comportamiento universalmente válido para todas las entidades o situaciones, por lo cual, si una entidad posee en sí misma la capacidad de comportarse o de ser en modo único, no podría decirse, en rigor, que se otorga a sí misma leyes ya que éstas son universales. Se estaría, por ello, frente a la paradoja de que una entidad que se comporta de manera particular mediante leyes. Surge, entonces, este problema: ¿qué significa que algo tiene sus propias leyes?, ¿qué significa que una entidad es autónoma?, ¿mediante qué concepto debería aludirse a una entidad que se comporta de modo particular, si no se puede decir que lo hace mediante leyes? La respuesta no es simple, por lo cual se hace necesario un análisis del concepto de autonomía y su relación con el arte.

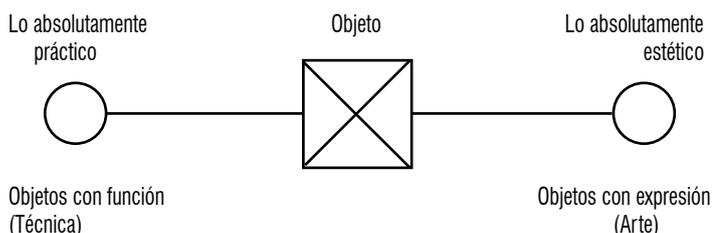
En primer lugar, es necesario un análisis material del objeto de arte. En este sentido, pueden considerarse dos niveles presentes en todo objeto cultural (o sea, fabricado por el hombre): la función y la expresión, con lo cual todo objeto se encuentra ubicado entre la función y la expresión. Por una parte, la función indica la finalidad que tiene el objeto, es decir, se refiere a su utilidad. Por otra parte, la expresión, muestra los rasgos particulares de quien manufacturó el objeto. Así, la función, que es algo social y colectivo, impone al sujeto una heteronomía, mientras que la expresión, que es algo particular e individual, manifiesta la autonomía del sujeto. Estas diferencias determinan dos ámbitos: el de lo práctico y el de lo estético, lo cual puede observarse en el esquema siguiente.

Se trata de determinar ahora qué es lo que hace que un objeto se ubique más cerca de uno o de otro ámbito. En este sentido, la técnica es un conjunto de procedimientos normalizados para el tratamiento y control de un material, es decir, que la técnica tiene como objetivo la predicción de un resultado. Por otra parte, el arte es una actividad que utiliza la técnica para el tratamiento de un material, pero el artista tiene la capacidad de hacer un uso de la técnica que contradice los modos de producción industrial masiva. Por ello, en el arte la técnica se ubica en un lugar intermedio entre lo normalizado y lo novedoso, ya que, por un lado, el arte no puede prescindir de la técnica dado que todo objeto debe realizarse aplicando una técnica sobre el material, pero, por otro lado, el artista debe explorar nuevas formas de uti-

248<sup>29</sup> Se considera material estético a todo aquello utilizado por el artista para la realización de su obra (véase Adorno, *Teoría Estética*, p. 199).



lizar la técnica o inventar otras técnicas no conocidas para producir obras de arte. De esta manera, los objetos no sólo se ubican entre la función y la expresión, sino que oscilan entre la función y la expresión a medida que el artista desarrolla nuevas técnicas o nuevos modos de uso de técnicas ya existentes a través de la historia.<sup>30</sup>



El libre uso de la técnica sobre el material estético por parte del artista implica que éste debe poner atención a los aspectos sensoriales del material a fin de determinar modos para su tratamiento diferentes de la producción normalizada por la industria, escapando así a su cálculo predeterminante. Por ello, la autonomía estética indica el modo de trabajo sobre un material mediante el cual se pone atención a sus aspectos señoriales. El resultado de esta actividad es la obra de arte, la cual escapa al cálculo planificado de la sociedad industrial, que sólo considera los aspectos formales del material.

### LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS Y EL ARTE

La era digital ha operado una transformación en el modo de tratar la información. En este sentido, deben considerarse los diferentes tipos de información, la cual puede ser visual, auditiva y/ o lingüística (hablada o escrita).<sup>31</sup> La técnica informática reduce todo al carácter binario, sin importar de qué tipo de información se trate, es decir, tanto los sonidos, como las imágenes y los textos son almacenados en el ordenador como un conjunto de dígitos binarios. Se trata de una estrategia de alta formalidad y abstracción para el tratamiento y la manipulación de la información que permite la adaptación y traducción de los diferentes soportes al dígito binario. En este sentido, podría decirse que el siglo XX desarrolla la binarización de la cultura.

En este contexto de la cultura digital cabe preguntar qué lugar queda para la subjetividad en el terreno del campo del arte, y en qué medida el arte digital es autónomo.

Si se considera la informática como una nueva herramienta o medio para el artista, surge una pregunta: ¿qué es el material estético en la obra de arte digital?, ¿es la imagen-sonido en el monitor?, ¿es la proyección de la imagen-sonido en una pantalla?, ¿es el conjunto de bits en la memoria del ordenador? Si se considera la definición de Adorno respecto del material estético, todo esto que se ha mencionado constituye el material estético, o sea, monitores, impresoras, proyectores, procesadores, etc.

Pero, aún cuando estas consideraciones no produzcan demasiadas dudas respecto de lo que es el material estético, pueden si plantearse interrogantes respecto de lo que se considera obra de arte, las cuales pueden ser pensadas (si no respondidas) a partir del carácter autónomo de arte.

### LA SUBJETIVIDAD Y LA AUTONOMÍA EN EL ARTE CONTEMPORÁNEO

En el contexto de la cultura digital cabe preguntar qué lugar queda para la subjetividad en el terreno del campo del arte, y en qué medida el arte digital es autónomo. Si la autonomía estética es el modo en el que el sujeto puede expresar su libertad en la sociedad desde la Modernidad, el desafío para los artistas de la sociedad globalizada es cómo pensar el dígito binario (esa entidad que todo lo identifica) como material estético y las posibilidades para su manipulación a través de una técnica que escape a las normas de la sociedad planificada. No este un asunto que pueda desarrollarse en pocas palabras, pero pueden pensarse los nuevos modos de relación que se establecen entre los individuos a partir de la binarización de la cultura. Se considerarán para ello algunos planteos realizados para las artes tradicionales.

En primer lugar, el concepto de aura (que establece el aquí y ahora de la obra de arte) que define la originalidad de la obra de arte, fue propuesto por Benjamín para contraponerlo al proceso de reproducción técnica que permite la manufactura de una indefinida cantidad de copias a partir de original. El planteo benjaminiano fue ampliamente superado por la informática ya que ésta es el extremo opuesto del aura. Si el aura es el aquí y ahora de la obra de arte, la obra de arte digital instaaura en en todas partes y siempre de la obra.

En segundo lugar, pero en relación con lo anterior, el problema del original y la copia puede pensarse a partir de los conceptos de inma-

<sup>30</sup> Las ideas aquí presentadas fueron desarrolladas por el autor en su tesis de licenciatura: "El concepto de autonomía del arte en la Teoría estética de Theodor Adorno", Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires, 2006.

<sup>31</sup> Aquí se considerarán sólo estos tipos de información, pero, en rigor, deberían considerarse también las informaciones olfativas, gustativas y táctiles.



nencia y trascendencia de Genette. El modo de existencia inmanente es aquel que presentan los objetos con cuerpo único, como por ejemplo, la pintura. El modo de existencia trascendente es aquel que se da en un original del cual cada copia es un ejemplar igualmente válido, como por ejemplo, la música. En rigor, esta diferencia está dada por la definición de los rasgos mínimos que definen la obra de arte. En este sentido, la informática establece la trascendencia absoluta de la obra de arte ya que toda copia es exactamente igual al original, con lo cual la dicotomía original-copia pierde sentido.

En tercer lugar, la informática supera también el límite que en las artes tradicionales separaba las obras de producción individual (por ejemplo, la pintura) de la obra de producción colectiva (por ejemplo, el teatro). La obra de arte digital puede ser realizada por un individuo solo o por varios, simultáneamente o en tiempos diferentes, en el mismo lugar o en lugares distantes entre sí. En este sentido, también se supera el límite artista y público, ya que el público puede acceder a la obra en el mismo momento de su producción o diferir su acceso para un tiempo posterior. A su vez, el público puede, en ocasiones, participar de la producción de la obra de arte, con lo cual la diferencia entre artista y público queda sin sentido.

## CONCLUSIONES

---

La autonomía estética indica el modo de manipulación de un material mediante el libre uso de la técnica; así, la obra de arte goza de autonomía siendo la manifestación de la subjetividad del artista que se opone al proceso identificador de la sociedad planificada. La informática reduce las diversas modalidades de soporte que se relacionan con los diferentes receptores sensoriales del sujeto a un único elemento: el dígito binario, constituyéndose así en el máximo exponente del mundo administrado adorno. De esa manera, el artista de la sociedad contemporánea que trabaja con la informática como material estético se enfrenta a un gran desafío: por una parte, conocer en profundidad los modos de funcionamiento de un sistema que es altamente formal y abstracto (y que, por ello, no considera los aspectos sensoriales de la realidad); por otra parte, explorar las posibilidades de expresión mediante este sistema de modo de generar obras de arte que apuntan a estímulos sensoriales diversos.

## BIBLIOGRAFÍA

---

- ADORNO, THEODOR, *Teoría estética*, Akal, Madrid, 2004.
- ADORNO, T., y HORKHEIMER, MAX, *Dialéctica de la Ilustración*, Trotta, Madrid, 2000.
- BENJAMIN, WALTER, "La obra en la época de su reproductibilidad técnica", en *Discursos interrumpidos*, Taurus, Madrid, 1979.
- CABRERA, DANIEL H., *La tecnología y lo imaginario. Las nuevas tecnologías como creencias y esperanzas colectivas*, Biblos, Buenos Aires, 2006.
- GENETTE, GERARD, *La obra del arte*, Lumen, Barcelona, 1997.
- HUYSEN, ANDREAS, *Después de la gran división. Modernismo, cultura de masas, posmodernismo*, Adriana Hidalgo Editora, Buenos Aires, 2002. - En busca del futuro perdido.
- MARCUSE, HERBERT, *A dimensão estética*, Edições 70, Lisboa, 1977. *El hombre unidimensional*, Planeta-Agostini, Barcelona, 1985.
- MUÑOZ, BLANCA, *Theodor Adorno. Teoría crítica y cultura de masas*, Fundamentos, Madrid, 2000.
- RINALDI, MAURICIO, *El concepto de 'autonomía del arte' en la Teoría Estética de Theodor Adorno*, tesis de licenciatura, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires, 2006.
- WOLFF, JANET, *La producción social del arte*, Itsmo, Madrid, 1997.

# UMA ALTERAÇÃO FORMAL DA LEITURA USUAL DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS; UMA NARRATIVA “EM CUBOS”.

RICARDO BRUSCAGIN MORELATO. | UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE. | MESTRE EM ARTES VISUAIS, FORMADO PELO INSTITUTO DE ARTES DA UNESP/SP EM 1996, AUTOR DA DISSERTAÇÃO: O “POÉTICO” POSSÍVEL, NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS BRASILEIRAS: DO TEXTO NARRATIVO, AO TEXTO “EM VOLUME”. ATUA NA ÁREA DO DESIGN GRÁFICO E É PROFESSOR DO CURSO DE PUBLICIDADE, PROPAGANDA E CRIAÇÃO DA UNIVERSIDADE MACKENZIE E DO CENTRO UNIVERSITÁRIO NOVE DE JULHO (UNINOVE/SP). | MOREL@MACKENZIE.COM.BR

## RESUMO

Descrição dos processos de criação de uma narrativa em quadrinhos no formato de páginas impressas em cubos, que combinadas entre si a partir da sucessão aleatória, multiplicam suas possibilidades de leitura e ampliam o referencial sintático e semântico dentro da estrutura proposta. Trabalhando com a noção de tridimensionalidade possível em um discurso narrativo, altera a formatação original dos quadrinhos sem alterar suas características originais tais como: sequência narrativa dos quadros, organização visual do texto associado às imagens, entre outros aspectos. Consiste em uma alteração formal da maneira usual de fruição da linguagem bem como uma proposta para uma nova organização do discurso narrativo, agora ampliado em possíveis novas construções.

## INTRODUÇÃO

As Histórias em Quadrinhos se consolidaram ao longo da história, através da organização de seus códigos distintos em estruturas peculiares que deram forma a signos específicos tais como os balões, suas sequências narrativas “quadro a quadro”, onomatopéias entre outras características próprias da linguagem.

A sequência de leitura página a página, da esquerda para a direita e de cima para baixo, está fundamentada no sistema de leitura ocidental e compõe um dos pilares da sintaxe visual das Histórias em Quadrinhos desde os seus primórdios até os dias atuais.

Por sua vez, o avanço das novas técnicas digitais não só alterou os processos de produção e finalização de uma HQ como também modificou as possibilidades sintáticas de organização de suas mensagens, aumentando sua amplitude semântica, desenvolvendo ainda mais as características inerentes da linguagem em novas possibilidades estruturais.

Um exemplo disso é a narrativa digital em quadrinhos “The Right Number” do artista gráfico Scott McCloud publicada em seu site (<http://www.scottmcccloud.com>), onde a leitura de seu discurso narrativo é realizada através de quadrinhos que “emergem” de outros quadrinhos, originando uma estrutura narrativa diferente da tradicional impressa, a partir do modelo ocidental instituído. Uma nova forma de organização dos quadrinhos é proposta a partir dos recursos digitais de animação, paginação e publicação de conteúdos via Internet.

Alguns exemplos experimentais podem ser encontrados na produção de Edgar Franco em suas produções híbridas de quadrinhos e hipermídia batizadas de “HQtrônicas” (histórias em quadrinhos eletrônicas), que tratam da publicação de HQs no meio digital e a interação entre mídias distintas.<sup>32</sup>

Outro experimento de publicação de conteúdo em quadrinhos via Internet é o extinto site Cybercomics criado em 1997 e hospedado no portal Terra, contendo a produção de diversos artistas brasileiros entre eles, Laerte, Fernando Gonsales, Adão Iturrasgarai, entre outros. Usando os recursos digitais para criação de histórias com animação e finais múltiplos, o site saiu do ar em 2002.

Portanto, enquanto estrutura signica, os quadrinhos muito contribuíram para uma cultura visual das sociedades contemporâneas mas de certa forma ficaram estagnados enquanto linguagem em formação. Muitas de suas possibilidades sintáticas e semânticas ficaram estranguladas pelos ditames econômicos que se impõem ao mercado, limitaram as temáticas e as abordagens possíveis de seus autores, ressaltando as experimentações autorais não vinculadas as grandes editoras e suas exigências formais, afora uma ou outra exceção.

O presente estudo experimenta novas possibilidades narrativas para os quadrinhos impressos, portanto possíveis de serem criados e produzidos independentemente da gama tecnológica oferecida pelos meios digitais contemporâneos e, assim, amplia ainda mais as possibilidades da via tradicional. Estas abordagens acerca da linguagem dos quadrinhos e sua sintaxe específica, ainda são pouco exploradas e não alcançaram a mesma dimensão dos avanços ocorridos em novas mídias digitais e suas estruturas sintáticas e semânticas, como a comunicação via “mobile” (telefonia celular), os sistemas de relacionamento pessoal via Internet (e-mail, MSN, Orkut), o aprimoramento dos “softwares” de editoração e publicação e o advento da TV Digital.

<sup>32</sup> FRANCO, E.S. Histórias em Quadrinhos e Hipermídia: Uma experiência de criação utilizando a hibridização de linguagens. XXVII Intercom, 2004. Trabalho apresentado no NP 16 - Histórias em Quadrinhos no XXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Porto Alegre RS, 2004.



Consiste em uma alteração da fisicalidade usual de uma narrativa em quadrinhos, promovendo modificações fenomenológicas do objeto de fruição e uma expansão das sensações e experiências do leitor comum.

Cabe lembrar que se faz necessária uma explicação prévia para o leitor começar a experimentar a transformação dos quadrinhos tradicionais em um "jogo de armar", promotor de múltiplas narrativas a partir de um núcleo comum. E aqui cabe o paralelo com as teorias do prêmio Nobel de Química Ilya Prigogine em sua Termodinâmica, quando ele destaca a capacidade dos átomos enquanto matéria, se desorganizarem em sua estrutura original a partir de um processo de aceleração de suas partículas para uma posterior re-organização em um novo sistema, uma nova ordem. Assim acontece com a estrutura original da narrativa quando esta se fragmenta e se associa em novas configurações, novos processos de organização.

Este paralelo não ocorre por acaso e com certeza pode nortear o aprofundamento desta exploração em novas abordagens, agora objetivando sua teorização de forma mais consistente e buscando embasar os procedimentos aqui descritos em análises mais detalhadas.

## **BIBLIOGRAFIA**

---

CHALHUB, Samira. As Funções das Linguagens. São Paulo: Ática, 1986

FRANCO.E.S. Histórias em Quadrinhos e Hiperídia: Uma experiência de criação utilizando a hibridização de linguagens.XXVII Intercom, 2004.

JAKOBSON, Roman. Linguística e Comunicação. São Paulo. Cultrix, 1991. Trad. Izidoro Blikstein e José Paulo Paes.

McCLOUD, Scott. Desvendando os quadrinhos. São Paulo, Makron Books, 1995.

\_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_. Reinventando os quadrinhos. São Paulo, Makron Books, 2006.

MORELATTO, R.B. O Poético "Possível" nas Histórias em Quadrinhos Brasileiras: do Texto Narrativo ao Texto "em Volume". Dissertação de Mestrado. São Paulo, UNESP, 1996

PRIGOGINE, Ilya. STENGER, I. A Nova Aliança: Metamorfose da Ciência. Brasília: Universidade de Brasília, 1991.

## **SITES RELACIONADOS**

---

<http://www.nonaarte.com.br/>

<http://www.scottmcccloud.com>

# MACCHINA: AÇÕES EDUCATIVAS EM EXPOSIÇÕES DE ARTE/TECNOLOGIA

SERGIO DE MORAES BONILHA FILHO | (ESTAGIÁRIO BOLSISTA DA DIVISÃO TÉCNICO-CIENTÍFICA DE EDUCAÇÃO EM ARTE DO MAC-USP, GRADUANDO EM ARTES PLÁSTICAS PELA ECA/USP, GRADUADO EM ODONTOLOGIA PELA USP)

EVANDRO CARLOS NICOLAU | (EDUCADOR DA DIVISÃO TÉCNICO-CIENTÍFICA DE EDUCAÇÃO EM ARTE DO MAC-USP, MESTRANDO DO PROGRAMA INTER-UNIDADES ECA/USP E GRADUADO EM EDUCAÇÃO ARTÍSTICA PELA UNESP)

## ABSTRACT

Ciência e tecnologia nem sempre foram tidas como quasi-sinônimos, tal aproximação deriva de um longo processo encaminhado a partir do Renascimento e intensificado grandemente com o cientificismo do séc. XIX. Também a arte engrena-se a tal processo, porém, no bojo de suas especificidades, quase sempre subverte e reestrutura as tecnologias englobadas ao longo dos séculos em seu fazer. Da observação dos materiais e técnicas percebemos que há no fazer uma beleza própria, uma origem que no objeto permanece como fossem histórias e sentidos capazes de ressoarem naqueles que guardam em si esse trajeto. A partir de "MACCHINA" propõe-se a investigação da relação da arte atual – e seu público - com as possibilidades oferecidas pelo uso das diversas tecnologias disponíveis à produção artística.

## INTRODUÇÃO

Quando o pigmento se transforma em massa de tinta temos a pintura, quando a argila aquecida torna-se um semicondutor temos o microchip e ao converter-se a luz em pontos temos a imagem eletrônica dos monitores de computador e televisão. Vem da Grécia Antiga a idéia de que a capacidade humana de transformar a natureza poderia ser definida como a própria essência da Arte. Sabe-se que tecné, raiz da palavra tecnologia, denominava o conceito "arte" para os gregos, e que a produção do objeto artístico sempre envolve uma técnica e um resultado oferecidos ao intelecto, ao gozo estético. Então, não estranhamente recorrerá a pergunta: - Qual intenção contém esta arte?

Mas, a ação humana também produz máquinas, que, por sua vez, continuam essa ação facilitando o trabalho do homem. As máquinas, como diria Marshall McLuhan, são extensões do homem e, por consequência, portadoras de linguagem e significado, o que lhes atribui sentido. Isso leva a reflexões acerca das relações criadas pelo ser humano com as máquinas e objetos, dentre eles, as "obras de arte". Transformação da matéria ou transmutação do pensamento trivial em poética, sem a presença humana uma pintura não se converte em arte, nem o silício se transforma em microchip, ou seja, de modo geral, a natureza parece destituída de significado. A humanidade nomeia seu entorno e atribui aos objetos um juízo de valor, um sentido que lhe permite viver com as coisas.

A partir destas questões foi concebido um projeto curatorial de caráter educativo intitulado "MACCHINA" (cuja exposição deve acontecer no mês de outubro de 2007 no Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo), do qual trata este trabalho.



## APRESENTAÇÃO DO PROJETO CURATORIAL

"la pittura è cosa mentale" <sup>33</sup>

Ciência e tecnologia nem sempre foram tidas como quasi-sinônimos, tal aproximação deriva de um longo processo encaminhado a partir do Renascimento e intensificado grandemente com o cientificismo do séc. XIX. Também a arte engrena-se a tal processo, porém, no bojo de suas especificidades, quase sempre subverte e reestrutura as tecnologias englobadas ao longo dos séculos em seu fazer.

Da famosa definição de Leonardo da Vinci transborda mais que uma perspectiva individual em relação à pintura, com ela vem à tona um iminente

254<sup>33</sup> da Vinci, Leonardo

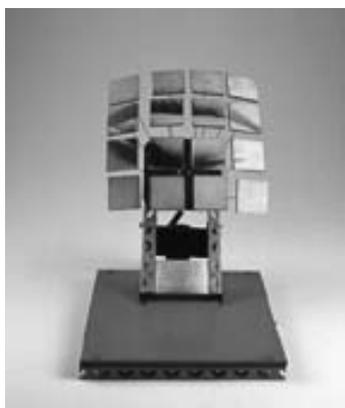


2

abandono do caráter mítico do objeto de arte, que cede lugar ao abraçar da razão. É possível que tal citação seja apenas uma invenção da crítica historiográfica de Giorgio Vasari, porém, é inevitável a transformação conceitual na qual implica. Se, por um lado, sabe-se que a tela, a tinta a óleo e o próprio modo de pintar inaugurados pelo Renascimento são invenções relativamente recentes, por outro, ainda nos surpreende o quão recente figura o surgimento dos lápis, canetas e tintas hoje largamente empregadas. Surpreendente, porém natural: os meios nascem da tecnologia de cada época. Da observação dos materiais e técnicas percebemos que há no fazer uma beleza própria, uma origem que no objeto permanece como fossem histórias e sentidos capazes de ressoarem naqueles que guardam seu ponto de partida. Pena não termos acesso maior às inúmeras origens e destinos do conhecimento no mundo em que corremos; tudo figura tão rápido que tornam-se possíveis as mais impactantes perspectivas em estudos que acentuam a premência de olhares críticos sobre o galopante desenvolvimento que nos cerca.

Em entrevista<sup>34</sup> a Alvaro Machado, o Prof. Dr. Laymert Garcia<sup>35</sup> comenta que “(...)depois do advento da informação digital e genética, o campo do virtual tornou-se mais importante que o campo do atual. Isso significa que, tanto do ponto de vista da tecnociência quanto do capital, o que pode vir a existir é mais importante do que aquilo que já existe(...)”, mas, segundo suas palavras, “(...)o devir está em aberto, o humano não está selado, seu destino é aberto. Existe nessa reflexão uma positividade muito grande, que não está sendo considerada pelo “mainstream” da tecnociência(...)” Qual, quais serão os campos capazes de semear olhares fecundos a esse incomensurável território?

A partir de “MACCHINA” propõe-se a investigação da relação da arte atual – e seu público - com as possibilidades oferecidas pelo uso das diversas tecnologias disponíveis à produção artística. Aspectos ainda pouco debatidos nas recentes exposições em torno deste tema, como a fruição da obra de “arte/tecnologia” e seu impacto na formação cultural do espectador, também fazem parte dessa investigação que busca analisar o comportamento e propor ações educativas para os visitantes do MAC-USP.



3



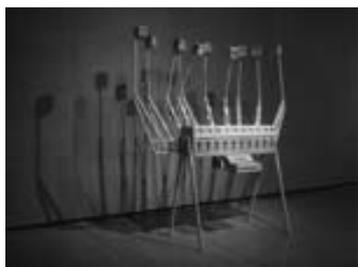
4

A fim de pensar e refletir sobre o atual panorama da arte frente a pluralidade de meios, contextos, possibilidades técnicas e proposições de situações, é que a exposição “MACCHINA”, cuja temática está vinculada à presença da tecnologia na produção artística, se insere no programa de exposições educativas da Divisão Técnico Científica de Educação e Arte do MAC-USP. O objetivo é investigar a “arte/tecnologia”, em suas repercussões estéticas e sociais, no campo das exposições de arte e da Educação Artística. Desse

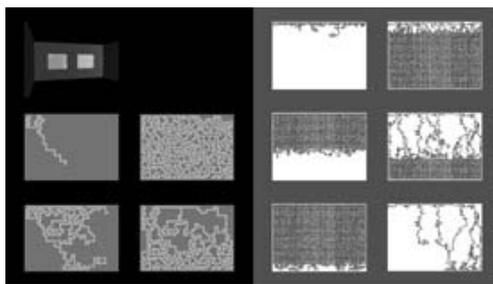
34 Revista Trópico, 17/09/2006

35 Titular do Depto. de Sociologia da Unicamp





6



5

modo, o projeto pretende sondar quais as formas de leitura suscitadas pelas estratégias multi/intermediáticas do fazer artístico, contextualizando o desenvolvimento da chamada “arte/tecnologia” no Brasil. Para tanto, foram selecionadas obras do acervo MAC-USP - representativas do período entre 1950 e 1990- além de obras recentes de artistas em atividade. Tal conjunto deverá ocupar o “MAC Anexo” local da exposição.

O conjunto de artistas e obras escolhidos parte do acervo do MAC-USP, instituição pioneira nos anos 1960 e 70 no fomento da “arte/tecnologia” no Brasil. Assim sendo, a curadoria da exposição prioriza os seguintes objetivos:

- ❑ situar o visitante em relação ao desenvolvimento da arte-tecnologia no Brasil.
- ❑ possibilitar caminhos críticos em relação às repercussões da aceleração tecnológica.
- ❑ relacionar obras consagradas do acervo a obras de artistas emergentes, num panorama ampliado que abarcará de pinturas a programações avançadas para arte em internet e telefonia celular.
- ❑ realizar atividades educativas que abordem conceitos importantes da atualidade como “obsolescência”, “desperdício de recursos” e “manipulação de idéias”, a fim de gerar uma interface mais atenta em relação aos meios de comunicação, atualmente, tão interligados ao cotidiano humano.



7



8



9



## LISTA DE OBRAS / ARTISTAS

---

1. Gabriel Borba - "deconstrução", 1974 - projeção sequencial de slides
2. Waldemar Cordeiro e Giorgio Mascole - "transformação em grau 0", 1969 - press out put (impressão matricial sobre papel) | "transformação em grau 1", 1969 - press out put (impressão matricial sobre papel) | "transformação em grau 2", 1969 - press out put (impressão matricial sobre papel)
3. Waldemar Cordeiro - "o beijo", 1967 - objeto eletro-mecânico e fotografia p/b s/ papel
4. Carlos Delfino - "Blomps", 2000 - Infável
5. Andrei Thomaz - "Dédalo e Ariadne", 2006 - software (programação em C++)
6. Paulo Nenflídio - "Decabráquio Radiofônico", 2005/2006 - rádios, auto-falantes, madeira e parafusos
7. Carlos Tremonte, Dalton de Souza, Sílvia Andrade, Karen Scalliaris - "Cara com Pá", 2005. - software (game modelado em 3-D)
8. Antônio Ewbauk e Rafael Carneiro - "s/ título", 2005 - acrílica s/ tela
9. Fernando Velasquez - "screen test", 2006 - projeção contínua de 24 imagens por segundo em web-site alimentado por SMS e gerenciado por software-robô

## BIBLIOGRAFIA

---

- ADORNO, T., HORKHEIMER, M. *Dialética do Esclarecimento*, fragmentos filosóficos. Trad. Guido Antonio Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.
- BENJAMIN, W. et alii. *A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução*. In: *Os Pensadores*. Textos Escolhidos São Paulo: Abril Cultural, 1980.
- DOMINGUES, D. (ORG.). *A ARTE NO Século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Editora UNESP, 1997.
- FLUSSER, Vilém. *Filosofia da Caixa Preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
- FREIRE, PAULO. *Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- GUTIERREZ, F. *Linguagem Total, uma pedagogia dos meios de comunicação*. São Paulo: Summus Editorial Ltda, 1978.
- LEVY, P. *As Tecnologias da Inteligência*, São Paulo: Editora 34, 1993.
- MACHADO, Ariando. *A Arte do Vídeo*, 2a ed. São Paulo, Editora Brasiliense, 1990.
- MARTIN-BARBERO, Jesus. *Dos meios às mediações. Comunicação, cultura e hegemonia*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997
- MARX, Karl. *Manuscritos econômico-filosóficos*; tradução Jesus Ranieri. São Paulo: Boitempo, 2004.
- MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*; tradução Décio Pignatari. 17. ed.. São Paulo: Cultrix, 2005.
- VASARI, Giorgio. *Lives of the artists; a selection translated by George Bull*. Harmondsworth, Middlesex, England: Penguin Books, 1970.



---

## SOCIEDADE, CULTURA E ARTE

---

PROF. DR. MARCOS RIZOLLI | UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE | MARCOSRIZOLLI@MACKENZIE.BR

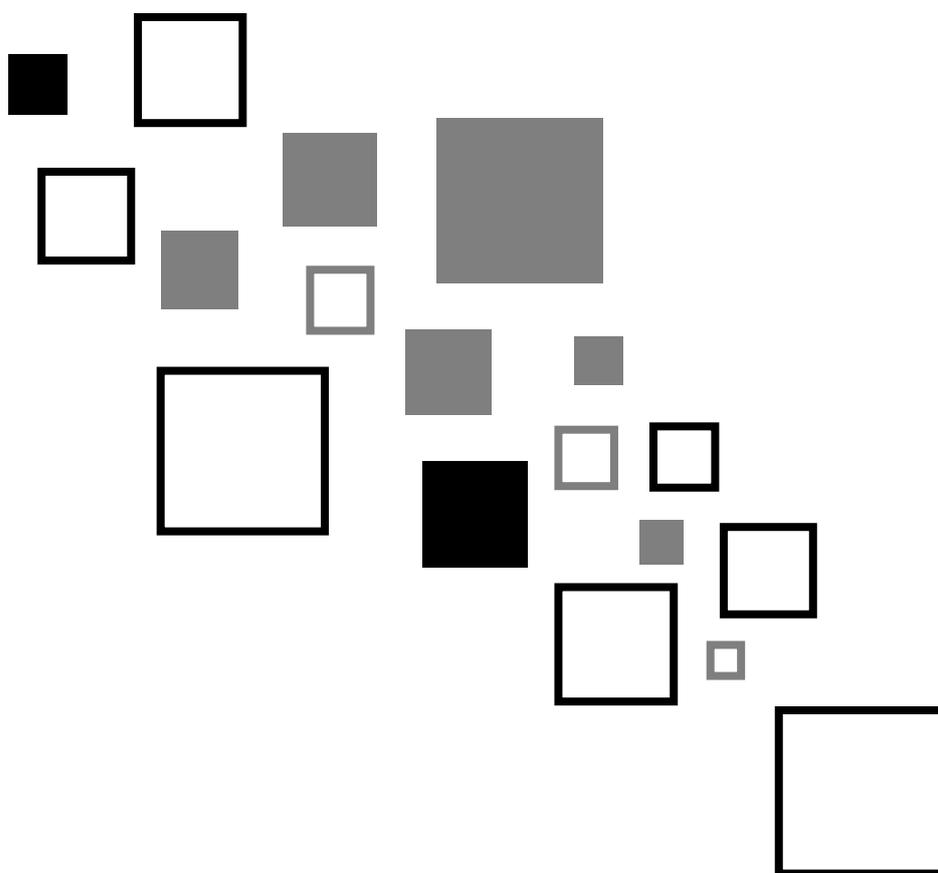
Se a cultura modernista trouxe consigo um sentimento de estranhamento por parte do público em relação as novas obras de arte, dados os fatores de incompreensão acerca das novas plasticidades – causando, assim, um fenômeno de afastamento entre os sujeitos e os objetos artísticos, parece que em nossa contemporaneidade – diante de instâncias facilitadoras de criação artística e seus modos tecnológicos de produção imagético-expressiva – vem ocorrendo um fenômeno inverso...o grande público [e no meio dele, jovens artistas] decidiu ser artista e, portanto, decidir como **arte** toda sorte de ferramentas sígnicas que se dispõem – para o bem e para o mal – aos apetites dos sentidos.

As novas tecnologias voltadas a produção e comunicação de imagens, notadamente aquelas que fazem uso dos procedimentos-máquina, souberam incluir-se em ambientes reais e virtuais. Habitam os espaços da arte e do cotidiano, trazendo para muito perto do espectador – mesmo que não saibamos sê-lo – todo tipo de apelo sígnico. A arte está na sociedade e dela se utiliza para construir argumentos – os mais banais, os mais inventivos, os mais imediatos. Mesmo de modo desavisado fruimos arte e acerca dela nos informamos continuamente.

Assim, para compreender a fenomênica da arte contemporânea – na convergência entre arte e as novas tecnologias – instala-se a Mesa Redonda SOCIEDADE, CULTURA E ARTE.

Seus membros convidados apresentam repertório já constituído para o exercício crítico-criativo. O Prof. Dr. José Ribeiro, Coordenador do Laboratório de Antropologia Visual da Universidade Aberta de Portugal, vem desenvolvendo pesquisas e divulgando os relevantes valores instrumentais da investigação com imagens hipermediáticas aplicados em estudos culturais; Ariane Cole e Regina Lara, Docentes-Pesquisadoras da Universidade Presbiteriana Mackenzie vêm, respectivamente, agindo academicamente nos âmbitos da vídeografia documental e das teorias da criatividade artística, além de projetarem-se em carreiras artísticas individualizadas; Marcos Rizolli, professor da Pós-graduação em Educação, Arte e História da Cultura da Universidade Presbiteriana Mackenzie, há muito atua como crítico de arte e curador independente – desenvolvendo investimentos de pesquisa em cultura visual.

Mais do que identificar, classificar ou categorizar a arte contemporânea em sua parcela tecnológica, nosso interesse está justamente na inscrição de procedimentos metodológicos que possam funcionar como formas de registro poético – tudo para auxiliar capacidades analíticas que de forma intensiva se deparam com fenômenos artísticos e culturais que exigem, cada vez mais, reflexões e respostas em tempo real.



# TENDÊNCIAS ESTÉTICAS



## A VISÃO SOCIAL DA ESTÉTICA NO SÉCULO XXI

AMILTON JESUS DOS SANTOS, | LICENCIADO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL, PELA UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA, FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS, MESTRE EM ECOLOGIA HUMANA E PROBLEMAS SOCIAIS CONTEMPORÂNEOS, PELA UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA, FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS, DOUTORANDO EM CULTURA E PSICOSSOCIOLOGIA DA COMUNICAÇÃO PELA FACULDADE DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO, UNIVERSIDADE DE EXTREMADURA, BADAJOZ, ESPANHA. | PROFESSOR DA DISCIPLINA DE SEMIÓTICA E TEORIA E PRÁTICA DO DESIGN, NO INSTITUTO SUPERIOR DOM DINIZ – ISDOM, MARINHA GRANDE – PORTUGAL. | AMILTONJESUS@SAPO.PT | SANTOSAMILTON@YAHOO.COM

### ABSTRACT

O relevo dado a experiência artística, vem na sequência dos diferentes movimentos que pretenderam no passado instaurar uma determinada experiência no campo da arte e impor a sua natureza dentro da arte pela arte, assim como na escrita dos diversos formalismos que encontraram lugar nos diferentes movimentos de vanguarda. O conceito de arte não esgota a sua definição ou essência para a qual foi criado, passado por várias manifestações até a sua própria redefinição num contexto mais alargado, saindo dos próprios espaços ditos privados, seguindo para os espaços públicos e voltando novamente para o espaço privado. Vemos neste movimento a própria circulação da arte, que como tal define e volta a redefinir o seu próprio espaço enquanto tal.

O espaço deixou de ser privado, apenas de uma única pessoa, passando a ser público, um bem comum, um bem de todos, onde a interação afecta todas as pessoas e não apenas um único indivíduo. As sociedades cresceram muito nos últimos anos, transformaram-se em sociedades globalizadas e com esta globalização a nossa sociedade prática alargou-se ainda mais, queremos fazer mais e melhor. Isto leva-nos a uma busca estética cada vez maior. Este contexto também vai alterar de sobre maneira a forma como observamos a arte e o próprio espaço onde ela esta inserida.

Se este processo caracteriza qualquer modernidade, a nossa apresenta-se como o termo de um longo processo desmitificador, inserido pelos Gregos, como a consumação desta progressiva autonomização das três dimensões da experiência, da dimensão alética (verdade vs erro), da dimensão ética (bondade vs maldade) e da dimensão estética (beleza vs fealdade).

A importância dada á experiência estética nas últimas décadas tem vindo a ser alvo de grandes investigações e comentários nos diferentes círculos sociais, não só pela importância que a arte despertou no ultimo século, como também a importância que ela virá a representar no espaço artístico neste novo século. Esta experiência é importante para identificar e desenvolver a apetência de um determinado público para o consumo e a própria apropriação do objecto enquanto arte. O relevo dado á experiência artística, vem na sequência dos diferentes movimentos que pretenderam no passado instaurar uma determinada experiência no campo da arte e impor a sua natureza dentro da arte pela arte, assim como na esteira dos diversos formalismos que encontraram lugar nos diferentes movimentos de vanguarda. Deste modo, a experiência estética no conceito de modernidade aparece como uma pretensão de acesso ás formas mais puras e dinâmicas em contextualização com o belo, autónomas em relação á figuração dos seres utilizados como musas e como modelos, ultrapassando o seu próprio mimetismo. Aqui trata-se não só de retratar uma realidade, mais sim ultrapassar o próprio conceito. Criar uma realidade pintada ainda mais viva e colorida que a primeira, mais intensa do que aquela que nos apresenta aos nossos olhos. Se este processo caracteriza qualquer modernidade, a nossa apresenta-se como o termo de um longo processo desmitificador, inserido pelos Gregos, como a consumação desta progressiva autonomização das três dimensões da experiência, da dimensão alética (verdade vs. erro), da dimensão ética (bondade vs. maldade) e da dimensão estética (beleza vs. fealdade).

Deste modo, tal como na esfera do saber, em que tudo se joga num processo de busca para desvendar o verdadeiro ser, por vezes incompreensível aos olhos dos outros que não estão ligados á arte, eterno e imutável em relação á multiplicidade que recolhemos do que nos rodeia, á historicidade e á mutabilidade das coisas ou, como na esfera do bem, em que se joga a procura da realização autónoma dos projectos individuais em relação ás coacções mundanas herdadas de uma longa tradição civilizacional ou mesmo histórica, assim também no domínio estético, a modernidade reescreve-se sempre como uma nova experiência, formal e bela por vezes, dependendo do sentimento vivido pelo próprio espectador.

Se verificarmos bem a evolução das sociedades, numa primeira análise, algumas pesquisas revelam que as sociedades evoluíram e com elas algumas questões foram gradativamente sendo colocadas nos últimos tempos, principalmente no contexto da própria utilização da arte nos espaços urbanos. Estes últimos estudos, revelaram que as diferentes sociedades, se transformaram em mercados potenciais, criando uma potencialidade cada vez maior ao desempenho do homem, da arte e a sua constante intervenção nos diferentes sectores do tecido social.

Num contexto sociológico mais alargado podemos dizer que esta interacção do homem com a sociedade se tornou, nos últimos anos, preocupação em todos os quadrantes do conhecimento, ligados não só à técnica, como também às ciências. Todos deram as suas contribuições sobre a forma como o homem poderia interagir com a sociedade à sua volta e a partir daí com todos os objectos e espaços.

O espaço deixou de ser privado, apenas de uma única pessoa, passando a ser público, um bem de todos, onde a interacção afecta todas as pessoas e não apenas um único indivíduo. As sociedades cresceram muito nos últimos anos, transformaram-se em sociedades globalizadas e com esta globalização a nossa sociedade prática alargou-se ainda mais, queremos fazer mais e melhor. Isto leva-nos a uma busca estética cada vez maior. Este contexto também vai alterar de sobremaneira a forma como observamos a arte e o próprio espaço onde ela esta inserida.

### **A EXCEÇÃO A REGRA: UMA ARQUEOLOGIA DO OBJECTO NUMA SOCIEDADE MASSIFICADA.**

As nossas necessidades quotidianas não se resumem apenas às coisas práticas do nosso dia a dia, procuramos também olhar à nossa volta. Exteriorizar a nossa necessidade de conhecimento, de cultura, de lazer e sobretudo a nossa cultura artística, através da observação de arte, sobretudo da chamada arte urbana. A arte, ocupa um lugar central nas nossas vidas. Experimentamos a observância de uma sensação contínua quando olhamos para um objecto, para uma obra de arte. Não se resume apenas a uma ida a um local comum, a uma galeria, ou a uma estação de metropolitano em alguma esquina deste planeta globalizado. Resume-se sim, na nossa apetência de encontrar e eleger a arte como amiga e companheira num mundo cada vez mais escasso de movimentações artísticas. O contexto da arte urbana não volatilizou, pelo contrário ganhou cada vez mais espaço. Ganhou um público novo, que a cada dia mais, cria necessariamente novos contornos para a transmissão de ideais e novas perspectivas de olharmos a nossa própria cultura.

As nossas necessidades quotidianas não se resumem apenas nas coisas práticas do dia a dia como num passado remoto, procuramos também o conforto, o lazer, o ócio, enfim, procuramos alguma inspiração nessa sociedade conturbada que são as grandes metrópoles. A nossa visão do mundo mudou significativamente nas últimas décadas: antes os homens preocupavam-se apenas em ter alguns bens, comprar algumas coisas, satisfazer-se com poucos espaços verdes. Hoje procuramos dentro da perspectiva urbana novos espaços, novas perspectivas para uma dimensão ainda mais alargada da nossa estrutura. Hoje em alguns países esta muito em voga os pequenos jardins, que são réplicas dos jardins tradicionais japoneses e que são trazidos para o interior das nossas casas como objectos de decoração. A vida resumia-se a coisas simples, menos complexas, menos estafantes. Hoje esta tranquilidade deu lugar a outras necessidades, a um outro olhar sobre a nossa realidade urbana.

A nossa observação centra-se não só no indivíduo, mas sobretudo nos objectos que este adquire e com o passar do tempo vai adquirindo, aquilatando, cultivando: o seu gosto pela arte urbana. Muitas vezes, estes objectos tinham que ser idealizados, pensados em função da satisfação pessoal de cada um. Adequados às necessidades quotidianas, às necessidades de cada consumidor.

Mas se este processo exige mestria da forma, a experiência não é, no entanto mero conhecimento da regra. É antes, a capacidade de jogar em segurança com todos os recursos permitidos não só pela percepção como também pela própria composição e arquitectura utilizada na sua elaboração. É o jogo livre com as margens do mundo que dá a pedra de toque da experiência e é a competência adquirida para deslocar fronteiras do horizonte do mundo em que a obra se situa que distingue a experiência estética. O inexperiente cumpre em excesso as normas e respeita escrupulosamente o horizonte do sentido; só aquele que sabe o seu ofício, que utiliza a sua experiência que cumpre as regras que apreendeu ao longo da sua vida, adquire uma familiaridade com as formas, sabe tirar proveito das margens e joga adequadamente com as excepções que a vida lhe coloca a frente.

Jean Baudrillard, no seu livro “ A Sociedade de Consumo”, dizia-nos que muitas vezes produzimos objectos mais num contexto de estatuto e diferenciação, do que propriamente numa lógica das necessidades. Segundo Baudrillard, o problema residiria, por um lado, no facto de fazer surgir uma coerência entre a posição relativa de tal objecto ou conjunto de objectos, na escala vertical, e por outro, o tipo de organização do contexto em que se encontra e o tipo de práticas a estes ligado. A hipótese da coerência não se verificaria forçosamente: assistimos a barbarismos e lapsos, não só no discurso formal, mas também no discurso social dos objectos.

Nesta sequência sociológica temos de pensar não só nas formas que o design urbano ou não, irá produzir, mas também na própria composição do espaço que um dado objecto irá ocupar. Esta estética do espaço, bem como a lógica da sua composição, terá sobretudo a ver com a utilização e a definição que o comprador irá dar ao próprio objecto em si.

## DO CONTEXTO ESTÉTICO À SOCIOLOGIA DO DESIGN.

Neste contexto sociológico temos que pensar não só nas formas que o design irá produzir, mas também na própria composição do espaço que um dado objecto irá ocupar. Esta estética do espaço, bem como a lógica da sua composição, terá sobretudo a ver com a utilização e a definição que o comprador irá dar ao próprio objecto em si. A sociologia aplicada ao design terá que levar em linha de conta as necessidades inerentes a cada objecto, o perfil de cada consumidor e a forma como este irá compor o seu espaço, a sua casa e preencher o seu lazer socialmente. Aqui a sociologia do Design terá que ter em conta a lógica do “live age”, saber de que forma este utilizador satisfará o seu desejo mas, ao mesmo tempo, fará a composição do seu próprio espaço social.

O objecto terá que suprir as necessidades funcionais, terá que se adaptar mais profundamente a uma lógica nova, associando o consumo e a sua utilização. O consumo, pelo facto de ser idealizado, explorado, vivido, levado a satisfazer as necessidades das pessoas. A utilização, pelo facto de este indivíduo procurar no objecto uma forma nova de redefinição e de adaptação das suas necessidades, deve procurar estabelecer um repertório de significações sociais, tanto dos objectos como o próprio significado deste mesmo objecto, num conjunto de razões eleitas pela sua própria necessidade de consumo. É certo que os objectos são portadores de significações sociais indexadas, portadores de uma hierarquia cultural e social, isto no mais pequeno dos seus pormenores; nomeadamente a forma, o material, a cor, a duração, a disposição no espaço que este irá ocupar seja ele em casa ou num espaço urbano, etc. numa palavra constitui um código. Mas, precisamente por essa razão, podemos pensar que os indivíduos e os grupos, longe de seguirem sem desvios as imposições desse código, usam-no relativamente ao repertório distintivo e imperativo dos objectos, como usam qualquer outro código moral ou institucional. Quer isto dizer que cada um a sua maneira: joga com eles, faz batota, insere-o num dialecto complexo.

É portanto, na sua gramática social, nas suas inflexões nessa sociedade que este discurso deve ser lido, às contradições que o indivíduo ou grupo mantêm com a sua própria situação social através do seu próprio discurso e a ligação que é feita com os objectos. É na sintaxe concreta dos conjuntos de objectos, equivalente a uma narrativa interpretável em termos de destino social, como narrativa de sonho, na lógica de um desempenho, no desenvolvimento pessoal por vezes em termos de conflitos inconscientes, é nos lapsos, nas incoerências e nas contradições deste discurso que nunca está reconciliado consigo próprio, mas pelo contrário, exprime sempre, na sua própria sintaxe, uma neurose de mobilidade, de inércia ou de regressão social e é ainda na relação eventualmente discordante ou contraditória deste discurso de objectos com outros comportamentos sociais (profissionais, económicos, culturais), que deve exercer-se uma análise sociológica da sociedade moderna.

Os objectos, a sua sintaxe e retórica, remetem, portanto, para objectivos sociais e para uma lógica social. Aquilo que acabamos por falar, não é tanto do utilizador, das práticas técnicas, como também não o é da pretensão social, da resignação, da mobilidade social, ou mesmo da inércia, mas sim da cultura, da apropriação desta e do simulacro de utilização do próprio objecto. Através dos objectos, da individualidade, das diferentes tribos urbanas existentes e dos seus congéneres nos diferentes grupos que procuram o seu lugar numa ordem, procurando ao mesmo tempo forçar essa ordem conforme a sua própria trajectória pessoal.

É através dos objectos que a sociedade estratificada fala e se faz valer da sua própria produção enquanto mensagem. Num contexto simbólico, sob a ordem da escala dos signos e da simbologia dos objectos, face ao condicionalismo da apropriação privada do conceito de arte, a linguagem do design associado à arte, parece existir como confissão de um processo de valorização social.

## BIBLIOGRAFIA

- Ver a este propósito, Walter Benjamin, “A Obra de Arte na Era de Sua Reprodutividade Técnica”, in *Obras Escolhidas*, vol. I, São Paulo, Editora Brasiliense, 1987, pp.165-196.
- Umberto Eco, “Obra Aberta”, São Paulo, Editora Perspectiva, 1988, pp.149-177;
- “Entre a Mentira e a Ironia, Lisboa, Difel, 1998.
- “Seis Passeios nos Bosques da Ficção”, Lisboa, Difel, 1994,
- Roland Barthes, “Crítica e Verdade”, São Paulo, Editora Perspectiva, 1970,
- Denis Huisman, “A Estética”, Lisboa, Edições 70, 2000.
- Adriano Duarte Rodrigues, “Arte e Experiência”, in *Revista de Comunicação e Linguagem, A Experiência Estética*, Lisboa, Edições Cosmo, 1990, pp25-33.
- Jean Baudrillard, “A Sociedade de Consumo”, São Paulo, Editora Perspectiva, 1988.

# TECHNOLOGY AND AESTHETIC OF SUSTAINABLE DESIGN: THREE CASES IN CAR INDUSTRY

ARTUR GRISANTI MAUSBACH | PhD RESEARCHER AT THE ROYAL COLLEGE OF ART (2006 - ), MASTER OF ENVIRONMENTAL URBAN STRUCTURES AT THE UNIVERSITY OF SAO PAULO (FAU USP, 1999 - 2003), ARCHITECT AND CITY PLANNER GRADUATE OF UNIVERSITY OF SAO PAULO (FAU USP, 1991 - 1996). - RESEARCH SPONSORED BY CAPES AND SUPERVISED BY DR PAUL DAVID EWING AT THE ROYAL COLLEGE OF ART. | ARTUR.MAUSBACH@RCA.AC.UK | MAUSBACH@USP.BR

## ABSTRACT

Design has been considered as a practice in the frontier between art and technology. Apart from the acknowledgement of the author, design icons have sometimes achieved a work of art status. Automobiles were even called moving sculptures. Nevertheless, working as setters of taste, designers have contributed for products success and therefore environmental impact.

Sustainable design predicts several changes in technology which may renew products and automobile's aesthetic. Thus, a new product's language is determinant for the understanding of the conflict between styling and technology that haunts the development of sustainable design.

This paper observes ecological cars and analyses the different design processes in order to understand the emerging aesthetics of sustainable design.

## INTRODUCTION

Design practice deals at the first place with man's ability for changing the environment, the transformation from natural to artificial. This principle accounts directly to environmental impact<sup>1</sup> and has or might have however, the intention of providing means and tools for improving men's life quality. It was supposed that Industrial Revolution and enhanced production's scale would extend the benefits, hypothetically, to the humanity. What is observed today otherwise, is that the real advantages of mass-production has not reached equitably humanity and the negative consequences, like the growing gap between more and less developed countries, rich and poor, and environmental degradation, were not properly taken into account during the process. It is from this scenery that we judge and experience industrial production and design.

Our aesthetic experience for an object is a consequence of our contextual experiences, divided in natural, spiritual and ethical. The first accounts for the interaction with the physical world – the natural or the transformed environments. The second one represents the search of meaning or the psychological association that values the object beyond its material issues. The third one deals with the social consequences of our behaviour and meaning of our personal relationships<sup>2</sup>. Thus, aesthetic value of an object differs from person to person, however following collective patterns of behaviour and depends on the access to information.

The consequences of the bad use of men's capacity for transforming the nature, the mythological promethean ability of men<sup>3</sup>, nowadays have achieved great and well-known impacts. This affects at least our relation with the physical and social worlds. Therefore, it changes also our relation with the products of this process, more closely, how we value design.

"THE AUTOMOBILE PROVIDES AN INTERESTING CASE HISTORY: IN NEARLY 100 YEARS IT HAS CHANGED FROM USEFUL TOOL TO GAS-GUZZLING STATUS SYMBOL AND FINALLY TO A DEVICE THE USE OF WHICH POLLUTES THE ENVIRONMENT AND DESTROYS IRREPLACEABLE NATURAL RESOURCES. IT WOULD BE NAIVE AND DANGEROUS TO ARGUE FOR THE TOTAL ELIMINATION OF THE AUTOMOBILE. BUT WHAT KIND OF A CAR?" (PAPANAK, 1972)<sup>4</sup>

1 The Intergovernmental Panel on Climate Change report published in Paris on 02 February 2007 is the second of the kind in this century. The text is the first official from UN and indicates a very likely level of certainty (90%) that the rise of the temperature of the Earth is provoked by human being activity. The document states that "warming of the climate system is unequivocal, as is now evident from observations of increases in global average air and ocean temperatures, widespread melting of snow and ice, and rising global average sea level". The temperatures will increase between 1.1 to 6.4 degrees Celsius until the end of this century. The Stern Review (UK, 2007) also indicates that "climate change is a serious and urgent issue. The Earth's climate is rapidly changing, mainly as a result of increases in greenhouse gases caused by human activities". To evaluate the seriousness about this studies, Al Gore book, *An Inconvenient Truth* (London: Bloomsbury, 2006) pointed "that a University of California scientist, Dr. Naomi Oreskes, published in *Science* magazine a massive study of every peer-reviewed science journal article on global warming from the previous 10 years." Between 928 articles on climate change 0% were in doubt as to the causes of global warming. But in the popular press, including *New York Times*, *Washington Post*, *LA Times* and *The Wall Street Journal*, between 636 articles, 53% were in doubt as to the causes of global warming.

2 WALKER, Stuart (PhD). *Games on a Stone Pavement: design, sustainability and meaning*. In: Faculty of Environmental Design, University of Calgary website: <http://www.ucalgary.edu>, Canada: UCalgary, 2001.

3 Greek Myth of Prometheus, (from Wikipedia, Free Encyclopedia): "Zeus in his wrath denied men the secret of fire. Prometheus felt sorry for his creations, and watched as they shivered in the cold and winter's nights. He decided to give his most loved creation a great gift that was a "good servant and bad master". He took fire from the hearth of the gods by stealth and brought it to men in a hollow wand of fennel, or ferule that served him instead of a staff. He brought down the fire coal and gave it to man. As the introducer of fire and inventor of crafts, Prometheus was seen as the patron of human civilization. Uncertain sources claim he was worshiped in ancient Rome as well, along with other gods."

4 PAPANAK, Victor. *Design for the Real World, Human Ecology and Social Changes*. Londres: Thames & Hudson, 1972.

The knowledge of the negative impact of the automobile in the environment tends to change the judgment of the people on its necessity and importance. A polluting object, which contributes for the decreasing quality of the urban environment, configures a negative aesthetic experience. Therefore, causes the progressive change of automobiles from being beautiful to ugly.

Some industries have been searching for new design solutions aiming better environmental performance. Therefore so-called Eco-design products have configured a specific market incorporating improved or new use of materials and energy and new design concepts. In car industry, ecological vehicles have also presented details that differ in language from the whole and then can be considered as genes of sustainable design aesthetic.

## MOVING SCULPTURES

In the last two decades of the XIX century due to safety reasons, machines begun to be covered to protect people from labour accidents. Thus, the structural and the mechanical elements were hidden creating a dichotomy that has influenced not only machine design<sup>5</sup>. Progressively, products were not any more recognized by its function but through the appearance of its cover.

Form was from that point an independent element with its own evolutionary schemes. During the 1930s car body designers started to be called stylist, and the practice, styling. Opposite but simultaneously with Modernism, Styling searched for hiding structure and mechanics. The machines that once influenced Le Corbusier broke from functionalism and moved into Alfred Sloan's planned obsolescence. Therefore styling became a necessary survival tool for car industry. Stylists conquered more freedom to develop their work, without following strict rules and creating fashion trends.



fig 1

Coachbuilders developed to a different status. On 1951 the New York Museum of Modern Art acquired a Cisitalia 1948 Coupe (figure 1) designed by the Italian coachbuilder Pininfarina and since then the discussion about cars being art is not solved. The British designer Peter Stevens believes that seeing cars as art is an absurd. "The idea of elevating the car to become an art form presupposes art is somehow higher than design. It is certainly more 'difficult' for both artist and observer, but that does not make design lower or any less worthy"<sup>6</sup>.

Nevertheless, designers and artists are faced with similar challenges when transforming the nature through art and design practices. Therefore every work of art or design is a consequence of the technology applied as well or more than the reflection of author's personality. It may not be right to consider art as a level of excellence to design, but certainly only a few automobiles and products will connect to people in a spiritual way.

Until now the myths of speed, freedom and luxury have sustained people affair with the automobile. This can be represented by Ferrari, Volkswagen and Rolls Royce, (figures 2, 3 and 4) respectively. Car design fulfils dreams and according to Cumberford, apart from the list of criteria people claim to use when they are choosing a car, we choose car because we like the way they look. "Certainly, some Toyota Prius buyers are genuinely concerned about the future of the planet, but how many of them bought the ugly and awkward first Prius?"<sup>7</sup>.



fig 2



fig 3



fig 4

<sup>5</sup> MALDONADO, Tomas. Mitomacchina i Altri Miti. In Mitomacchina – Il design dell'automobile: storia, tecnologia e futuro. Milano: Skira, 2006.

<sup>6</sup> SEWEL, Brian. The Language of Form, In BAYLES & CHAPMAN, Moving Objects. London: Eye-Q, 1999.

264 <sup>7</sup> CUMBERFORD, Robert. The importance of Good Design. In Automobile Magazine – Vol 21 no. 6. New York: Primedia, 2006.



Technology once provided speed, freedom and luxury, and when it will provide sustainable development, has to be accompanied with good and beautiful design, to be a sustainable moving sculpture. (fig. 5)



fig 5

## SUSTAINABLE DESIGN

On 1972, Papanek stated “that the design of any product unrelated to its sociological, psychological, or ecological surroundings is no longer possible or acceptable”<sup>8</sup>. That is the path for Sustainable Design which definition is related to sustainable development<sup>9</sup>. Sustainability is based on physical and ethical concerns about equity that defines also that everyone (considering the future generations) has the same right of global space and resources<sup>10</sup>. Thus, this framework applies that it is necessary to look at the world with a wider view, what makes sustainable development achievement an interdisciplinary issue. Sustainable design is the process of design that incorporates this holistic vision aiming to preserve earth’s natural resources and dignity of the people globally thinking.

Already in design there are some solutions to make it more sustainable. The changes in the design are not necessarily total in all the cases, but any product presenting some innovation to sustainable design can contribute for the emerging aesthetic. The understanding of the aesthetic is important because “design which focuses solely on function, to the exclusion of any aesthetic satisfaction of the user, does not contribute as much as it could to the enhancement of the quality of life”<sup>11</sup>.

The following examples present sustainable design solutions and are milestones for the evolving aesthetic. It is important to notice that sustainability itself is not a limitation to design aesthetic. Even taking into account all the concerns for designing, the aesthetic definition reflects mostly the designer particular approach to spiritual, material or ethical values.

Sustainability in design could be measured and some systems been developed for identifying when or how much a product is sustainable. It depends on the materials and energy used for producing, using and disposing or recycling the object, and the numbers of object in itself.

Ekins<sup>12</sup> simply uses the equation  $I=PCT$  to represent Impact on the environment (I) as a product of Population (P) x Consumption (C) x Technology (T). This impact is commonly represented by the expression “Ecological Footprint”<sup>13</sup>. The world’s energy consumption has practically doubled in the last 40 years. Unfortunately, most of this energy does not come from renewable and clean sources. Following Ekins equation, the products that make a better use of energy help to reduce the impact on the environment.

## ALTERNATIVE ENERGY: VENTURI ASTROLAB

In a literal sense, alternative energy means a different option of energy source. It is often associated to eolic, solar, hydro or biomass fuel, but for sustainability it is important the option for cleaner and renewable energy source. Solar energy is far the most abundant under-used resource.<sup>14</sup>

The Venturi Astrolab (figure 6) was launched as a concept car in 2006 aiming to be the first high-performance solar vehicle to be commercialised in the world. So far the plug-in hybrid with solar panels uses an 18kW electric motor that will give the car a top speed of 120 km/h, claimed by Venturi. The concept is to enable the car to recharge its Hydride metal Nickel batteries even when in motion. Therefore the car has 3.6 square meters of photovoltaic cells “and covered by a film composed of nano-prisms enabling denser concentration of solar energy”.



fig 6

<sup>8</sup> PAPANEK, Victor. Design for the Real World, Human Ecology and Social Changes. Londres: Thames & Hudson, 1972.

<sup>9</sup> “Humanity has the ability to make development sustainable – to ensure that it meets the needs of the present without compromising the ability of future generations to meet their own needs.” WORLD COMMISSION ON ENVIRONMENT AND DEVELOPMENT, Our Common Future. New York: Oxford University Press, 1987.

<sup>10</sup> Friends of the Earth, Wuppertal Institute, 1995. From: MANZINI, Ezio & VEZZOLI, Carlo. Lo sviluppo di prodotti sostenibili. Rimini: Maggioli Editore. 1998.

<sup>11</sup> MACKENZIE, DOROTHY. Green Design: Design for the environment London: Laurence King, 1991.

<sup>12</sup> WALKER, Stuart. Conscientious Objects - Product Aesthetics in the Context of Sustainability. Book Chapter in “Eternally Yours - Visions on Product Endurance” edited by Ed van Hinte, 164-180. Rotterdam: 010 Publishers, 1997.

<sup>13</sup> The Ecological Footprint measures the impact each of us makes on the planet. “It works out how much land and sea is needed to feed us and provide all the energy, water and materials we use in our everyday lives. It also calculates the emissions generated from the oil, coal, and gas we burn at ever-increasing rates, and estimates how much land is needed to absorb all the waste we create.” From: DESAI, POORAN; KING, PAUL. One Planet Living: A guide to enjoying life on our one planet. Bristol: Alastair Sawday Publishing, 2006.

<sup>14</sup> Each day more solar energy falls to the Earth than the total amount of energy the planet’s 6 billion inhabitants would consume in 25 years. (US Department of Energy). From: DATSCHEFSKI, Edwin. The Total Beauty of Sustainable Products. Brighton: Rotovision, 2001.



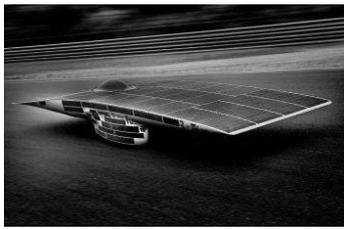


fig 7

Although its designer Sacha Ladic describes it as: “a flying wing set on four wheels”<sup>15</sup>, it does not look like it was born in a wind tunnel, when compared to solar race cars. The difference lies on the hybrid concept which allows the Astrolab to be less efficient than solar race cars which are extremely aerodynamic. Although a solar race car, like the champion Luna (figure 7), could have an interesting and aggressive shape, it does not connect to the tradition of car design as the Astrolab. In the other hand, Venturi Astro-

lab shows an aesthetic which is not far from the expectations of today’s car design, what is a considerable achievement in terms of a solar-powered car. The Welsh designer, Lovegrove has presented at 2006 Milan Design Show the Swarovski Crystal Aerospace Car (figure 8). A very daring and fluid design inspired by solar-powered race cars with large transparent surfaces but hardly recognizable as a car. The Astrolab might not be the most daring concept car shown in the last years, but presents very interesting architecture and aesthetic and an exiting future motoring as a sustainable practice.



fig 8

Venturi is creating its new brand identity from the production of ecological cars. It is not the case of a mainstream company with a lot a tradition, many costumers and large industrial plants to be redesign. As a small manufacture without too much tradition, the freedom to design was decisive and the daring solutions can be used as laboratory for bigger companies that are certainly observing the impacts of Venturi’s cars in the market.

Also according to Ladic, the different aesthetics of Venturi’s cars means that “we can or can not mix style with technologies”. He believes that the tradition of car design will strongly influence the ecological vehicles, especially for mature companies, and as technologies are available to every one, brand identity will continue to be the recognizable gene. For Ladic is not necessary a change in style, but good design practice<sup>16</sup>. Thus the new Venturi’s aesthetic is more a consequence of coherent design than an intention in itself.

## DESIGN FOR ENERGY SAVING: TOYOTA PRIUS



fig 9

Whenever is possible or not to use clean energy resources, what is essential for Ekins equation is making a better use of the energy. Toyota Prius (figure 9) is an ecological family car launched in 1997 in a 3-box volume, with hybrid engine which combines a small capacity petrol engine with an electric motor. The first model had not indeed the same success as the 2004 model that is nowadays the most successful ecological car on the market.

The great achievements of the hybrid are to boost power and fuel economy, make the car silent and clean in city traffic situations and good performance standards without compromising fuel consumption and with low CO2 emissions.<sup>17</sup>

The aerodynamic body volume was the basis to develop, according to Toyota, Prius “dynamic, futuristic styling, and yet to remain a highly practical car”. Thus a long wheelbase created a large interior space for a five-seater family hatchback.<sup>18</sup>

The major concern to Toyota was to design a car that could show its innovative technology through style. Toyota marketing strategy, giving extra-value to its environmental achievements, may look mercenary at first glimpse but there is actually no mistake on making technological advances readable. Thus, as the Hybrid X concept (figure 10) shows, Prius legacy will continue. From now on, the body volume seems to be the strongest feature of the Prius, and Toyota may repeat this solution in future models, and with the evolution of the architecture it may also change the focus of car design to more spacious, pleasant interiors.



fig 10

<sup>15</sup> Information from interview made by the author with Sacha Ladic and from Venturi’s 2006 website.

<sup>16</sup> Information from interview made by the author with Sacha Ladic and from Venturi’s 2006 website

<sup>17</sup> Toyota developed the Hybrid Synergy System that consists in a transmission system with two halves – a combustion engine and an electric motor – that operate in tandem. From 0 to 9 mph the battery supplies the energy and the car runs with the electric motor. At cruising speeds the combustion engine moves the car and recharges the batteries. Whenever the car needs extra power the electric motor assists it. When the car reduces speeds the electric motors captures the energy and recharges the batteries.

<sup>18</sup> Information from Toyota’s booklets and website.

Toyota design principle for the Prius was that “the dynamic, futuristic styling reflects the car’s high tech imagery”<sup>19</sup>. The style tends to be clean and functional. The interior is based on simple straight lines. The dashboard is symmetrical and does not surrounds the driver, making a more socialised and spacious interior. The electronics devices and digital screens help to compose the futuristic aesthetic.

The hybrids are the milestones for sustainable design. Thus, the style of ecological car will probably evolve from the hybrids, specially the ones, like the Prius, that are already searching for it.

## DESIGN CONCEPT: SMART FORTWO

Design for sustainability also opens opportunities for new design concepts, new products and new systems of objects and services rather than just improvements. Quite often it is interesting to look back for the reasons of products’ existence. Several recent designs have “satisfied only evanescent wants and desires, while genuine needs of man have often been neglected”<sup>20</sup>. Products have put on unnecessary weight as result of vicious industrial paradigms and marketing strategies. To reach sustainability, design has to be conceived around user needs, satisfying real needs rather than fashionable market-driven needs.



fig 11

Aiming an easier adaptation to the cities centre environment and low operation and manufacturing costs, microcars were produced in the early post-World War Two years by companies like FIAT, Isetta and Messerschmitt. From the environmental point of view, microcars have a smaller ecological footprint, once these usually consume less energy and raw materials in production and use. Moreover, microcars normally need half the land space of a regular car. After a long dark period, microcars have been seen again as good option for urban commuting. The Smart Fortwo (fig. 11) has great responsibility on building a good image for this category of cars.

The most noticed aesthetic appeal of the Smart was indeed, the way it shows its Tridion cell – basis of its architecture, around which the car is mounted in the traditional Swatch way.

Following the products, the manufacturing also got too complicated and sometimes ‘evolved’ from early industrial assembly systems that makes huge unnecessary impact and obstructs product design development. The majority of cars are designed and manufactured according to Henry Ford (moving assembly line), Edward Budd and Joe Ledwinka (monocoque) paradigms. The amount of energy used during car manufacture is between 6 and 16% of the total amount of energy consumed during vehicle life<sup>21</sup>.

Since Ford Model-T (fig. 12) was produced “in any colour you want, as long it’s black”, it’s known the painting process accounts for the most expensive plant investments and it also has significant impact on the environment<sup>22</sup>. In the last 20 years automotive manufactures have been using more plastic aiming to reduce weight and fuel consumption. Colour can be embedded within these materials which can contribute to reduce environmental impact during manufacture.



fig 12

The colour composition is one of the trademarks of Smart and has started in the definition of materials, painting process and structure. The car uses coloured interchangeable thermoplastic body panels and also new painting application technologies. Nevertheless, several concept cars that went after, combining functional parts with colours and materials and aiming a sustainable design solution, bear close resemblance to Smart’s cars.

Once considered the first car <sup>21st</sup>, the Smart Fortwo stands as a contemporary icon, inheriting VW Beetle, FIAT 500 and Mini Morris’ legacy. The Smart symbolises the transformation of pop-culture society in sustainable society. It is consumption goods being metamorphosed

<sup>19</sup> Information from Toyota’s booklets and website.

<sup>20</sup> PAPANÉK, Victor. Design for the Real World, Human Ecology and Social Changes. Londres: Thames & Hudson, 1972.

<sup>21</sup> EWING, ANDREWS, SIMPSON, & NIEUWENHUIS. ‘Developing a Sustainable Automotive Design Paradigm’ Environmental Engineering Research Conference, University of New South Wales, Sydney Australia, 2002.

<sup>22</sup> EWING, ANDREWS & NIEUWENHUIS. Black and Beyond – colour and the mass-produced motor car. In Optics and Laser technology, Vol. 38, issue 4-6. Amsterdam: Elsevier, 2006.



in eco-friendly tool. The Smart Fortwo is a notable case of meaningful aesthetic, consequence of a total design process. Moreover has presented a design approach where "the aesthetic of sustainability are not so much an objective, but more a result of systems of design and manufacturing which are consistent with sustainable principles"<sup>23</sup>. Thus, Smart contribution to sustainable aesthetic is more a methodology than shapes and lines to be copied.

## CONCLUSION

---

Sustainability is to promote radical change in design, which must consider the whole process, including environmental issues, socio-economics issues, manufacturing, materials, ergonomics, function and aesthetics. Car design has incorporated some solutions for better environmental performance. "The results of these technological developments may be apparent but the consumers themselves tend to be out of view and of far less importance than visible consumer-vehicle interface, the vehicle body. Body design provokes both conscious and unconscious emotional response and can influence commercial success of a particular model."<sup>24</sup>

Nevertheless, some recurrent patterns can be found in eco-design because of its origins in sustainable concepts. Thus, the ecological cars observed have presented minimalist aesthetic solutions that give priority to usability, clear distinction of parts and functions and raw materials noble presentation.

<sup>23</sup> WALKER, Stuart. Conscientious Objects - Product Aesthetics in the Context of Sustainability. Book Chapter in "Eternally Yours - Visions on Product Endurance" edited by Ed van Hinte, 164-180. Rotterdam: 010 Publishers, 1997.

<sup>24</sup> EWING, ANDREWS & SHACKLOCK. The Evolution of land-based locomotion: the relationship between form and aerodynamics for animals and vehicles with particular reference to solar powered cars . In COLLINS & ATHERTON, J. A. BRYANT (editors), Nature and Design, WIT Press, 2005.

# HABITUS\* CONECTADO

BIANCA LILIANA SUAREZ PUERTA | PROFESORA DEL DEPARTAMENTO DE ESTÉTICA DE LA PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA. - TITULACIÓN ACADÉMICA Y INSTITUCIÓN: DISEÑADORA GRÁFICA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA, MAGÍSTER EN ANTROPOLOGÍA SOCIAL DE LA UNIVERSIDAD DE LOS ANDES DE COLOMBIA, DOCTORANDA EN SEMIÓTICA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA DE ARGENTINA. | PUES.ELLA@BIANCASUAREZ.INFO

## RESUMEN

El desarrollo de herramientas tecnológicas no sólo ha ayudado en la construcción de nuevos horizontes creativos, nuevas oportunidades tecnológicas, nuevos retos en la innovación y nuevos espacios urbanos de experimentación sino también ha sido el detonante de transformaciones sociales y estéticas, lo que convierte a las nuevas tecnologías en constructoras de subjetividades e imaginarios. La sociedad contemporánea muestra como los rápidos avances en la tecnología se traducen en la ansiedad constante por la transformación del ser. La negociación entre conectado-no conectado, virtual-real, crea una dinámica en las subjetividades, lo que convierte a Internet en un espacio de juego preparatorio - ritual para la vida cotidiana no conectada.

“LA REALIDAD ES SOLO UN ESTADO DE LA POSIBILIDAD QUE EMERGE” (HERNÁNDEZ, 2003)

## INTRODUCCIÓN

Esta ponencia tratará de contribuir a la discusión en las investigaciones sobre la cibercultura, como la tecnología ha estado presente en el cambio epistemológico, estético y social en la actualidad y como la tecnología ha producido un modelo especial de conocimiento y así de la subjetividad.

Para esta ponencia he retomado mi tesis magistral en antropología en la que analicé la construcción de imaginarios a partir de experiencias en Internet donde parto del motivo o necesidades objetivas por la que los sujetos visitan Internet para así llegar a los discursos socio-estéticos que acompañan la navegación y su análisis simbólico y esto lo he confrontado con varias monografías y artículos recientes donde la subjetividad se ve afectada por los conceptos virtualidad, realidad, on-line, off-line y que además demuestren y apoyen mi tesis donde el Internet es el campo para la experimentación del Ser. En este análisis reciente dispongo estos temas frente a la tradición etnográfica al involucrar las nociones de “campus”, “habitus”, “agencia” e “intersubjetividades”.

## SUBJETIVIDADES CONECTADAS

Las interacciones entre sujetos y, los sujetos con la información erigen los fundamentos de la vida, pero estas interacciones han desplazado su lugar. Las relaciones con los otros, los objetos cotidianos y la experiencia estética ahora comparten un —no tan nuevo— “no-lugar” (Augé, Silva). Este nuevo “no lugar” de interacción con lo otro, no se limita las herramientas de búsqueda de Google, los contactos de la lista de Messenger o Skype, la radio por Internet; Lo otro, su imagen, sus pensamientos diarios, los videos de su intimidad, redes de contactos, las redes de información, la información desconocida y que hace años no veía, comunicados anónimos, informales, secretos, fragmentos, fundamentos y conocimientos legitimados que luego de ser expuestos en cadenas de mensajes y nombrados y vistos por todos, lo otro es apropiado.

La experiencia estética ya ha venido transformándose desde los momentos históricos de avant-gard y seguidos por transformaciones en la experiencia estética hasta llegar a modelos que involucran nociones económicas como la tendencia vintage actual. Todas las transformaciones situaron la experiencia estética en un campo de negociación entre las nociones que el sujeto tiene de su cuerpo, las sensaciones que experimenta, su Ser social regulados por el discurso social y simbólico del sujeto y finalmente su cuerpo tangible o físico. Incluso el placer, mediado por la tecnología, es meramente un efecto instrumental del instante, intermediado y transformado que también puede ser compartido universalmente con cualquiera que esté disponible en línea y que quiera intercambiar palabras con otro.

El servicio de mensajes instantáneos y las páginas que disponen de servicios de blog permiten que el discurso del Ser tenga un escenario, un público y pueda tener múltiples interacciones con diferentes sujetos. Es así como el discurso considerado como la subjetivización del significado es entonces productor de realidad social. El significado ahora tiene su origen en factores sociales intersubjetivos, recordando las ideas más influyentes de Wittgenstein en relación con la conformación de un enfoque discursivo de la acción se encuentran en la vinculación del significado con el uso, las críticas de los lenguajes privados y el carácter convencionalmente regulado de la interacción discursiva como “juego de lenguaje”. Es decir, el significado no es algo anterior a la comunicación que se exprese a través del lenguaje: el significado de una palabra es el uso que de ella se hace.

## JUEGO PREPARATORIO

El juego, como es generalmente reconocido, difiere de lo que son actividades lúdicas en muchos aspectos: Se define por un conjunto de reglas que dicen lo que los jugadores pueden o no pueden hacer. La función principal de un juego es la de entretener y divertir, pero también representa un papel educativo que implica generalmente el estímulo mental y/o físico que ayudan a desarrollar las habilidades prácticas y psicológicas. (Wikipedia 2007). Desde Platón, Schiller, Hegel, Spencer, han visto la teoría del juego como un elemento vital para el entendimiento del pensamiento estético. En los años finales del S. XVIII, Schiller vio al juego como el medio donde se puede consumir la energía restante de la vida cotidiana (Surplus Energy en Spencer) luego, la noción del juego para Karl Groos se extendió para demostrar como daba la oportunidad de practicar y perfeccionar las actividades de caza y otras actividades de la vida cotidiana en los animales pequeños. Estas actividades preparatorias serían de mucha utilidad en la vida de animales adultos pero siempre se asocian con actividades no-utilitarias.

Internet provee a cualquier usuario a ser otro diferente, de jugar a ser y Jugar con su subjetividad y la de otros. Internet ha sido escenario ideal donde el juego del Ser puede desarrollarse y disfrutarse ampliamente ya que invita a manipular la identidad del ser a cualquiera que quiera jugar. Esta ductilidad del Ser supone una distorsión psicológica y ontológica, pero el juego implica solamente una disposición a la interacción donde la identidad puede no verse afectada. En la pantalla, cada aspecto, icono, botón, puntero del mouse pretende simular objetos o actividades de fuera lo que crea una experiencia completa de veracidad dentro de la pantalla. Los juguetes sirven como un recuerdo de lo que representan.

## LO RITUAL

Durkheim (1979) “el ritual es un acto formal y convencionalizado a través del cual un individuo manifiesta su respeto y su consideración hacia un objeto de valor absoluto o hacia su representación”. Los lugares públicos, algunos objetos constituyen un vivo ejemplo de cómo los rituales contribuyen a sacralizar o a profanar el lazo social. Es así como, la manipulación de los objetos, la materialidad misma del computador y el Internet y su importancia para la vida cotidiana, lo convierte en un objeto ritual que desplaza las ceremonias instituidas por acciones tecnológicas del día a día ineludibles como prender el estabilizador de corriente que ha permitido que no se quemara por los picos de corriente, introducir una clave que permite acceder a un grupo de trabajo, correr el antivirus si no diariamente entonces periódicamente, nunca dar ningún dato privado por Messenger. Todas estas tareas y muchas otras tareas improbables, misteriosas y mágicas, intangibles, invisibles; la huella del orden simbólico que determina la realidad de la vida cotidiana hoy en día.

Estos rituales se han de desarrollar como dramas verdaderos, complejos, concentrados en la representación pública. Esto expone las fenomenologías de la intersubjetividad puesto que invita a analizar rigurosamente las escenas sociales en las que se hace visible, los que las hace estructuras de socialización fundamental.

## EL NUEVO YO

El sujeto actual se disuelve, se fracciona y en su lugar aparece de nuevo el actor, que tras el uso de tecnologías digitales tiene la posibilidad de ocultarse —o mostrarse— tras un nickname o nombre de usuario dúctil, que renuncia al carácter de una personalidad perdurable y “se auto-exime de las obligaciones que normalmente se esperan de un interlocutor” (García, 2005).

La inmersión en los espacios de Internet, han abierto el debate entre los conceptos ahora tan discutidos como real y virtual, lo que genera un necesario cambio en la conceptualización. Lo virtual, nunca reemplaza a lo real porque es un modo de producción y mejoramiento de lo real; es una argumentación, un suplemento y una transformación de lo real. La transformación de la realidad incluye el cuerpo y sus fronteras, similar al dualismo mente-cuerpo pero que puede traducirse a la separación entre el yo y lo otro. La experiencia en la vida conectada es entonces una simple retroalimentación entre el yo y su entorno, un diálogo remoto entre el yo y su representación. Los sujetos son capaces de tomarse a sí mismos como objetos de pensamiento por lo que pueden construir un mundo de significados compartidos y un espacio intersubjetivo sin que emerja de lo social como tal.

La replicación múltiple del Ser, representado y presente es resuelto en diferentes capas de experiencia que pueden o no oponerse al Ser físicamente enmarcado en un cuerpo frente a los diferentes Ser representados digitalmente reconstruido en diferentes espacios virtuales.

## UNIDAD DEL SER

La subjetividad es la propiedad de las percepciones, argumentos y lenguaje basados en el punto de vista del sujeto, y por tanto influidos por los intereses y deseos particulares del sujeto. La propiedad opuesta es la objetividad, que los basa en un punto de vista no prejuiciado,

distante y separado, de modo que los conceptos en cuestión sean tratados como objetos. Por otro lado, la elaboración de un conjunto de declaraciones o enunciados que constituyen un objeto.

Los diferentes Yos que surgen del juego con la subjetividad, son localizados en las distintas conversaciones como participantes coherentes, subjetivos y observables, pero siempre representando un mismo Ser. El proceso de determinación de una alteridad, es entonces un proceso constitutivo el yo que acaba teniendo una posición determinante ya que se constituye y es posicionada simultáneamente.

Las diferentes experiencias subjetivas son representadas como espejos de realidad que son que establecidas en discursos de relatos vivenciales lo que no sólo escenifican el yo, sino que además le dan la percepción de ser el Yo sin una dualidad diferenciada. La aparente fractura del Ser, se ve notablemente inasible al descubrir como el activo nuevo yo que puede y tiene la habilidad de transgredir su Ser actual por uno posicionado más activo, material, participante con el poder de modificar, ampliar, recrear y redefinir su realidad genuina. El posicionamiento del Ser implementa el análisis de la interacción y la producción de subjetividad y “permite concebir a las personas como agentes activos en la elección de alternativas, que se posicionan en las conversaciones en función de líneas narrativas aprendidas y por lo tanto ya existentes, pero a las que aportan sus subjetividades, sus vivencias pasadas, sus propias metáforas, sus argumentos y personajes particulares...” (Galvez, 16. 2004).

## CONCLUSIONES

El Ser, que ha experimentado el Internet en profundidad, forma parte del conjunto de audiencias que observan los acontecimientos de sí mismo en los que participa, como un acto propio de la reflexividad. Cada una de las observaciones, participaciones, interpretaciones referidas al Ser proporcionan nuevas interpretaciones plurales y heterogéneas de Sí mismo, coherentes unas veces, otras contradictorias. En la medida que se tiene la posibilidad de escoger diferentes opciones entre demandas contradictorias se puede elegir qué posiciones queremos desarrollar o bloquear. Todas estas lecturas están siempre atravesadas por emociones, las vivencias, en definitiva, por la perspectiva y el prisma personal de cada uno generando un nuevo y único conjunto de representaciones de Sí mismo, en una única identidad.

## BIBLIOGRAFÍA

- GALVEZ, A. (2004), Posicionamientos y puestas en pantalla, un análisis de la producción de sociabilidad en los entornos virtuales. Tesis doctoral, Departamento de Psicología Social. Universidad Autónoma de Barcelona.
- GARCÍA, F. (2005), Las tecnologías de la información y la comunicación y la pedagogía de medios: Hacia la construcción de una nueva competencia mediática. Tesis de Doctorado en Filosofía de Medios de la Universidad de Berlín.
- GEMEINBOECK, P. (2004), “Virtual Reality: space of negotiation”. En *Visual Studies*, Vol. 19 No. 1. Londres: Routledge.
- GERGEN, K. (1992), *El Yo Saturado, dilemas de identidad en el mundo contemporáneo*. Barcelona: Paidós.
- GOFFMAN, E. (1959), *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu.
- GIBSON, W. (1994), *Neuromante*. Barcelona: Minotauro.
- CASTELLS, M. (1997), *La era de la información. Economía, sociedad y cultura. La sociedad red. Vol 1*. Madrid: Alianza.
- GROSZ, E. (2001), *Architecture from the Outside. Essays on Virtual and Real Space*. Cambridge: MIT Press.
- TAYLOR, T. y KOLKO, E. (2003), *Boundary Spaces, Majestic and the uncertain status of knowledge, community and self in a digital age*. *Information, Communication & Society* Vol. 6:4 pag. 497–522. Londres: Routledge.

## O CAMELO E A OVELHA

FERNANDO KINAS | MESTRE EM ARTES DO ESPETÁCULO (SORBONNE NOUVELLE, PARIS <sup>3</sup>) E DOUTORANDO EM ARTES CÊNICAS (USP). | FKINAS@YAHOO.COM.

### ABSTRACT

Este texto resume uma pesquisa sobre as intersecções entre arte (com destaque especial às artes cênicas) e ciência. São avançadas algumas idéias gerais, contruídas à partir das experiências de artistas tão diversos quanto Marivaux e Bertolt Brecht, a respeito do diálogo, desejado ou rejeitado, entre estas duas formas de atividade humana (ciência e arte).

O que pode significar hoje em dia a fórmula, proposta por Brecht há 50 anos, de um “teatro da era científica”? Não é novidade que nossa sociedade acumulou uma enorme quantidade de conhecimentos científicos, que suas aplicações atingem praticamente todas as atividades humanas e que eles estão redefinindo a própria sociedade. Na arte, a utilização de novas tecnologias é apenas a superfície desse fenômeno. Instrumentos tecnológicos contemporâneos geram novas formas de expressão artística, reatualizando o debate proposto por Marshall McLuhan – um novo medium pode substituir a mensagem e se tornar predominante. Mas ainda que o uso de novas tecnologias constitua o fenômeno mais visível das ligações entre teatro e ciência, o tema só é interessante na medida em que nos permite compreender relações mais consistentes entre teatro e ciência. Um espetáculo que utiliza novas tecnologias não dialoga, necessariamente, com a ciência. O físico e pintor Jacques Mandelbrojt estima que existem muitas formas da arte dar conta da ciência, “a mais imediata, é de se servir de novos meios técnicos, tornados possíveis pelo conhecimentos científicos, como o vídeo”. Mas existem formas mais sutis, “encontradas ao nível dos conceitos, independentemente da técnica utilizada.” Textos teatrais (e também encenações), como o Caso Oppenheimer, de Heiner Kipphardt, ou, em certa medida, Copenhagen, de Michael Frayn, utilizam assuntos científicos como matéria dramática, sem desenvolver outras conexões (compromissos, opções ou limitações impedem que esse passo seja dado). Já a Vida de Galileu, de Brecht, Os físicos, de Dürrenmatt e Einstein on the beach, de Bob Wilson, tratam de temas científicos e ao mesmo tempo fazem empréstimos metodológicos e de princípios.

Mas o uso de tecnologias avançadas e a mudança de sensibilidade decorrente não são fatos absolutamente novos. Georg Büchner, Bertolt Brecht (que não escondeu a pretensão de ser o “Einstein do teatro”) e Friedrich Dürrenmatt são alguns dos antecipadores desse diálogo fértil entre teatro e ciência. Dürrenmatt declarou que a ciência não era uma simples fornecedora de temas, mas um suporte epistemológico do seu pensamento e da sua escritura. Mas foi Brecht que mostrou com clareza a importância do binômio teatro/ciência para sua obra e para a história contemporânea: “As pessoas que não compreendem nada de arte nem de ciência acreditam que são duas coisas completamente diferentes, das quais elas ignoram tudo. Elas imaginam prestar um serviço à ciência permitindo que esta seja sem imaginação, e pensam fazer progredir a arte impedindo à todos de alcançar a inteligência. Talvez o homem tenha um dom particular por uma disciplina determinada, mas ele não é tão dotado numa disciplina a ponto de ser incapaz em todas as outras. Mesmo se, na nossa sociedade apodrecida, a humanidade freqüentemente teve que abrir mão do conhecimento e da arte, resta que uma e outra são essenciais àquilo que nós consideramos como o humano. Ninguém é totalmente desprovido de inteligência; e, da mesma forma, não existe ninguém totalmente desprovido de arte.”

A ciência, em Brecht, ocupa o lugar antes reservado à religião: “Tomar a religião como parente mais próximo da arte do que a ciência não é exatamente elogioso para a arte”. E ele teve o cuidado, ainda hoje largamente ignorado, de acrescentar: “Se o teatro desenvolve no espectador uma atitude de espanto, de invenção e de crítica, e se esta atitude é a mesma que se adota nas disciplinas científicas, o teatro não se torna por isso uma instituição científica. Ele é simplesmente o teatro da era científica [...] Um dos princípios essenciais da teoria do teatro épico é que a atitude crítica pode ser uma atitude artística.”

Mas a ciência também se transforma. O exemplo mais contundente vem da física (reflexões de Poincaré, relatividade de Einstein, teoria quântica de Bohr e Heisenberg), que abalou radicalmente os dados do jogo científico. Cientistas e filósofos da ciência defendem a idéia de que o papel do cientista não é mais o de procurar a verdade, sistematizar as observações, ou melhorar as predições. Paul Feyerabend considera que esses são apenas “efeitos secundários” da atividade científica, em primeiro lugar ela deveria contribuir para “o enriquecimento da nossa cultura”. Assim como a arte, supõe-se.

Se a ciência não é mais tão científica, maiores são os pontos em comum com a arte. Parte da ciência começa a se pensar segundo paradigmas exteriores aos da cientificidade clássica (indução, verificação, imparcialidade, objetividade). Há um “abrandamento progressivo dos critérios de cientificidade e de normas de racionalidade”, diz o físico Lévy-Leblond. A verdade estremece. Pelo menos, uma certa idéia

de verdade, nascida do racionalismo cientificista. Um paradigma de pensamento entrou em crise, espalhando conseqüências pelas ciências e pelas artes. Os últimos cem anos mostraram que a linha de divisão entre arte e ciência – lógica e universalidade versus imaginação e individualidade – não parece mais fazer sentido. As fronteiras caducam. É preciso lidar, então, com duas grandes idéias: a desestabilização do sistema científico (“mudanças da percepção científica provocadas por uma mudança de paradigma”, segundo Thomas Kuhn), e o reforço do diálogo entre procedimentos artísticos e científicos.

Já em 1938, Kandinsky previa que o caminho da ciência e da arte era inevitavelmente o da síntese. “Meu conselho é para desconfiar da lógica na arte. E talvez nos outros domínios também. Por exemplo, na física, onde novas teorias forneceram algumas provas da insuficiência dos métodos positivos. Fala-se já do carácter simbólico das substâncias físicas. [...] Na qualidade de não-cientista, mas de artista, talvez me seja permitido colocar a questão: será que estamos na véspera da falência dos métodos puramente positivos? Não estamos a ponto de precisar completá-los por métodos desconhecidos (ou esquecidos), métodos que solicitam o subconsciente, o sentimento, e que são freqüentemente chamados de métodos místicos?” E concluía: “As paredes entre as diferentes artes continuam desaparecendo – síntese –, e a grande parede entre a arte e a ciência vacila – a grande síntese.”

Mas não apenas os artistas se empolgam com as novas possibilidades. Muitos cientistas admitem e exercitam a “síntese” proposta por Kandinsky. O físico G. Eilenberger considera possível “construir uma ponte entre o conhecimento científico-racional e o sentimento estético-emocional”. Jean-Christophe Barbaud, diretor teatral e engenheiro, considera “que um mesmo estado de espírito preside as invenções científicas e artísticas.” Tanto o teatro como a arte utilizam o pensamento criativo, o que pressupõe “uma capacidade desalienante de espanto, de ingenuidade, e um conhecimento capaz de identificar, triar e conceituar o essencial de uma experimentação”. Em resumo, teatro e ciência teriam as mesmas disposições fundamentais ao questionamento e à síntese.

O darwinismo, o behaviorismo, as ciências sociais e as ciências duras, marcaram a arte teatral do século vinte. São textos e encenações que respondem a contextos científicos específicos. Há exemplos recentes, como *O homem que* (1993), de Peter Brook, baseado na obra do neurologista Oliver Sacks, e outros distantes, como *A Disputa* (1744), de Marivaux, que faz uma espécie de antecipação do método experimental. Mesmo Ibsen, aparentemente alheio a essas questões, escreveu *Os espectros* (1881) no rastro do debate sobre a hereditariedade, tema recorrente na literatura da belle époque.

A linha de montagem do Ford T é de 1913, o Balé triádico, de Oskar Schlemmer, de 1922. Na mesma época, Meierhold propunha uma ciência teatral. A terminologia específica das matemáticas fazia parte da estrutura e do conteúdo do teatro dada. Rodin se serviu das análises científicas do movimento de Muybridge. Godard queria receber salário do CNRS (Centro Nacional de Pesquisas Científicas, órgão do governo francês), porque se considerava cientista. A lista é extensa. Há quem veja, inclusive, uma relação filogenética entre arte e ciência, num momento não muito recuado da história, obras de arte e teorias científicas estariam confundidas. Apóia essa teoria o fato dos gregos antigos usarem apenas uma palavra para expressar arte e técnica, *tekhné*.

Para os europeus que chegaram na América do Sul, quinhentos anos atrás, o lhama era um animal desconhecido. Eles o consideravam, então, um animal híbrido, meio camelo, meio ovelha. Até hoje certos dicionários europeus recorrem a estas aproximações para definir o que lhes é, ainda hoje, estranho ou pouco familiar.

## BIBLIOGRAFIA

- Brecht, Bertolt, *Écrits sur la politique et la société*, Paris, L'Arche, 1970.  
*Écrits sur le théâtre*, 2v., Paris, L'Arche, 1972 et 1979.  
*Journal de travail*, Paris, L'Arche, 1976.  
*Théâtre Complet*, v. 1, Paris, L'Arche, 1974.  
Feyerabend, Paul, *Contre la méthode - Esquisse d'une théorie anarchiste de la connaissance*, Paris, Éditions du Seuil, 1979.  
*Adieu la raison*, Paris, Éditions du Seuil, 1989.  
Kuhn, Thomas S., *La structure des révolutions scientifiques*, Paris, Flammarion, 1983.  
Lévy-Leblond, Jean-Marc, *La pierre de touche*, Paris, Folio essais, Gallimard, 1996.  
*L'espace et le temps aujourd'hui*, Paris, Gallimard, Points/Sciences, 1983.  
*L'esprit de sel*, Paris, Fayard, 1981.  
Meyerhold, Vsevolod, *Écrits sur le théâtre*, v. 3 et 4, Lausanne, L'Age d'Homme, 1992.  
Schlemmer, Oskar, *Théâtre et abstraction*, Lausanne, Édition L'Age d'homme.

## REVISTAS E JORNAIS

---

Alliage, revista trimestral, Nice, nºs 14, 1992 ; 29-30, 1996/1997 ; 33-34, 1997/1998 ; 35-36, 1998/1999 ; 37-38, 1998/1999.

Autrement - Chercheurs au artistes ?, revista mensal, Paris, Autrement, nº 158 (dirigida por Monique Sicard), outubro de 1995.

Coulisses, revista publicada pela Universidade de Franche-Comté, Besançon, nº 13, janeiro de 1996 e nº 14, maio de 1996.

Le monde (journal), Paris, 11 dezembro de 1998 ; 7 julho de 1999 ; 5 de novembro de 1994 ("Dans Berlin réunifié, le théâtre pour quoi faire?", artigo de Brigitte Salino).

Nouvelles de Danse, periódico semestral, Bruxelles, Contredanse, nº 36-37, automne-hiver, 1998.

Théâtre/Public, revista bimestral publicada pelo Théâtre de Gennevilliers, Gennevilliers, nºs 120 (nov.-dez. 1994), 126 (nov.-dez. 1995), 127 (jan.-fev. 1996).

XXe siècle, revista de arte, Paris, nº 5-6, 1938 et nº 1, 1939.

## PROGRAMAS DE EXPOSIÇÕES, BROCHURAS, FOHETOS ETC.

---

Art, folheto publicado pelo Science Museum, Londres, 1999.

Atomism & Animism, brochura de l'exposition, Londres, Science Museum, 1999.

Culture Wars, brochura do ciclo de conferências, Londres, LM Magazine & Riverside Studios, 1999.

Frontières du chaos, brochura da exposição, Institut Goethe, 1987.

ICA - Institute of Contemporary Arts, Londres, brochuras de novembro de 1998, junho e julho de 1999.

What's on, Londres, Science Museum, summer (verão) 1999.

# DIALOGOS SIMULTÂNEOS: DESIGN GRÁFICO, DE PRODUTO E DE INTERIORES.

IVAN ORDONHA CECHINEL | GRADUANDO DO 7º SEMESTRE DE DESIGN GRÁFICO NO CENTRO UNIVERSITÁRIO SENAC - ORIENTADORA: PRFª. MYRNA DE ARRUDA NASCIMENTO (DRª. EM ESTRUTURAS AMBIENTAIS E URBANAS PELA FAU-USP) | IVAN\_ORDONHA@HOTMAIL.COM

## RESUMO

A pesquisa propõe estabelecer relações que possam comunicar o conceito e qualificar os parâmetros que regeram as concepções de produtos gráficos, industriais e projetos de espaços em três momentos da História do Design: final do século XIX, início e metade do século XX.

O trabalho desenvolveu-se através de pesquisa e contextualização histórica dos recortes temporais selecionados para estudo, em material bibliográfico, e comparação dos elementos afins flagrados na análise. O resultado final permite estabelecer uma leitura entre manifestações do design em diferentes suportes, e perceber aspectos que caracterizam o design como um todo em períodos da história distintos.

## OBJETIVOS

Identificar elementos essenciais para a caracterização da produção de design em diversos suportes, em contextos históricos específicos. Estabelecer relações e associações entre os produtos escolhidos para análise de forma a produzir uma leitura coesa e abrangente da produção de design e dos parâmetros que a qualificam nos recortes temporais estabelecidos pela pesquisa.

## PERÍODOS ESTUDADOS: FINAL DO SÉCULO XIX ART NOUVEAU:

Vanguarda artística que se inicia na Europa no final do século XIX, o Art Nouveau, apresenta como característica a ruptura com o estado da arte e da arquitetura vigentes, submissos pela reprodução de produtos industrializados em massa, que desqualificava o valor estético (ético-cognitivo) do trabalho do artista. O Art Nouveau, ao defender a autonomia da arte e sua ação no processo da experiência, volta-se para a originalidade da forma, ou seja, cada produção gráfica, tridimensional ou arquitetônica deste movimento artístico apresenta características particulares, aderindo ao traçado orgânico, ou seja, traçado curvilíneo inspirado em elementos da natureza como folhagens, flores, entre outros, para o desenvolvimento de arabescos e ornamentos rebuscados.



1. Casa Tassel de Victor Horta de 1893.



3. Cartaz de Alphonse Muchá de 1896.

A Casa Tassel (Fig.1) criada em Bruxelas, em 1893, pelo arquiteto Victor Horta (1861-1947) é considerado o primeiro edifício da Arte Nova na Europa. Nela o artista utilizou-se de linhas sinuosas nas ornamentações, principalmente nos grafismos impressos nas paredes e nos produtos de metal. O design deste espaço tem interlocuções muito próximas com o design da cadeira (Fig.2) de Rennie Mackintosh produzida em 1897, e o cartaz (Fig.3), produto gráfico, da autoria de Alphonse Muchá. Como podemos observar nesta relação entre os exemplos de design em suportes distintos há uma acentuada predominância de soluções estruturais que privilegiam o movimento e o espaço que ele define nos intervalos, com ausência de elementos. Muchá, assim como Horta, obtém soluções para suas obras por meio de traçado orgânico, ou seja, curvilíneo em similaridade a elementos da natureza, que estão presentes tanto nas madeixas esvoaçantes da personagem central do cartaz de Muchá como na ornamentação rebuscada das paredes de Horta. Encontramos esta característica de estrutura orgânica também na cadeira de Mackintosh, entretanto, o traçado sinuoso se apresenta principalmente no espaldar da cadeira, em meio a linhas verticais paralelas verticais.



2. Cadeira de Rennie Mackintosh de 1897.

No entanto, neste caso, é graças à dependência que os “cheios e vazios” estabelecem na definição da estrutura, e ao contraste promovido pela exaltação da verticalidade e dos volumes retangulares e angulados em contraposição ao acabamento no volume elíptico e arredondado no espaldar e no pé da cadeira, que o objeto se aproxima do átrio transparente e repleto de sombras de Horta e da figura feminina que expande os limites ortogonais do cartaz de Muchá.

## INÍCIO DO SÉCULO XX E BAUHAUS:

Escola fundada por Gropius em 1919, com a junção da Academia de Belas Artes de Weimar e Escola de Artes Aplicadas de Weimar. Adotando como filosofia o “aprender fazendo” com inclinação para o trabalho artesanal e também aspirando à produção industrial, tornou-se a



4. Casa Talesien de Frank Lloyd Wright. 1925

mais famosa e influente escola de arte do século XX. A Bauhaus iniciou um sistema que não se limitava mais apenas a discutir o universo do artesanato e da arquitetura e passou a produzir objetos que determinaram autonomia da linguagem formal do design moderno, como luminárias, louças, tapeçarias e mobiliário, exaltando a competência técnica e a possibilidade de atender à indústria.



5. Cadeira de Van der Rohe de 1927.



6. Cartaz da exposição "Arte e Técnica" 1923

A possibilidade de estabelecer uma analogia entre os produtos deste período levamos a aproximar o cartaz produzido para a exposição Arte e Técnica da Bauhaus (Fig.6), o projeto da cadeira (Fig.5) de aço tubular produzida por Van der Rohe, e o projeto do arquiteto Frank Lloyd Wright (Fig.4) para a sua segunda casa, Talesien, em Spring Green, Wisconsin. Como podemos perceber, há uma notável semelhança nas opções adotadas para estruturação destas produções, seja através da adoção de linhas predominantemente retas em convívio com volumes irregulares ou arredondados. No projeto da casa Talesien temos a predominância de traços retos que convivem com a parede de pedras irregulares, e com a sugestão de que os motivos geométricos presentes nos vidros das janelas, quadrados, triângulos e retângulos coloridos, foram extraídos das cores que a paisagem do vale adquire no outono. Há cadeiras onde o espaldar é formado por linhas verticais retas e a estrutura propõe braços laterais que emolduram um retângulo vazio, interrompido pela linha da base circular do assento, redondo e largo. No projeto da cadeira de Van der Rohe, apresenta-se também traçado curvilíneo na estrutura de aço tubular, porém esta estrutura dissimula sua característica geométrica na tangência de arcos oriundos de circunferências de raios distintos. Constata-se entre as duas cadeiras a similaridade entre os vazios laterais que contém a linha que define os braços do móvel, e o contraste entre o assento que se sustenta na estrutura neste caso, diferente do assento independente da estrutura, no caso anterior. No pôster da Exposição "Arte & Técnica" da Bauhaus em 1923, o traçado curvilíneo se observa principalmente nas extremidades, que se constituem em circunferências, ou partes delas, estando em harmonia com o traçado reto presente no cartaz, pois, essas extremidades funcionam como elementos de amarração da composição do cartaz, e acentuam a idéia de movimento, transformação e de continuidade da estrutura como um todo. Tipografia e massas de volume e cor do desenho interagem de forma similar, como elementos interdependentes, da mesma maneira que ocorre entre o assento, apoio do braço e estrutura na cadeira de Van der Rohe, e na relação elementos estruturais, iluminação interior e exterior, e mobiliário no projeto de Frank Lloyd Wright.

## METADE DO SÉCULO XX BOA FORMA X PSICODÉLICO:

As décadas de 50 e 60 são marcadas pelo o que se pode chamar de "produção artificial", ou seja, as indústrias produziam produtos artificiais desenvolvidos pelo homem, dos quais se destacam principalmente o plástico e a informática, e tinham como aliada a competitividade que influenciava os empresários e pesquisadores em busca de novos materiais em função do consumismo desenfreado, cujo grande "boom" dá-se nesta época. As indústrias começaram a desenvolver produtos com grande variação de estilos de um ano para outro, que se tornavam obsoletos após pouco tempo de uso.



7. Ambiente interior de Bruno Mathison, 1950

Em oposição a essa tendência de obsolescência dos produtos, surgiram projetos industriais de bens duráveis de empresas como a alemã Braun e a Escandinava Saab, alguns resultados da associação destas empresas com designers oriundos da escola de Ulm, idealizada por Max Bill em 1950. Ex-aluno da Bauhaus, o suíço Max Bill busca neste projeto de escola a continuidade da ideologia bauhausiana que tem como foco à estética da máquina, ou seja, a estruturação projetada em busca da funcionalidade do produto. Na década de 60, a ideologia da estética funcional entrou em decadência, na medida em que o consumismo aumentava a necessidade de novos estilos continuamente. Paralelos a essa tendência surgiram movimentos jovens, cada um com características e manifestações próprias. O Psicodelismo foi um dos mais influentes movimentos dos anos 60; os artistas ligados a esse movimento inspiravam-se em repertório próprio criando uma linguagem visual que, muitas vezes, visava um público seletivo. Encontravam também inspiração em vanguardas artísticas como o próprio Art Nouveau e a Secession Vienense, e buscavam até referências egípcias para suas obras.



8. Cadeira de Verner Panton de, 1960.

Para o diálogo simultâneo neste período foi escolhido: o Pôster de Milton Glaser, de 1966, (Fig.9) como exemplo gráfico, a cadeira de Verner Panton de 1960, (Fig.8) como exemplo de produto industrial, e o ambiente interior de Bruno Mathison de 1950, (Fig.7).



9. Pôster de Milton Glaser, 1966



A cadeira Panton de 1960, além de apresentar síntese estrutural por ser constituída de peça única e dispensar outros elementos em sua fabricação, como tecidos e espumas no espaldar e no assento, não possui peças de emendas ou parafusos. Dispensando componentes mecânicos, este objeto também é empilhável, o que acentua seu caráter prático e funcional.

Podemos observar geometricidade no ambiente interior de Bruno Mathsson, principalmente em relação à solução estrutural do ambiente, ou seja, o tratamento de piso, parede e teto. O piso apresenta quadriculação, seqüência de formas geométricas dispostas em linhas e colunas, porém o ambiente apresenta também móveis com predominância de linhas curvas e sinuosas, como, por exemplo, as cadeiras dispostas ao lado esquerdo da sala. Os planos divisórios, internos e externos, possibilitam apreender um ambiente projetado de forma menos tradicional, menos condicionado e mais interativo e flexível.

O cartaz de Glaser apresenta contraste de tons escuros com o conjunto de linhas grossas de cores diversas que compõem o cabelo do perfil humano representado na peça gráfica. Essas são características constantes do psicodelismo. Ainda com relação a cores, existe também associação entre o cartaz de Glaser e os interiores de Bruno Mathsson, no que diz respeito a relação de cores complementares. Na gama de cores utilizada por Glaser pode-se encontrar cores complementares juntas, como azul e laranja, vermelho e verde. No ambiente criado por Mathsson também se observa essa relação de cores, por exemplo, em alguns quadros dispostos na parede e no sofá reclinado disposto na parte central do ambiente.

O diálogo simultâneo aqui proposto é apenas extrato de um trabalho mais complexo e abrangente desenvolvido como pesquisa de iniciação científica, e, portanto está sujeito aos limites e ponderações que este formato propõe.



## A ARQUITETURA DO (IN)SENSATO

PROF. DR. JORGE ANTHONIO E SILVA | PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E CULTURA UNISO - UNIVERSIDADE DE SOROCABA | JORGEANTONIO@UOL.COM.BR

Enquanto criador de representações, Arthur Bispo do Rosário não é, apenas, tema para a história da arte ou para a ciência. Diagnosticado esquizofrênico paranóide na juventude, tinha como característica dissociativa delírios auditivos nos quais vozes se potencializavam e, eventualmente, teriam lhe ordenado a reconstrução do mundo. Viveu períodos intermitentes de internação até fixar-se, definitivamente, na Colônia Juliano Moreira em Jacarepaguá, Rio de Janeiro. O feito de Bispo é a possibilidade de retomada de indagações sobre as construções teóricas a respeito da arte como conhecimento sensível, frente ao conhecimento lógico ou intelectual. Investindo contra as convenções culturais, é o produtor de uma obra que espelha sua longa estada no mundo asilar, onde deu nascedouro a uma escrita de aproximação com o inconsciente, fazendo emergir em sua brutalidade material, qualidade de emoções características do grande feito da arte. Submeteu-se à ciência em vida e, agora, seu feito paradoxal propõe a questão da identidade entre a intuição como faculdade cognitiva e a expressão sensível, manifesta em sua teia significante. Fez emergir do banal dia-a-dia asilar e da desimportância de suas bases primitivas, indagações que o evento Ordenação e Vertigem coloca em discussão acadêmica pública para releitura da Fotografia, da Dança, do Teatro, da Música, pelas Artes Plásticas e para a metaforização pelo Cinema. Com isso, abre-se um debate inédito, a partir de segmentos expressivos e pouco decodificados de Bispo, com ampliação para sua leitura por outros meios da arte. Como dito por J. W. Goethe - Ao criar recobro a saúde - demonstra-se a capacidade harmonizadora da contemplação e da atividade artística, com a superação das contradições interiores e a dissolução das paixões. Dessa maneira, mostra a arte não apenas como refúgio artificial feito de aparências para a passividade da contemplação mas como confronto entre a fealdade e o belo, indagações sobre o sublime, colocando questões sobre a possibilidade de o julgamento estético produzir algum conhecimento. O animismo da arte espontânea faz estremecer certezas pessoais que estão dispostas no polimorfismo de Bispo, em sua pluralidade formal congênita, fazendo, assim, dialogar a ordem e o caos, como se suas bases materiais fossem um receptáculo do simbolismo inconsciente. Este, expresso como liberdade objetiva articulada com a imaginação indisciplinada, passou a formar um todo sublime - de aceção kantiana - na construção de imagens. Essa constituição subjetiva e dinâmica feita de ordem e caos é o princípio articulador da ação criadora na fatura de Bispo. Ao ordenar indiscriminadamente o mundo dentro de um espaço de reclusão, o Pavilhão Ulisses Caldas, buscou criar representações nas quais pudesse construir uma ordem que não lhe era plena na interioridade. Expondo obsessivamente seu psiquismo, empenhava toda a sua intenção de metaforizar uma desordem in situ, buscando para ela algum princípio exógeno de ordenação. Transgressor de toda a praxis criadora contemporânea sua, afoito a definir-se como artista, construiu uma habilidade (tekné) significante de aparência imediatamente paratática e de alto grau de incerteza. No espaço, arquitetou novas formas a partir da junção de outras preexistentes. No plano, bordando em haste a escrita e a figura, percebe-se uma ordem geral determinada pelas próprias imposições técnicas na utilização da agulha, do tecido e da linha. Por serem esquemáticas, as montagens são mais abertas à inserção constante de novos materiais.

Bispo nunca se submeteu à sistemática de avaliação, mensuração, exibição e parâmetros do mercado da arte. A produção vem de uma pulsão sua, dirigida à ação operativa concreta em constante reconfiguração. Só a morte e o enterro como indigente finalizaram sua incansável urdidura, sua grandiloquente variedade. Para se inventariar a obra a partir de sua base material, é necessário esclarecer que na produção de Bispo não há uma anterioridade artística como geratriz de uma evolução. Sua foi um constante fazer e refazer em vida. Seu alicerce físico está na medida da materialidade disponível no entorno asilar, que já havia cumprido uma função no reino das utilidades e, enquanto inutilidade tornam-se potentes representações, somas auráticos porque cobertos de sentido particular que demandam uma ressignificação. É equivocado julgar que a esquizofrenia é a ante sala da criação. Há, na importância conquistada pela obra de Bispo, eventos mais que relevantes que o instauram como criador instigante, justificados pelos experimentos de rupturas e retomadas históricas da arte no Século XX. Muito disso está na história de vida, na marca mnêmica expressa em bordados, escritas organizadoras de lembranças, construções espaciais na forma de montagens, registros sagrados, aceitação da morte como libertação de um mundo de privações. Um fato que torna seu trabalho ainda mais sacralizado, até por questões de conservação foi a retirada desse polimorfismo de seu sítio original. Isso tornou a investigação tarefa difícil, desde o momento em que foi desfeita de seu nicho e organizada no espaço museológico para a fisiologia do olhar fruidor e dentro da perspectiva de frontalidade. Quando vivo, sua construção vibrou como exercício conatural à vida do interno que nela interferia constantemente e nela vivia com sua fecunda dinâmica intervencionista de indeterminação e busca de domínio para o inconsciente evadido. As leis fundantes da extensa obra de Bispo regem-se pelo método da repetição de princípios formais e pela construção serial, ambas aliçadas na disponibilidade material do espaço asilar. Ali, sua inicial característica comportamental transgressora cedeu passo, na medida do tempo médico, da química e da idade, à docilidade autista que não secou sua rebelde criatividade.

## PROCEDIMENTO CRIATIVO

Ao se buscar um princípio modelador do processo articulado por Bispo em seu enredo criativo pleno de modernidade, encontra-se um manancial que beira o inexaurível pela abertura plural à análise. Constância e ruptura, a repetição do motivo, fragmentação do discurso, elementos da arte pobre, a arte como objeto tátil, acaso e possibilidade na criação, a negação mercantil do objeto de arte e esta como idéia ou conceito. Em todas essas possibilidades permanecem quatro princípios: Ordenar, Catalogar, Preencher e Envolver.

A Ordenação ocorre pela disposição dos objetos a partir de sua natureza. Tomando-se como paradigma o mito de Ariadne, tem-se a lógica da organização como um antecedente e um conseqüente, no fato de que a volta de Teseu significaria, de antemão, por antecipação evitar-lhe a vertigem de sua perda labiríntica. A boa disposição das coisas exige um princípio de categorias hierárquicas ou similares para que se chegue a resultados pressupostos. A natureza tem essa inteligência taxionômica artificial ao organizar-se evolutivamente dos sistemas mais primitivos, como os coacervados, ao Homo sapiens. A obra de Bispo evidencia nos grandes segmentos seriados, tendências ordenadoras, tanto por similaridade quanto por contigüidade. As Faixas de Misses dispõem, em uma mesma base material, de referências à toponímia dos países que representam e há outras seqüências escritas que valem-se de uma ordem numérica aleatória na tarefa da ordenação. Trata-se de ordem fortuita em realidade mas, metaforicamente, para Bispo representava a busca da sua ordem perdida. Também em peças autônomas como os Barcos, vê-se que não são apenas meios de transporte, mas partes de estruturas vazadas, ambíguas, assemelhando-se a uma prateleira provida de rodas. Os objetos estão dispostos de forma que a latência organizadora se presentifique como identidade imediata: sapatos em relação a sapatos; pentes em relação a pentes; garfos dispostos na seqüência de sua própria dimensão identificam uma taxa suficiente de informações nos limites criados, para que essas representações auto-signifiquem. Catalogar como princípio no fazer de Bispo significa inventariar o passado, identificar o presente pela utilização da escrita e do número. Esse procedimento de utilização da linguagem, como expressão plástica, aproxima-se do princípio da arte conceitual ou do conceitualismo, nomenclatura pela primeira vez utilizada pelo músico e escritor Henry Flint para definir uma forma expressiva, cuja materialidade seria a linguagem, já que a esta cabe a explicitação de conceitos. Ajunte-se a isso os mapas de obras, os croquis ou a própria palavra como fundamento do objeto de arte. Em Uma e Três Cadeiras, o artista Joseph Kosuth enfatiza esse princípio de relação entre o objeto em sua situação natural, sua representação mimética na base material e sua definição lingüística. O artista aproxima a realidade de sua representação visual e a sua abstração pela escrita. Nessa aderência de códigos, a clareza da mimesis supera a abstração da escrita. Como René Magrite escreve no quadro *Le mots et les images - Un objet ne fait jamais le même office que son nom ou que son image: cheval*. Sendo a linguagem a substância do pensamento, este se organiza pela disposição do artista ao valer-se da lógica da codificação de sujeito, verbo e complementos, quando não pela mera disposição de termos que, sem relação imediata, ampliam a possibilidade de leitura da obra. Bispo sobrepõe o paradigma ao sintagma, em especial nas grandes narrativas bordadas, sobretudo quando ocorre uma quebra de sentido com a inserção de termos alheios ao contexto em narração. Há séries inteiras em que conecta o número à palavra como se representando uma ordem que, logicamente, não se sustenta por inteiro. Buscar coerência nessas ordens seria uma viagem pelo âmbito das possibilidades e nunca um resultado de pesquisa. Preencher ocorre como uma plasticidade determinada por uma agorafobia, um obsessivo recheiar de elementos nos vazios, fartando os espaços da expressão, a ambiência física determinada pela base material, com um rol de corpos que se pretendem uma extensão do outro. Busca a eliminação da lacuna, a elisão da fenda: os paralelepípedos enchendo carrinhos; a escrita bordada ou tintada; os retângulos verticais em cujas superfícies se organizam corpos díspares. Nesse princípio, os grandes bordados são um pergaminho de memórias e de narrativas do entorno em constância na eliminação do fundo. Na complexidade estrutural evidencia-se o quarto princípio fundante da criação, o Envolver ou encapsular. Neste segmento, Bispo opera, de maneira tridimensional, a supressão da realidade pela sua transformação em outra aparência. O que ressalta é o disfarce, outra significação sobre uma mesma base material, um novo tegumento. Nesta operação, a peça de ferro ou madeira, pesada e dura recebe uma carga expressiva em que comunica a maciez dos fios de linha ou lã que a envolvem.

Se a obra de arte é uma proposição analítica dentro de seu contexto - arte - não agrega valor sobre qualquer fato. Mas abre-se para a interlocução com seu observador. O que qualifica Bispo como artista, dentro dos preceitos analíticos da arte é a capacidade que seu feito tem de engendrar novos discursos. Lido pela Psicologia, Antropologia, Semiótica, Psiquiatria, Estética, Sociologia da Arte e pela História da Arte, é uma obra em movimento para seu espectador que, a partir de um estoque pessoal de informações entra em um mundo de possibilidades para reconstruir o objeto segundo suas próprias direções formativas. Envolver é assumir a guarda do que lhe está à mercê. É tornar-se essencial e próximo, pelo que se agrega ao outro, é dispor-se pelo que lhe é próprio e que ao outro falta. Aí está, também, outra obsessão, a do colecionar. Pela amplitude numérica dos objetos que possuía, um apêndice da própria vida reclusa, infere-se que Bispo era contumaz colecionista. Ao envolver essa miríade de formas coletadas, está arrebanhando o dessacralizado e o reorganizando, para nele projetar o sonho da desrazão como possibilidade de retenção da realidade. Torna os objetos acessíveis à reminiscência, como quer

Rouanet . Bispo interfere, em certa instância, afetivamente naquilo que era exterior às suas celas, pela relação com objetos do meio, nos quais interferia, contrariando, senão resistindo ao sentido usual de sua história asilar.

## ORDENAÇÃO E VERTIGEM

Em especial acerto com a razão especulativa desde a segunda metade do Século XIX, o progresso mecânico de utilidade cotidiana e com raízes fundadas na Revolução Industrial abarcou a velocidade como fenômeno qualitativo de grandeza singular. O vocábulo “mudança” tornou-se fenômeno superficial e a novidade pela novidade, natureza habitual da vida comum. Embora a existência privada se movesse nos desvios positivos do novo, nada eliminou a perplexidade dos excluídos desse procedimento histórico, cujos caminhos sociais eram ditados por estamentos dominantes que estabeleciam uma ordenação gravada no ânimo da produtividade em ascensão. O homem auto significado como ser de razão, amo de si, com a ciranda concreta do progresso estava posto como aparentado dos fatos e feitos exógenos ao seu próprio querer e, contraditoriamente, de olhos encantados com as promessas seguras do devir, porque o progresso, em seu credo prático e eticamente constituído, é bom. Como no rigor dialético, à crença corresponde sua contradição, o fenômeno da alienação tanto se contrapôs ao exercício da riqueza, tendo a mercadoria como bem útil de confronto de castas, quanto constituiu-se em natureza renovadora daquilo que é a matriz da constituição humana. O histórico defrontar-se entre razão e mente paradoxal inseriu-se no âmbito da arte como dinâmica de trocas entre a lógica empírica do objeto da criação sensível e sua capacidade significante subjetiva, atemporal, dinâmica e de abertura para atualização de conhecimentos. A transgressão, como fundamento incondicionado da ordem instituída, é um movimento perene com a intermitência expressa na instantaneidade da vertigem, porque o homem é uma totalidade cindida em essência, entre razão e desrazão. Forçando uma aproximação com a ciência, tome-se Caos e Ordem como elementos antagônicos e inexoravelmente complementares. Desde a mitologia helênica são essências e substâncias retro-alimentadoras. Caos é o espaço aberto, a matéria bruta, disforme onde o princípio de tudo o que é existente está posto. Ali surgiu a Terra, a Noite, o Érebo, o Dia, o Éter, as montanhas, o Céu e o Mar. Agregando a si sua antítese, o Caos foi se organizando pelas mãos unificadoras de Eros, ou Amor. A idéia romântica de que o humano esconde in situ um domínio de sombras e paixões, oposto à razão conclusiva, pressupunha um lado sutil, carente de uma epistemologia que respondesse pelo âmbito subjetivo, imaterial do sujeito. A Sigmund Freud coube esse novo conhecimento sobre o material psíquico, não mais tendo o inconsciente como algo remanescente do consciente, mas como estrutura matricial bruta da dinâmica desse. O homem freudiano, em par com aquele já posto por Charles Darwin, não mais resultado da evolução como atributo divino, fez redimensionar o conceito ocidental do Homo sapiens, o criador da lógica, das matemáticas, dos sistemas científicos das demonstrações. Essa crise das certezas fecundou o Século XX. Pródigo com o progresso, abriu-se, contraditoriamente, para os aspectos primitivos da expressão humana, para a pátria dos desejos, reavaliando a palavra instinto e vendo-a como sombra sugestiva determinada. Às artes históricas, produzidas como extensão criativa de extração formal-consciente, coube agregar experiências ainda inarticuladas pelo estilo, reabilitando a impressão caótica na produção de representações, adotando-a como recurso expressivo até plasmar forma e fundo. O Impressionismo criou alusões figurativas com particularidades técnicas e uma estilística da fugacidade ao abolir a estabilidade das coisas, tornando o mundo difuso e movente. Essa primazia na utilização racional das cores para se criar a sensação da incerteza estava cientificamente escudada nas Leis do Contraste Simultâneo, de Eugène Chevréul. O Fovismo e o Expressionismo, adotando distorções acidentais foram além das convenções estéticas, pesquisando o conteúdo amargo dos sentimentos e seus efeitos sobre as pessoas. Pablo Picasso valeu-se do primitivismo da estatuária ibérica, mais os contornos como que feitos a machadadas da arte tribal africana como fonte de renovos e articulação de uma nova estética. Lembre-se, ainda que Vincent Van Gogh voltou-se para a arte japonesa, originária de um país fechado a estrangeiros até o fim do período Edo. O que se chamou chinesismo ou japonêsismo na época, nada mais era do que o requintado traço de territórios imaginários, distantes e intangíveis.

O automatismo pictórico, a forma aleatória na expressão, a explosão do radicalismo, a revolta como procedimento criativo ocorreram pelas experiências dadaístas e surrealistas. Tentativas de atingir estados de transe para a escrita e a fala foram descritas por Aragon, no livro *Uma vaga de Sonhos*, de 1924:

ANTES DE MAIS NADA, VIAMO-NOS COMO OBJETOS DE UM CERTO DISTÚRBO E LUTÁVAMOS CONTRA ELE. LOGO A NATUREZA DE CADA UM SE REVELAVA. TUDO ACONTECIA COMO SE A MENTE, TENDO ATINGIDO A CRISTA DA INCONSCIÊNCIA, HOUVESSE PERDIDO A CAPACIDADE DE RECONHECER SUA SITUAÇÃO. SUBSISTIAM NELA IMAGENS EU GANHAVAM FORMA E TORNAVAM-SE A SUBSTÂNCIA DA REALIDADE. PASSAVAM A EXPRESSAR-SE DE ACORDO COM ESSA RELAÇÃO, COMO FORÇA PERCEPTÍVEL. ASSUMIAM ENTÃO A CARACTERÍSTICA DE ALCUNAÇÕES VISUAIS, AUDITIVAS, TÁTEIS. PERDEMOS A CAPACIDADE DE MANIPULÁ-LAS. ÉRAMOS SEU REINO, SEUS SÚDITOS. NA CAMA, POUCO ANTES DE ADORMECER, NA RUA, OS OLHOS BEM ABERTOS DIANTE DA MAQUINARIA DO TERROR, ESTENDEMOS A MÃO PARA FANTASMAS [...] VIMOS, POR EXEMPLO, UMA IMAGEM ESCRITA OU A PRINCÍPIO SE APRESENTOU COM O CARÁTER DO FORTUITO, DO ARBITRÁRIO, ATINGINDO OS NOSSOS SENTIDOS, PARA DEPOIS PERDER SEU ASPECTO VERBAL E ASSUMIR A FORMA DE REALIDADES FENOMÉNICAS QUE SEMPRE JULGAMOS IMPOSSÍVEL INVOCAR.

Esclareça-se que o experimentalismo das vanguardas não são aqui citados para dar uma constituição outra ao fazer de Bispo, senão que para referendar o princípio analítico do evento Ordenação e Vertigem. Mesmo porque, quando o pintor surrealista mais próximo de Sigmund Freud, Salvador Dali ao médico mostrou seu quadro Ametamorfose de Narciso, ouviu do criador da Psicanálise que aquela representação era uma tentativa artificial e meramente artística de recuperação do inconsciente. Freud foi enfático Não é o inconsciente o que eu vejo em suas pinturas, e sim o consciente.

## A ORDENAÇÃO DA TRAMA

Este é um estudo sobre o método que fundou a extensa obra. Embora apenas alguns objetos aqui citados componham Ordenação e Vertigem, os quatro princípios podem ser facilmente averiguados nos objetos da mostra. O elemento primeiro que determina a realização da trama de Bispo são as vozes do delírio que o acometeu já juventude e que são os elementos que deflagram, abrem, definem e delimita toda a realização de sua obra. No filme O Prisioneiro da Passagem, de Hugo Denizart, Bispo se refere às vozes ao afirmar eu escuto Jesus Filho e para mim é o bastante, portanto, para efeito da classificação que aqui se propõe, as vozes são a gênese e o limite da criação. Pelo fato de obra e homem formarem uma unidade, os quatro segmentos inseridos nesse limite vertiginoso serão grafados com a palavra “ser”. O Ser das Vozes é aquele que recebeu a incumbência, no delírio, de operar o aspecto físico do real na tarefa da reconstrução do universo. É como se suas realizações estéticas viessem de uma gênese metafísica: No princípio era o verbo. As vozes são o motor para uma elaboração de linguagem e criação de uma estética delirante, fundamentada em boa parte na repetição. Com o ritmo estabelece-se uma qualidade formal aos objetos, tendo-se a figura como elemento identificador imediato. A essa identidade chama-se O Ser da Figura Real, por apresentar objetos em sua materialidade intrínseca, imediata. Cada objeto é o que é, porém tem em si agregada uma carga sugestiva mínima. Os elementos sugestivos dessa parte são o Leito/Nave e o Trono Acorrentado, ambos referências à relação de Bispo com uma estagiária do curso de Psicologia, na Colônia Juliano Moreira. São objetos tomados da realidade prosaica, ressignificados sem a perda de sua função original. Despidos da relação com Bispo podem voltar ao universo utilitário. Com a pequena série dos Fardões ocorre o mesmo. Estes são vestimentas que, por pequenas interferências físicas e pela relação com o passado de Bispo adquirem, densa significação. A Caixinha de Música (segundo consta um objeto desaparecido em 1996) é outro elemento do real representado. A Segunda porção é O Ser da Figura Inter-Ferida. Evidencia-se nas montagens, sintáticas ou semânticas de objetos reais, feridos em sua natureza e, até mesmo, inutilizados, descaracterizados na medida em que serviam como peças para compor algum espaço de representações. Exemplos desse procedimento são a utilização seriada de canecas, facas, congas, pentes ou bonecas e também as montagens híbridas com objetos de uso prático, ou partes destes, tomadas como elementos de composição. Estão aí os encapsulados ou, copiando Duchamp, os Ready mades. Desambientando o objeto de seu uso comum e introduzindo-o no espaço criacional, descontextualiza-o e o instaura como objeto a ser analisado pelo veio da arte. A propósito, há dois objetos de Bispo que se assemelham aos da obra do artista de Blainville: Roda da Fortuna, um tridimensional feito com uma roda de tómbola e outra estrutura encapsulada que em muito lembra o Porta-Garrafas, de Duham. São objetos que se repetem à exaustão, sem relação com o tempo de produção, pois que as categorias de espaço e tempo não estão no inconsciente. Encapsulados são faturas sobre as quais Bispo aderiu uma Segunda pele ao envolvê-los com linha. Podem ser descritos como geometrismos resultantes da interferência do artista sobre instrumentos para a marcação de animais, pequenos esquadros, compassos, formas angulosas várias e um sem número de formas tendendo a uma proto-escrita; uma reminiscência cuneiforme, como se a figura estivesse à beira de tornar-se apenas um sinal. No terceiro segmento está o Ser da Escrita feito de sinais, palavras, números desencadeados pela lembrança ou copiados de jornais, revistas e listas telefônicas. A Cartografia das Misses situa-se nesta porção, as Placas de Rua e o Manto. A quarta e última divisão denominou-se o Ser da Paixão e uma contradição se impõe: uma vez que o esquizofrênico não estabelece laços sociais e afetivos, o que justifica a forte relação, aparentemente afetiva, que Bispo estabeleceu com a estudante de Psicologia que o visitava para a realização de um trabalho acadêmico? Manifestação desse afeto está na cadeira de fórmica a que se chama Trono Acorrentado, obra de feitura tosca para que a estudante se sentasse e, que ao terminar seu trabalho de pesquisa, não vindo mais visitar o interno, ficou metaforicamente com ele através das correntes que passaram a envolver tal cadeira. O trono tem uma competência mítica e simbólica. É o arquétipo do rei ou do Bispo. O ponto de onde irradia o poder. Mas esse trono particular, com os carrinhos e algumas montagens primárias, compõem uma parte da obra que, fora de seu contexto, nada expressam. Na rede sígnica em que estão inseridos são auráticos e de forte dimensão qualitativa para a análise. Do mesmo modo, pouco significariam isolados, cada um dos milhares de papezinhos escritos com o nome da psicóloga, os horários de suas visitas e a dramática inscrição em peça especial:

Rosangala Maria diretora de tudo. Eu tenho.

# INFLUÊNCIA DO CINEMA NA FOTOGRAFIA CONTEMPORÂNEA

MARIA JOÃO BALTAZAR | MESTRE EM DESIGN E CULTURA VISUAL, PROFESSORA ASSISTENTE ESCOLA SUPERIOR DE ARTES E DESIGN | MJOAOBV@NETCABO.PT

## RESUMO

A partir de uma aproximação crítica entre o filme *O Espelho* (1974) de Andrei Tarkovski e a série *Ausência* (2003-2004) da artista portuguesa Rita Magalhães, estabelecemos o propósito de reflectir sumariamente sobre a influência exercida pelo dispositivo cinematográfico na fotografia criativa contemporânea. Debateremos neste artigo as possíveis aproximações formais e temáticas entre os universos criativos destes autores para através deles revelar um pouco mais sobre a produção artística contemporânea, onde a inevitabilidade das contaminações entre diversos meios e tecnologias poderá representar um sentir comum.

“QUEM QUISER, PODE ENCARAR MEUS FILMES COMO ENCARA UM ESPELHO, E VER-SE REFLECTIDO NELES.”<sup>25</sup> ANDREI TARKOVSKI

A última visita do fotógrafo Jorge Molder à sua casa de infância motivou a realização de um pequeno vídeo, como resultado de uma necessidade inadiável, carente de uma estratégia ou planificação. Em *Linha do Tempo* (1999-2000), tanto o espaço como o momento vivenciado originaram uma sobreposição de intenções, pois tratava-se simultaneamente de captar o presente e o passado. Obviamente que o último encontro com um espaço outrora familiar, que caminha para uma perturbadora impossibilidade de identificação, desencadeia um confronto perturbador, inquietante e até impossível. Procura-se guardar tudo aquilo que possibilitará regressar uma última vez e, por isso, vai-se coleccionando diversos fragmentos enquanto toda a situação se desenrola aleatoriamente. Também a imagem em movimento de dispositivos mecânicos ou electrónicos constitui um modo de manipulação e controlo do tempo (do autor e do espectador), mesmo conhecendo as possibilidades deixadas em aberto face à magia de uma sala obscura. Trata-se apenas de um exemplo entre muitos, onde um artista contemporâneo, cujo meio é a fotografia, sente a necessidade de trabalhar com o vídeo no sentido de representar um universo que contém vestígios da sua própria identidade.

O que este texto se propõe analisar é a aproximação e contaminação do medium fotográfico por outras práticas artísticas, particularmente as que trabalham com a mecanização da imagem em movimento — o cinema em primeiro lugar mas também o vídeo e a imagem digital —, o que confirma uma mestiçagem desejada, se não mesmo inevitável, nas actuais práticas artísticas. Podemos mesmo afirmar que desde há trinta anos que a fotografia se afasta de uma visão dogmática, isolada num compartimento pseudopurista, se é que em algum momento ocorreu plenamente esse ostracismo esterilizador. De facto, se ao longo da segunda metade do século XX se torna evidente a limitação da procura essencial do meio, também a fotografia criativa contemporânea (principalmente a europeia), tem-se mostrado claramente obcecada pelo cinema e por dispositivos de outras tecnologias.

Com o surgimento da fotografia no século XIX, inicia-se uma revolução relativamente ao momento de registo: a fixação da imagem passa a ser concretizada por processos físico-químicos, actuando a câmara enquanto máquina automática de realização de imagens miméticas do real, excluindo a presença do sujeito nesse momento de registo. Se a fotografia era um objecto concreto e palpável, no qual a representação estava dependente de um suporte físico, relativamente à imagem cinematográfica verifica-se uma ruptura que constituiu a crescente imaterialidade dos dispositivos de representação. A imagem cinematográfica é singularmente abstracta, intocável e inacessível, pois encontra-se fora do seu suporte físico (o ecrã), longe das mãos do espectador e não existindo como este a vivência. A sugestão de continuidade filmica não é mais que uma ilusão perceptiva processada no cérebro desse observador.

Ao longo da primeira metade do século XX ocorre uma nova alteração do significado da imagem quanto à sua transmissão específica: surgem a televisão, o vídeo e as tecnologias da imagem electrónica. Passa a existir como imagem à distância que é visível em tempo real: ver em directo e a partir de outro lugar. Quanto à característica particular da imagem electrónica, sabemos que viaja, circula e que se difunde transitando através de transformações diversas enquanto “sinal” electromagnético que pode ser reduzido para emissão ou recepção, ou pode ser armazenado e manipulado internamente. Novamente a desmaterialização da imagem através da tecnologia. Este “sinal” de vídeo que pode ser transmitido por onda ou cabo, é apenas um impulso eléctrico cuja gravação numa banda magnética não possibilita qualquer visibilidade (ao contrário do fotograma da película de cinema), assim como o varrimento contínuo sobre um ecrã fosforescente formado por linhas e pontos onde actua um feixe de electrões, acaba por originar aos nossos olhos a aparência de uma imagem, embora exista somente sob a forma de um ponto da trama de cada vez. A imagem vídeo não apresenta qualquer unidade mínima visível, pois esse sinal eléctrico ou ponto de varrimento de um ecrã é uma operação mecânica cujo propósito será sempre a transmissão.

282<sup>25</sup> TARKOVSKI, Andrei, *Esculpir o tempo*, São Paulo, Martins Fontes, 2002, p. 221.



Esta evolução do universo mecânico dos dispositivos da imagem tem um novo impulso levado ao limite com o aparecimento das “imagens de síntese” (computer generated image), porquanto se regressa à própria origem do processo de representação. Se a projecção cinematográfica alterou o modo de recepção da imagem e mais tarde a transmissão e circulação resultam modificadas pela televisão e pelo vídeo, agora, regressamos ao ponto de partida, ao referente, ao objecto em si. O sujeito a representar faz parte do universo da máquina e é gerado por um programa, o que significa que a máquina produz o “real”, tornando-o por isso mecânico. O objecto e a imagem, os dois extremos do processo reúnem-se num só, impossibilitando o sentido e propósito de uma “re-apresentação”, pois deixa de existir a necessária distância entre objecto e imagem. Se o vídeo havia já iniciado um caminho onde dominava o processo e não a imagem, relativamente à imagem de síntese torna-se absoluta esta passagem para o domínio do processo em detrimento do visível. De facto, não existem imagens de síntese porque são apenas um conjunto de possibilidades de um programa, um resultado virtual ou mero acidente que exclui o objecto real.

O culto dos dispositivos mecânicos realizado pelos artistas-fotógrafos é inegável nas últimas décadas: a prática da instalação que trabalha especificamente a problemática do movimento e da projecção de imagens; o culto da fotografia-objecto através do registo de imagens provenientes do cinema e do vídeo; e por fim a alteração da própria especificidade da fotografia no momento em que o suporte é absorvido pela tecnologia electrónica e informática.

Gostaria de partir de dois exemplos (entre diversos possíveis) e tentar estabelecer uma aproximação entre o filme *O Espelho* de Andrei Tarkovski (1974) e a série *Ausência* (2003-2004) da artista portuguesa Rita Magalhães, com o propósito de reflectir sumariamente sobre a influência exercida pelo dispositivo cinematográfico na fotografia criativa contemporânea. Além das possíveis aproximações formais e temáticas entre os universos criativos destes autores, torna-se pertinente um olhar mais profundo e desse modo se revelar um pouco mais sobre a produção artística contemporânea, onde a inevitabilidade das contaminações entre diversos meios e tecnologias poderá representar um sentir comum.

De um modo muito amplo talvez se possa enquadrar a noção de instalação artística considerando que as unidades que a compõem só têm sentido quando encenadas num espaço e tempo determinados. Qualquer objecto passa a ter significado no momento em que é integrado num dispositivo de exposição que o supera, adquirindo a sua eficácia no todo. Além dos elementos que constituem a instalação (por exemplo, fotografias), é necessário um espaço-tempo muito concreto, um criador-manipulador do dispositivo (que não tem necessariamente que ser o autor das fotografias), um espectador directamente integrado no contexto (ao ponto de poder ser objecto na própria obra) e por último um conjunto de regras para que o jogo seja estabelecido. É necessário não apenas ver, mas também sentir, experimentar ou vivenciar qualquer sensação física ou psíquica que em princípio foi programada pelo dispositivo (chamado por vezes de “arquitectónico” ou “escultural”).

Se existe hoje um acordo tácito entre o artista e o espectador de que a montagem, o dispositivo de enunciação da obra, o contexto em que é desenvolvida e apresentada são fundamentais, o mesmo não ocorre quando observamos uma fotografia, pois esquecemos frequentemente que se trata de um elemento numa determinada estrutura de apresentação. Por detrás da imagem que nos é dada a ver, existe um mecanismo através do qual é apresentada e que vai sempre influenciar a nossa percepção, por muito neutro que possa ser. Fomos educados a privilegiar a contemplação isolada e a dar menor importância à dimensão expositiva da fotografia — ao que tem de concreto, ao que a constitui e através da qual a imagem chega até nós. Numa palavra: esquecemos a sua enunciação. No entanto, é precisamente este aspecto pragmático, ligado à recepção da obra, que tem sido trabalhado sistematicamente pelos artistas contemporâneos que dedicam particular atenção à mise en scène da obra, ao seu valor de exposição.

Apesar do crescente fascínio pela instalação fotográfica que procura expor o mecânico per se e que, através do aspecto cinético e de projecção, revelou uma verdadeira obsessão pelo cinema, também ocorrem experiências opostas, construídas a partir da ideia de captação da imagem de um ecrã. Trata-se do desejo de captar uma imagem evanescente, de ampliá-la e torná-la visível enquanto imagem fixada, verdadeira imagem-memória ou fotografia-objecto. Tornar objecto fetiche esses vislumbres que passam por um ecrã e que correm para o esquecimento. Na prática, estas fotografias de filmes não correspondem a fotografias tiradas durante a projecção de um filme numa sala de cinema (mesmo que tal possa ocorrer). Normalmente são fotografias de fotogramas de filmes (revela-se uma realidade diferente da percebida pela projecção, ou exactamente o que é invisível durante a projecção), ou então são captadas imagens a partir de um ecrã de televisão que transporta consigo a marca indelével do meio. Em qualquer dos casos o objecto de atenção é o tempo.

A verdade da imagem estará na decomposição e fixação do que não é visível ao olhar humano desarmado (análise científica), ou na recomposição e síntese tal como é experimentada pelo homem (percepção mimética)? Obviamente que a verdade depende do contexto e, por isso, a verdade da decomposição fotográfica não é a mesma verdade da percepção de síntese cinematográfica. É precisamente aqui que devemos



concentrar a nossa atenção, no facto da criação artística contemporânea potenciar a reexposição dos modos de captar o espaço e o tempo. A diversidade das estratégias desenvolvidas centra-se não só na captação do tempo mas na própria duração interna da imagem e na articulação do espaço e do tempo através da recomposição de fragmentos ou montagem de imagens.

Esta passagem constante entre o que é palpável e fisicamente concreto para o domínio da sugestão e do invisível traduz-se na imagem enquanto “impressão” e aceitação inevitável da aleatoriedade do quotidiano. Registos em transição, marcados pelo desfoque, pela cintilação do momento, imagens-vestígio de uma passagem, uma vibração. A existir uma verdade, ela passa a frequentar um espaço intersticial entre real e ficção. Estas imagens de passagem apresentam, no entanto, um efeito cinematográfico ligado às práticas de captação da imagem em movimento a partir de um ecrã, exactamente porque em ambos os casos procura-se tornar objectual matéria inatingível.

Esta estratégia é utilizada por Rita Magalhães na série *Ausência*, que evoca uma atmosfera do mesmo modo que recordamos as imagens de um filme: evanescências fugidias, a sensação cromática dominante ou a cadência da narrativa numa imagem indefinida e que se estende temporalmente. A memória adapta-se muito bem à imagem em movimento, pelo que ambas têm de imaterialidade e de jogo perceptivo. Andrei Tarkovski é muito claro ao afirmar como o cinema pode transmitir impressões de vida ou um determinado acontecimento guardado na memória. Esses fragmentos isolados que originam emoções, impulsos interiores e associações, definem-se através de uma nuvem difusa onde os contornos dos objectos e das circunstâncias estão obviamente desfocados. Mas para este autor a virtude específica do cinema, na condição de “a mais realista das artes”, é precisamente a capacidade para registar fragmentos do quotidiano de um modo absolutamente verdadeiro. A poesia da memória torna-se perecível na confrontação com aquilo que lhe deu origem. Tendo em conta estas propriedades da memória, o realizador decidiu criar um filme de extraordinário interesse: a história dos pensamentos, recordações, sonhos e inquietações do protagonista sem que este aparecesse em momento algum como tradicionalmente ocorre num filme. Procurava a expressão, personalidade e a revelação do mundo interior dessa personagem. Este foi o ponto de partida para o filme *O Espelho*.

Em *Ausência* é evidente a mise en scène construída pela artista e protagonizada pela sua irmã. As caixas de luz evidenciam a estrutura da montagem e a presença visível da sutura entre as peças. O propósito é conseguir a espessura temporal de uma imagem de cinema. Em ambos autores verifica-se a especificidade de uma apropriação do tempo através de algo concreto e tangível que não pode ser apresentado fora do fluxo temporal da vida. Deste modo, a experiência do espectador tornar-se-ia uma espécie de procura e reencontro com um tempo ainda não vivenciado e, contudo, para sempre perdido. A obra desenvolvida por Rita Magalhães opõe-se ao instante e aprisionamento da imagem, ao propor um eco que ressoa pela tessitura da representação, um movimento intuído em oposição ao mimetismo perceptivo de vinte e quatro imagens por segundo. A obra encontra-se agora no que agrupa as peças que a constituem e que se definem pela relação estabelecida entre si. O mesmo será dizer que o dispositivo de criação de representações da contemporaneidade é a própria enunciação da obra, ou o modo como cada peça se encontra organizada numa enenação que actua como sutura. Contudo, se no cinema a sutura trabalha dentro da fugidia sucessão de planos, numa instalação é estabelecida através da simultaneidade dos fragmentos expostos. O olhar do espectador lê e relaciona, através de múltiplas combinações, um conjunto que em nenhum momento lhe escapa. Em *O Espelho* de Andrei Tarkovski ou na série *Ausência* de Rita Magalhães, é trabalhado um movimento interior (assim como se fala de uma voz interior), a vibração trémula e invisível que agita todas as coisas. E essa permeabilidade entre cinema e fotografia possibilita olhar o mundo através do corte e da montagem, mas alterando a experiência temporal do espectador que, através dessas imagens, é colocado num presente estendido e ainda em simultâneo com a obra.

## BIBLIOGRAFIA

- BARRO, David — *Rita Magalhães: Viagens no Tempo*, Porto, Mimesis, 2004.
- DUBOIS, Philippe — “From One Image to Another, or on Cinema’s Influence on Contemporary Creative Photograph”, in *EXIT: Fuera de Escena*, 2001, n.º 3, pp. 146-161.
- DUBOIS, Philippe — *Le cinéma suspendu et la photographie tremblée*, Jacqueline Chambon, 1993.
- ESTÈVE, Michel — “Le temps du souvenir: note sur *Le Miroir*”, in *ESTÈVE, Michel ; [et al.] — Andrei Tarkovski*, Paris, Lettres Modernes Minard, 1983, pp. 63-73.
- FONT, Domènec — “Photography and Cinema: Hybridization. The Odd Couple”, in *EXIT: Fuera de Escena*, 2001, n.º 3, pp. 32-43.
- TARKOVSKI, Andrei — *Esculpir o tempo*, São Paulo, Martins Fontes, 2002.



Rita Magalhães — caixas de luz da série *Ausência* (2003–2004).

# PRIMITIVO SURREALISTA DE MARIA MARTINS

MARIA SILVIA EISELE FARINA | ARTE TERAPEUTA, ARTISTA PLÁSTICA E CERAMISTA. - MESTRANDA NA PÓS-GRADUAÇÃO INTERUNIDADES EM ESTÉTICA E HISTÓRIA DA ARTE | SILFARINAS@GMAIL.COM | WWW.SILFARINA.COM.BR

## RESUMO

Este trabalho mostra um breve estudo do diálogo da arte primitiva e a arte moderna ao mesmo tempo em que mostrará comparações de algumas obras, inclusive as esculturas de Maria Martins (1894-1973), meu objeto de pesquisa de mestrado. Alguns de seus tridimensionais dialogam com trabalhos de Giacometti (1901-1966), Brancusi (1876-1957), Max Ernst (1891-1976), Calder (1898 – 1976) e que por sua vez se inspiraram na Arte primitiva.

Considerada uma escultora surrealista, Maria Martins também tem uma influencia do primitivo, uma vez que os surrealistas preferiram essa arte, dando uma atenção especial por ser uma expressão artística, livre, sem dogmas e censura.

## A MODERNIDADE PRIMITIVA

A arte EXISTE desde que o homem existe. Ele quem a produz, sem sua interferência a arte não teria vida.

O homem antes de conhecer a escrita, produzia obras de arte, já nas cavernas procurou registrar, metaforicamente, por imagens, a sua realidade, que às vezes parecia irreal, mas que era o que ele realmente poderia fazer numa produção externa algo que via e tentava reproduzir. Fazendo figuras, que representavam os animais e pessoas da época, com cenas de caças e ritos religiosos. Faziam também esculturas em madeira, ossos e pedras; esses objetos e pinturas são estudados para se conseguir saber como viviam aqueles povos antigos.

Além da arte dos povos pré-históricos, também é considerada arte primitiva aquela produzida pelos índios e outros povos que viviam na América antes da vinda de Colombo. Os maias, os astecas e os incas representavam a arte pré-colombiana. São pinturas, esculturas e templos, feitos de pedras ou materiais preciosos, que nos contam a história desses povos.

Na atualidade também há arte primitiva: os negros africanos, que produzem máscaras para rituais, esculturas e pinturas. Os nativos da Oceania (Polinésia, Melanésia, etc.) também têm arte primitiva com estilo próprio; assim também os índios americanos produzem objetos de arte primitiva, muito apreciados entre os povos atuais.

Em algumas regiões do mundo, inúmeros fatores contribuíram para que os povos que nelas viviam não atingissem o estado da civilização permanecendo num estágio de desenvolvimento próximo ao que conhecemos nas culturas neolíticas.

A produção artística desses povos, baseada em lógicas diferentes das que costumamos observar em nosso mundo, costuma ser chamada de arte primitiva, etnográfica ou nativa. Normalmente, essa arte tem uma função definida dentro da sociedade em que se origina, sendo freqüente sua ligação a aspectos religiosos da vida dessas pessoas. A reprodução de imagens, freqüente entre os povos primitivos, por exemplo, parece ser uma exigência comum da espécie humana, talvez guiada por aspectos do inconsciente que proporciona imagens aleatórias de uma forma automática sem censura. Ídolos, figuras fetichistas, máscaras e pinturas pelo corpo são bons exemplos de expressão da arte primitiva.

Os principais objetos trabalhados são matérias primas naturais, como a madeira e a pedra, através de técnicas parecidas com a dos homens da Idade do Bronze. Além disso, é notável o senso de desenho que essa arte costuma apresentar. As crenças, rituais e tradições dos povos fornecem ampla temática para as suas mais variadas manifestações.

A influencia, na arte Ocidental do séc.20, da escultura tradicional da África e da Oceania e dos outros povos em desenvolvimento demonstra a vitalidade que pode resultar numa interação cultural. Isto também indica e é uma medida da influencia que a cultura moderna pertence a estes povos. Durante alguns séculos a proporção da altura para a largura do corpo e a proporção da cabeça para a altura da figura humana variavam somente dentro de limites pré-estabelecidos. O extremo desses limites foi notório no Maneirismo, com El Greco. Ele foi considerado único, por alguns historiadores. As angulações e distorções de suas figuras influenciaram Picasso. No final de 1906 a mudança radical em favor das razões extremas da proporção é antecipada no estilo ibérico de Picasso como: As Duas Mulheres, 1906, óleo sobre tela (151,3 x 93 cm), mas em 1907 na Les Femmes d'Alger (O Versão O), 1907, óleo sobre tela, (243,9 x 233,7cm) e em O Luxo de

285

Matisse, a liberdade, conquistada das velhas convenções foi definitivamente estabelecida. Foi logo absorvida pelos artistas alemães com a prática da “desproporção expressiva”.

No princípio do século XX os olhos foram insensíveis à beleza, força e sutileza das artes tribais. Mas se a palavra, primitivo, foi até então usada quase sempre com um sentido pejorativo, com os artistas modernos isso muda tornando a palavra positiva e vital, quando Picasso declara: “... que a escultura primitiva nunca foi superada...”. Através de sua admiração pela arte tribal, e como resultado da inspiração que proporcionou, a arte moderna teve um enriquecimento imensurável.

Muitos artistas modernos e contemporâneos usaram como referências para suas obras a arte primitiva: O contato com ela foi de extrema importância para a definição dos rumos que a arte do Século XX acabaria tomando. Isso é notório em: Gauguin, Matisse, Picasso, Miró, Braque, Modigliani, Leger, Klee, Giacometti, Brancusi, Henri Moore, Calder, Wifredo Lam e Arman, entre outros.

Os surrealistas se nutrem dessas formas inspiradoras dentro da simplicidade e experiência com o contato com os sonhos e automatismo psíquico

Para algumas pessoas a arte primitiva pode ser comparada ao desenho de crianças. Alguns críticos de arte argumentam que os desenhos de crianças são apenas divertimentos ao passo que o trabalho dos artistas é um objetivo de vida, uma expressão da sua própria vida. Pode ser, e fica aqui um tema para debate, porque em arte, nada é definitivo e completo. O fato é que as crianças apenas estão se divertindo, ao passo que o artista, procura expressar uma idéia.

## ESTUDOS COMPARATIVOS DA ARTE PRIMITIVA E ARTISTAS DO SÉC XX E MARIA MARTINS

Um dos exemplos a que se pode referir é a Cabeça de Amorgos, que é um dos ídolos mais extraordinários da chamada cultura das ilhas gregas Cíclades<sup>26</sup>. É um testemunho da mais antiga, arte grega. Esta cabeça de mármore, polida como um seixo, possivelmente pertenceu ao corpo de uma mulher. A esquematização das linhas corresponde a um desejo de simplificação, mais do que a uma técnica primitiva. Esta síntese da figura humana, onde com poucos elementos se define um rosto de um ser humano, está bem próximo do trabalho de Brancusi, Danaide, 1918, bronze sobre uma pedra polida (27.9 x 17.1 x 21.0 cm), e, A Tue Tête, de Maria Martins, 1950 bronze (78x31x33cm) Foto 1

Num outro exemplo: Cabeça de Modigliani, -1915 (56x12x37cm) e uma máscara de Mali, madeira (36,8cm) onde a simplicidade e limpeza de linhas dizem a forma de cabeça humana ao mesmo tempo em que há um alongamento do rosto diferindo dos padrões estéticos convencionais. Foto 2

Provavelmente Alberto Giacometti viu a atenuada e alongada Figura Nyamwezi, (madeira, 149 cm altura, Tanzânia), que como uma forma de retratar o homem é uma das possibilidades que possa ter influenciado sua série de trabalhos com figuras altas e alongadas representadas aqui por Tall Figure, 1949, bronze patinado, e é notório o diálogo da obra A Mulher Que Perdeu Sua Sombra, 1946, bronze (128 x 27,5 x 23cm) e de Maria Martins. Foto 3

Uma outra obra Princess X, 1916, mármore (55,9 x 8 x 22,9cm) de Brancusi numa comparação com um pilão de Papua, Nova Guiné, pedra (36,3cm) que sugere uma mulher com cabeça e pescoço encurvados sobre dois seios insinuados. Princess X é apresentada com uma cabeça reclinada e uma mão repousada sobre um único seio. É perceptível a semelhança entre essas duas obras e Sombras, 1952 gesso, (166x120x50cm) de Maria Martins. Foto 4

Os surrealistas preferiram a Arte da Oceania a arte africana, fato de estar mais perto da natureza, pela variedade, e também pelo uso aleatório dos materiais naturais. Às vezes é dito que a Arte africana é Clássica e a Arte da Oceania é Romântica, entretanto tais generalizações



foto1



foto2

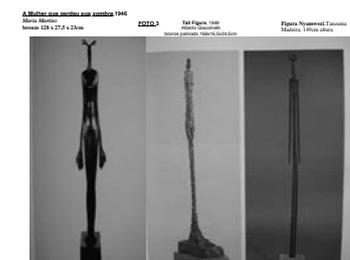


foto3

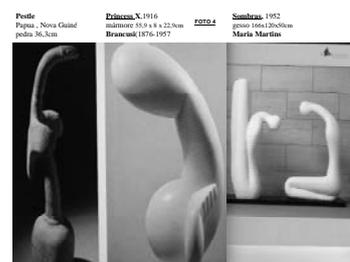


foto4

<sup>26</sup> Complexo de 56 ilhas, entre as quais as principais são Amorgos, Anafi, Andros, Antiparos, Delos, Ios, Kea, Kimolos, Kythnos, Milos, Mykonos, Naxos, Paros, Santorini, Serifos, Sikinos, Sifnos, Syros, Tinos, Folegandros.

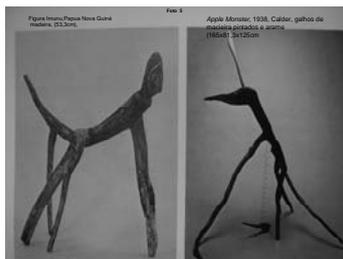


foto5

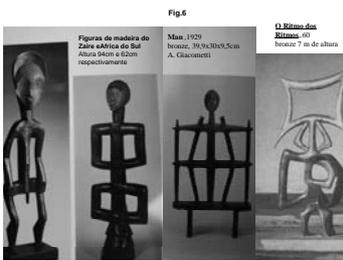


foto6



foto7



foto8



foto9

podem dificultar mais do que clarear os conceitos, mas uma poderia estar certa, que a Arte Melanésia é mais romântica do que a da africana no sentido de que se caracteriza com a identificação com o mundo da natureza. Enquanto existem homens e animais híbridos entre as máscaras africanas e as figuras representadas nas suas esculturas eles tendem conceitualmente mais a frente, serem removidos e ficarem mais abstratos do natural do que os monstros ubíquos dos povos da Mela nésia.

Relativo às várias artes da Oceania, as esculturas africanas poderiam ser caracterizadas em termos da predominância do antropomorfismo e antropocentrismo<sup>27</sup> ambos as qualidades do Clássico. Os artistas da Nova Guiné por outro lado tendem a achar seus monstros mais próximos dos “ready-made” nos recursos da essência da matéria natural. Em nenhum momento da arte africana, por exemplo, se acha alguma coisa comparável com aos híbridos e malévolos Imunus<sup>28</sup> da região do Golfo da Papuásia (Nova Guiné), que são feitos na sua totalidade de galhos ou raízes das árvores. O resultado dessa “seleção natural” é uma acomodação acidental aleatória, do objeto linear, mais próximo de algo sem forma cujos contornos diferem dos modelos estéticos africanos.

Calder esteve perto do surrealismo na década de 30, se interessou pela arte tribal, formando uma razoável coleção da arte primitiva. Como se pode observar na, foto 5: figura Imunu, madeira, (53,3cm), Nova Guiné, e Apple Monster, 1938, Calder, galhos de macieira pintados e arame (165 x 81,3 x 125cm) que é um trabalho totalmente incomum na obra de Calder e responde diretamente à fascinação do artista a expressão dos Imunu da Nova Guiné. Esse tridimensional consiste num tipo de objets trouvés<sup>29</sup>. Tanto Calder quanto os artistas da Nova Guiné buscavam “adivinhar” o que tinha de mágico dentro desses materiais, em seu estado bruto natural

Uma outra aproximação do trabalho de Giacometti com a arte primitiva pode-se perceber na foto 6: duas figuras de madeira do Zaire e África do Sul com a altura de 94 cm e 62 cm respectivamente e: Man, 1929 bronze, (39,9x30x9,5cm) de Giacometti onde poucas linhas se encontram e de forma simples e vasada sintetizam a figura humana e o O Rito do Ritmo, 1960, bronze, (7 m de altura), de Maria Martins, que está em Brasília e foi encomendado para a inauguração da capital brasileira.

Pode-se perceber mais uma vez a similaridade das formas entre Um apito Mossi, de Upper Volta, madeira (57cm de altura) e o O rei jogando com a rainha, 1944, bronze, (97,8x47,7x52,1) de Max Ernst. Foto 7

Mais uma comparação de semelhanças de uma figura de animal, ferro, 20cm, Reino de Karagwe, Tanzânia, e Prometeu, 1949, bronze (57,5x51,5x 36cm) de Maria Martins. Foto 8

Uma outra releitura do primitivo nas duas obras de Maria Martins Simple History, 1951, 142 x 65 x 45 cm e Título desconhecido, 1947, bronze, 32 x 25 x 9 cm com uma tanga (vestimenta) em casca de árvore pintada, Nova Guiné Foto 9.

### PRIMITIVO/SURREALISMO-DOIS VIESES NUM MESMO CAMINHO

Podemos dizer que arte não escapa de uma mesma fonte, que é a alma do homem, a alma do artista captando e transformando de acordo com sua percepção e sensibilidade criando uma nova forma no mundo. Ela é exposta ao mundo sob o filtro da alma do seu criador

Primitivo/ surrealismo/ alma do artista, se fundem se mesclam e se recriam a cada momento, que uma obra de arte surge no mundo, dentro de um contexto livre e de extrema sensibilidade. Este questionamento esbarra com a mesma relação que existe entre o primitivo e a alma humana. O que acontece é

27 Antropomorfismo é a forma de pensamento que atribui características e/ou aspectos humanos a Deus, deuses, elementos da natureza e constituintes da realidade em geral. (Nesse sentido, toda a mitologia grega, por exemplo, é antropomórfica), e o antropocentrismo, é uma concepção que considera, que a humanidade deve permanecer no centro do entendimento dos humanos, tudo no universo deve ser avaliado de acordo com a sua relação com o homem.

28 Imunu é uma figura original, que representa a força espiritual e que é obtida da raiz da árvore Mangrove é esculpida e transformada nas condições formais apresentadas pela natureza, procurando manter a forma original da raiz.

29 É o agrupamento de objetos achados, submetidos a uma mínima alteração após a sua seleção e agrupamento





que o primitivo pode ser tomado como um ponto de referência que é, ao mesmo tempo, um ponto de partida. O primitivo, como o próprio nome indica, está na base, na raiz de todo o sentir e uma mente que apenas começa a sua evolução. O primitivo é o que vem antes, é o que já estava, é o próprio vir a ser que significa a projeção do homem e do seu pensamento no tempo do futuro. Poderíamos até dizer que o primitivo é o futuro do passado

## **BIBLIOGRAFIA**

---

- ALEXANDRIAN, S. O Surrealismo. Tradução de Adelaide Penha e Costa. São Paulo: Verbo ; EDUSP, 1973.
- BRADLEY, F. Surrealismo. Trad. Sergio Alcides. São Paulo: Cosac Naify, 2001 Título Original: Surrealism.
- CAWS, M. A. Surrealism. Edited by Mary ann Caws, Nova York, Phaidon Press Limited. 2004.
- LIMA, S. A aventura Surrealista. Campinas, SP: Editora da Unicamp; São Paulo: UNESP: Rio de Janeiro: Vozes, 1995.
- PONGE, R. Surrealismo e o novo mundo. Organizado por Robert Ponge - Porto Alegre: Ed. Universidade/UFRGS, 1999.
- RUBIN, W. Primitivism in 20th Century Art. Vol. I e II, New York, N.Y. 1984.

# ATUALIZAÇÃO ESTÉTICA PROMOVIDA PELAS NOVAS TECNOLOGIAS ASSOCIADAS AO PROJETO GRÁFICO E À PRODUÇÃO EDITORIAL.

CARLOS ZIBEL COSTA | DOUTOR E PROFESSOR NA FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. | CZIBEL@GLOBO.COM

## ABSTRACT

This article surveys certain socio-cultural occurrences found in the contemporary information society, which displays a strong trend towards the transformation of artifacts and even of their users into 'objects', in the sense that in this process the role of the subject falls primarily upon the socio-cultural-commercial dynamics, rather than upon its up-to-date agents, namely, the corporations, industries, family, educational system, informational elements, etc. These trends are clearly driven by the economic practices of so-called "turbo capitalism", a term coined by Gilles Lipovetsky

This study, being obliged to discard, due to its inappropriateness to this article's format, the consideration of schizophrenia that the process of objectification can produce in individuals and in human relationships, a theme very well explored by Deleuze and Guattari in *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, will focus on the connection between this process of objectification and the acceptance by individuals of this process's typical forms of production, emission and consumption. Our aim is to find out whether this occurrence does, occasionally, facilitate, induce, clarify and even educate its users-objects regarding value aspects, therein included esthetic ones.

The selected cases, a typical product of current culture in the field of print media design, show a strong tendency toward the updating of esthetic concepts among the non-specialized segments of the population. It is our intent that, once they have been duly characterized in this article, they confirm by induction the suggested hypothesis concerning the said process and the promotion of esthetic concepts through the experience of living with the new technologies, whose reproduction and development is thus guaranteed.

## RESUMO

O presente artigo levanta certas ocorrências sócio-culturais na sociedade da informação contemporânea, nas quais se nota forte tendência à transformação de artefatos e mesmo dos seus usuários em "objetos", no sentido que, nesse processo, o papel de sujeito é assumido mais pela dinâmica sócio-cultural-mercantil do que por seus agentes atualizados, quais sejam, as corporações, as indústrias, a família, o sistema educativo, o informacional, etc. Tendências essas, claramente impulsionadas nas práticas econômicas do chamado "turbo capitalismo", em termo cunhado por Gilles Lipovetsky.

Tendo que descartar, por questão de inadequação ao formato deste artigo, a consideração da esquizofrenia que o processo de objetuação pode produzir nos indivíduos e nos relacionamentos humanos, de resto muito bem explorado por Deleuze e Guattari em "*Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia*", o presente trabalho irá focar no vínculo entre esse processo de objetuação e o acolhimento pelos indivíduos, de formas típicas de produção, emissão e consumo desse processo. Busca – se verificar que, tal ocorrência por vezes, facilita, induz, esclarece, e até mesmo educa, seus usuários-objeto em aspectos de valor, incluídos aí, os estéticos.

Os casos selecionados, produtos típicos da cultura atual no campo do design em mídia impressa, apresentam fortes tendências à atualização de conceitos estéticos junto a segmentos da população não-especializada, e pretende-se que, uma vez devidamente caracterizados neste artigo, confirmem por indução a hipótese levantada entre tal processo e a promoção de conceitos estéticos através do convívio com as novas tecnologias que, desse modo, aliás, garantem sua reprodução e desenvolvimento.

## ARTIGO

**Situação A** - Usamos o telefone celular, além da função original de um conector para contato com nossa rede pessoal de relacionamentos, como máquina fotográfica e filmadora de vídeo. Cada vez mais, enviamos essas imagens in natura ou editadas pelos programas embutidos no próprio equipamento, por e-mail via Web. Ou então, guardamos esses dados no próprio celular ou descarregamos no disco rígido de um computador qualquer. Podemos ainda imprimir as fotos ou o vídeo still em papel ou queimar um CD/ DVD para reutilizar essas imagens posteriormente. Celular enquanto extensão do corpo, e cujo uso em qualquer situação, local ou momento, acessa uma intimidade, uma individualidade específica e totalmente fora do tempo-espaço tradicional, como se viveu até cerca de uma década atrás.

A relação forma-função de fato se estilhou e com a instalação da Web diluíram-se as paredes, melhor seria dizer virtualizaram-se as paredes, das cavernas-casas, escritórios e oficinas onde vivíamos ou trabalhávamos ou descontraíamos, e agora, pode-se remontá-las quase 289

que independente da geografia e até mesmo, da arquitetura. A aparente trivialidade do processo esconde complexa trama de significados e representações com seus obrigatórios compromissos sociais - éticos, morais e estéticos entre eles, que justificam uma análise acadêmica.

Bastaria observar, por exemplo, os pontos de transporte, feiras, passeios e logradouros públicos ou jogos de futebol, para não dizer de shows populares em geral. Só para confirmar a impressão, sabe-se que, na pesquisa nacional por amostra em domicílio feito pelo IBGE em 2005, eram usuários de telefone móvel celular 44, 5% da população brasileira com dez anos ou mais de idade na faixa entre 1 e 2 salários mínimos de rendimentos mensais per capita por domicílio<sup>30</sup>. Importa notar que, longe de procedimento elitizado e segmentado social ou culturalmente, o processo descrito acima, bastante comum entre usuários da telefonia móvel celular no mundo inteiro, também faz parte do cotidiano de muitos brasileiros das mais diversas faixas econômicas e sociais, que já se acostumaram a interagir com um processador de texto, ou com uma máquina digital com comandos de texto ou de voz nos postos bancários, nas agências oficiais, shoppings e demais equipamentos públicos.

Nota-se também que nos indicadores de uso da Internet por usuários acima de dez anos de idade nos últimos três meses do levantamento de 2005, a média brasileira entre aqueles com o ensino fundamental completo - 08 anos, revelou o índice de 22,6%, e entre os com fundamental completo ou mais - 11 a 14 anos de estudo, 42,8%. Entre os que acessaram ao menos uma vez a Internet o IBGE detectou há dois anos atrás, nada menos do que 21% da população, ou seja, 32,1 milhões de brasileiros...Como é certo que todos esses indicadores cresceram em expressão nestes últimos dois anos, e hoje representam parcela ainda mais significativa da população, pode-se argumentar com firmeza, pela significação sócio - cultural abrangente do processo acima descrito também em nosso país<sup>30</sup>.

Ora, a penetração dos serviços e equipamentos digitalizados e principalmente, conectados a computadores e a Web, garante, entretanto, o envolvimento de larga parcela da população brasileira não especializada nas culturas e atitudes que dominam o mundo dos antenados globais, ao menos enquanto procedimentos de uso, extensamente usados por lá, e mais, passa a partilhar em certa, mas fatal medida, das imagens, músicas, vídeos, e, portanto, de comportamentos culturais do que se quer "up to date" na sociedade consumista e personalista do hipermodernismo.

E o que tal processo pode significar com respeito à estética, artes e novas tecnologias? Com certeza muito. Pois se é certo que como escreveu Feuerbach "o homem é aquilo que come" - Der Mensch ist, was er isst, ou então, como queria o ditado em latim popular "a veste faz o homem", consumindo hoje em dia, de modo exponencial novas tecnologias, em particular, o sistema-ambiente telefone celular associado ao computador e à Internet, estamos nos transformando em representações - imagens e idéias no conceito filosófico tradicional não-deleuziano, dessas novas tecnologias. Aliás, nenhuma grande novidade, pois, percebe-se que, historicamente tem ocorrido com frequência, ao menos nos últimos séculos, pelo que se apreende das crônicas, da literatura e da história das artes e dos costumes.

**Situação B** - É célebre, por exemplo, no romance "A cidade e as serras" escrito ao final do século XIX, a esgrima intelectual do personagem Jacinto no qual Eça de Queirós faz viver sucessivamente dois aspectos interiores: o urbano e o campesino. Vale recordar o fervor positivista de Jacinto, quando ainda imbuído plenamente por sua recente vivência de Paris, declara à Zé Fernandes o narrador do romance "Com estes olhos que recebemos da Madre Natureza, lestos e sãos, nós podemos apenas distinguir além, através da Avenida, naquela loja, uma vidraça alumina-da. Nada mais! Se eu porém aos meus olhos juntar os dois vidros simples de um binóculo de corridas, percebo, por trás da vidraça, presuntos, queijos, boiões de geléia e caixas de ameixa seca. Concluo, portanto, que é uma mercearia. Obtive uma noção: tenho sobre ti, que com os olhos desarmados vês só o luzir da vidraça, uma vantagem positiva. Se agora, em vez destes vidros simples, eu usasse os de meu telescópio, de composição mais científica, poderia avistar além, no planeta Marte, os mares, as neves, os canais, o recorte dos golfos, toda a geografia de um astro que circula a milhares de léguas dos Campos Elísios. É outra noção, e tremenda! Tens aqui, pois, o olho primitivo, o da natureza, elevado pela Civilização à sua máxima potência da visão. E desde já, pelo lado do olho, portanto, eu, civilizado, sou mais feliz que o incivilizado, porque descobro realidades do universo que ele não suspeita e de que está privado. Aplica esta prova a todos os órgãos e compreende o meu princípio. Enquanto à inteligência, e à felicidade que dela se tira pela incansável acumulação das noções, só te peço que compares Renan e o Grilo... Claro é, portanto, que nos devemos cercar de Civilização nas máximas proporções para gozar nas máximas proporções a vantagem de viver."<sup>31</sup>

O depoimento acima, mesmo nesta época da morte dos discursos redentores típicos do modernismo, é certamente reconhecido como exemplo adequado de penetração dos conceitos racionalistas, progressistas e heróicos, na cauda do sucesso obtido pelo estabelecimento da produção de base eletromecânica, na Primeira Revolução Industrial. Uma das constatações mais interessantes refere-se à arquitetura moderna que permanece até hoje como referência de atualização no Brasil, onde, entretanto nem mesmo a construção da nova capital federal em Brasília exibindo desenho de Niemeyer, ícone incontestado da brasilidade modernista, garantiu sua aceitação pelas massas, sequer, pela burguesia endinheirada.

30 [http://www.ibge.gov.br/home/presidencia/noticias/noticia\\_visualiza.php?id\\_noticia=846](http://www.ibge.gov.br/home/presidencia/noticias/noticia_visualiza.php?id_noticia=846)  
290 31 <http://www.portrasdasletras.com.br/pdtl2/sub.php?op=resumos/docs/cidadesserras>

Duas ironias, entretanto, se destacam: uma, que muitas das grandes corporações do capitalismo globalizado servem-se à fartura do desenho internacional, seja na arquitetura, seja nas marcas e logotipos, outra, que a população de baixa renda adotou extensamente nas periferias urbanas do mundo todo, o partido da laje plana de concreto e, conseqüentemente, seu desenho simples, honesto, construtivo, “moderno”. Não pela razão que a ideologia da modernidade queria intrínseca ao Movimento, mas por sua relação custo-benefício, soando, claro, com o dia onde um dinheirinho extra, irá garantir sua proteção por um telhado de fibra ou, sucesso! Telhas de barro!

Tais constatações, em que pese à abordagem eventualmente crítica, revelam que, de certa forma, o modernismo penetrou, sim, na cultura do período anterior, garantindo desse modo, valores éticos e culturais que reverteram em valores estéticos, inclusive. Se não, de fato, nas camadas amplas da população, ao menos em boa parte das grandes corporações, que, conservam em boa medida, suas imagens modernistas, seja nas sedes, seja nos logotipos e marcas. Isso só pode significar que, tais ícones, ainda, associam-nas, aos valores socialmente aceitos de poder, beleza clássica e eficiência. Caso exemplar da promoção da estética moderna no Brasil recente é o caso do Banco Brasileiro de Descontos-Bradesco, que acabou por desistir da manutenção de uma imagem tradicional em suas agências bancárias e passou a “modernizá-las” com já fazia seu principal concorrente, o Banco Itaú. Em fase posterior, altera também sua marca e logo, redesenhando-o com solução claramente moderna, acompanhando, aliás, toda a concorrência.



Fig. 01 - Revista Veja e Revista Veja SP, edição 2010; siamesas: primeiras capas.

**Situação C** - Abre - se uma revista semanal...Opa! Ela veio grudada! Não uma, mas duas revistas, grudadas pelas quartas capas! Normalmente esse magazine traz duas revistas uma com notícias gerais e outro, separado, especialmente com as da cidade em que é editado<sup>32</sup>, mas, dessa vez os dois tomos vieram irmanados como siameses, e invertidos.(Fig. 01) Há que se romper o picote para manuseá-las independentes. Porém, descobre-se que, as quartas capas grudadas, compõem um anúncio de um casal inter-racial, onde cada um deles, numa página, escuta música por meio de fone de ouvido ligado a um celular: no topo, na pagina esquerda “A música” e à direita “nos conecta”. Nada de “nos une, aproxima, faz igual, faz felizes, etc”. Não: “nos conecta!” (Fig. 02).



Fig. 02 - Revista Veja e Revista Veja SP, edição 2010; quartas capas ligadas pelo picote.



Fig. 03 - Revista Veja, edição 2010.

Para resistir ao esforço que o peso de cada revista exerce sobre o picote e sobre as capas ligadas, elas vieram duplicadas: estão coladas sobre as “verdadeiras” quartas capas com fita adesiva transparente dupla-face, e são bem mais espessas que as outras.(Fig. 03) Acompanha este número, uma terceira revista, solta, em edição especial dedicada à Mulher, muito provavelmente planejado pela proximidade com a “comemoração” do Dia dos Namorados. “Especial Mulher: comportamento, estilo e prazer” mas na realidade, uma sucessão de propagandas mais ou menos entremeadas com boxes de notícias, pesquisas e entrevistas com mulheres do momento e algumas divas consagradas. Junto com esse caderno especial para as mulheres, vem um encarte em formato e tamanho da própria revista “promoção Você quer você pode” e no pé de página “Esta é a promoção que você quer. Pode abrir >”, onde a editora divulga seus próprios produtos, claramente direcionado para os homens, nesse Dia dos Namorados.(Fig. 04)



Fig. 04 - Revista Veja, edição 2010.

Para resistir ao esforço que o peso de cada revista exerce sobre o picote e sobre as capas ligadas, elas vieram duplicadas: estão coladas sobre as “verdadeiras” quartas capas com fita adesiva transparente dupla-face, e são bem mais espessas que as outras.(Fig. 03) Acompanha este número, uma terceira revista, solta, em edição especial dedicada à Mulher, muito provavelmente planejado pela proximidade com a “comemoração” do Dia dos Namorados. “Especial Mulher: comportamento, estilo e prazer” mas na realidade, uma sucessão de propagandas mais ou menos entremeadas com boxes de notícias, pesquisas e entrevistas com mulheres do momento e algumas divas consagradas. Junto com esse caderno especial para as mulheres, vem um encarte em formato e tamanho da própria revista “promoção Você quer você pode” e no pé de página “Esta é a promoção que você quer. Pode abrir >”, onde a editora divulga seus próprios produtos, claramente direcionado para os homens, nesse Dia dos Namorados.(Fig. 04)



Fig. 05 - Revista Veja, edição 2010.

A certa altura o encarte muda, da impressão onde o papel reciclado era visível para outro onde ele recebe uma cor de base sobre a qual se aplica a impressão gráfica, quase não se notando mais a reciclagem do papel. Nesta parte, a escrita vem de ponta cabeça e, ao se abrir o encarte a partir da quarta capa, se verifica que se trata da “loja.com” da editora, onde os produtos virtuais ou atuais se apresentam como na tela de uma página típica de compras on line, e que utiliza insistentemente a linguagem digital, com a sugestão “acesse [www.editora\\_x.com.br](http://www.editora_x.com.br)”. (Fig. 05)

A revista de notícias gerais apresenta um folder implantado no grampo central, dentro de uma publicidade em folha dupla, que o envolve como um abraço. Na peça publicitária, na página à esquerda uma mulher sorrindo, recebem-

32 Revista Veja. São Paulo: Editora Abril, 30 de maio de 2007; nº 21, ano 40, edição 2.010.



Fig. 06 - Revista Veja, edição 2010.



Fig. 08 - Revista Veja, edição 2010.

do um afago de um homem sorrido, na página à direita. O folder em papel reciclado-a empresa liga-se à ecologia, é dobrado de modo que a metade esquerda tem largura menor que à direita. Assim, mesmo fechado percebe-se onde está o meio, e é por lá, claro, que se abre. À esquerda um selo esmaltado em laranja, e à direita, o mesmo selo em azul: "levante a aba e conheça esta fragrância... puxe aqui". (Fig. 06)

A revista de notícias locais mostra uma capa principal dobrada em orelha, que, aberta, desdobra-se em anúncio de uma loja de móveis que se compram e montam em casa -de largura menor que o miolo, de modo que apareça cerca de meio centímetro da página de nº 1. Esta página, entretanto, apresenta, exatamente na região desta diferença de superposição, a continuação da impressão "faltante" da capa da frente! (Fig. 07) Caramba! Como observou uma colega: quanto trabalho! Para abrir, para projetar, produzir, embalar e distribuir, sem estragar a arte final delicada! À que se deve excepcional cuidado editorial? Além da óbvia perseguição ao sucesso da mercadoria ofertada e do magazine, em si, deve-se estabelecer a semântica desse design, pois que, o cuidado exemplar refere-se, além deste, a muitos outros produtos de face gráfica que além de impressos, foram anexados, encartados, vinculados, adesivados, invertidos, esmaltados e implantados no magazine. Ou deve-se dizer no ambiente-revista, mais que, no objeto-revista? (Fig. 08)



Fig. 07 - Revista Veja, edição 2010.

A leitura atenta do magazine revela uma ressemantização do objeto-revista para transformá-lo num sistema-ambiente-revista. A estratégia do projeto gráfico e da produção editorial se apóia no manuseio planejado de cada uma das peças gráficas que facilitará ao leitor uma interação raramente conseguida na mídia impressa que, naturalmente, dialoga racional ou emocionalmente, mas, quase nunca, física e ambientalmente com ele. De fato, tal atributo é tradicional em mídias quentes ou imersivas. Música, shows, cinema, teatro-às vezes TV, e, claro, computador-internet nas primeiras, e dança, esportes, e às vezes, artes plásticas ou arquitetura nas segundas. Assiste-se, pois, a busca paradigmática da interatividade, da liberdade de uso e da sensação de descoberta e jogo típica da mídia Internet-computador-celular, pela mídia impressa. O que acompanha de certa forma, o caminho desbravado pela própria TV-há tão pouco tempo atrás, ela mesma paradigmaticamente amplamente, mas que, em sua recente digitalização, busca se aproximar do calor da mídia Internet-computador-celular.

**Conclusões Possíveis** – Verifica – se, que também nas artes gráficas, o processo em que se encontra o atual estágio dos meios de produção econômica e cultural, caracterizado pela globalização da produção e das finanças, faz convergir rapidamente mídias e comportamentos, de modo a transformá-los, todos, em objetos, usuários inclusive. A recepção positiva e por vezes entusiástica que os usuários dispensam, por analogia a outras situações históricas assemelhadas, parece apoiar-se na legitimação emprestada pelo complexo ambiental cibernético celular-computador-Internet, que, empresta seu prestígio, ao processo cultural analisado, que hoje em dia, caminha para se tornar paradigmático.

Deve-se reconhecer que, esse processo revela-se inovador em relação ao passado recente, já que, não confiando mais no desenvolvimento espontâneo da sociedade como previa o discurso moderno, implementa suas próprias técnicas educativas associadas ao diálogo interativo, mais que de convencimento ou imposição. Como se recorda, o convencimento era praxe no discurso enxuto, racional, porém hierático e impositivo do design da chamada Escola Suíça ou Estilo Internacional, sabidamente eficiente até a década de oitenta, pelo menos, quando a crescente complexidade social, o desestabiliza e em algumas circunstâncias, inviabiliza.

O processo atual, usando com eficiência novas estratégias de comunicação, como as que analisamos acima, de educação, conversa persuasiva e envolvimento com o antigo leitor, transforma-o em usuário, traduzindo: elo na cadeia de objetos de consumo que compõem o ambiente ético-estético-social contemporâneo.

## BIBLIOGRAFIA

- DELEUZE, G. e GUATTARI, F. Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia. São Paulo: Editora 34, 1996.  
FIELL, C. e P. Graphic design for the 21st century: 100 of the world's best graphic designers. Colônia (Alemanha): Taschen GmbH, 2003.  
KOPP, R. Design gráfico cambiante. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2004.  
LIPOVETSKY, G. e CHARLES, S. Os tempos hipermodernos. São Paulo: Editora Barcarolla, 2004.  
MONTANER, J. M. A modernidade superada: arquitetura, arte e pensamento do século XX. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2001.  
MORIN, E. e LE MOINE, J.-L. A inteligência da complexidade. São Paulo: Peirópolis, 2000.

292 PARENTE, A. Tramas da rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação. Porto Alegre: Sulina, 2004.