

A imagem a partir das tecnologias digitais na arte

Greice Antolini Silveira [1]

No contexto artístico diversificado no qual nos encontramos atualmente, vários discursos abordam o fim da arte, suas modificações ou adaptações. O historiador Hans Belting, em sua publicação sobre O fim da História da Arte (2006), propõe examinar o fim de um pensamento, o que ocorre tanto na ciência especializada quanto na arte.

Para Belting, “o discurso do ‘fim’ não significa que ‘tudo acabou’, mas exorta a uma mudança no discurso, já que o objeto mudou e não se ajusta mais aos seus antigos enquadramentos” (2006:8). Assim, ele refere-se à arte como portadora tanto de um conceito do significado de uma imagem quanto de um enquadramento na história da arte. Mas atualmente a imagem não pode ser entendida delimitada por enquadramentos, e é esta uma das mudanças significativas na história da arte para Belting. É “como se ao ‘desenquadramento’ da arte se seguisse uma nova era de abertura, de indeterminação, e também de uma incerteza que se transfere da história da arte para a arte mesma”. (BELTING, 2006:25)

Para compreender o pensamento de Belting, necessitamos situar-nos no tempo que ele descreve como uma era da arte, a qual se localiza aproximadamente entre 1400 e o final da década de 1960. Este período, segundo ele, é marcado pela produção artística e compreende uma história da arte. Belting afirma que, “embora as imagens realizadas antes disso fossem ‘arte’, não eram concebidas como tal, e o conceito de arte não desempenhava nenhum papel em seu vir a ser”. (DANTO, 2006:28). Esta delimitação no tempo para definir as imagens que pertencem ou não à história da arte, ilustra que embora exista uma era da arte, sempre houve uma história das imagens e é esta a principal questão do pensamento de Belting.

Em uma publicação anterior [2], Belting descreve as questões da imagem antes de 1400, limite dado por ele para o início da era da arte, contrapondo a publicação mencionada acima sobre O fim da história da arte, enfatizando deste modo, que sempre houve imagens, independente da concepção de arte. Assim, pode-se tratar esta história, a qual engloba um período maior de tempo, como história da imagem.

Dentro desta ampla discussão proposta por Belting, sobre a imagem, neste artigo serão abordadas algumas questões suscitadas pelas imagens a partir do uso de tecnologias digitais no campo artístico.

A imagem a partir das tecnologias digitais na arte

Na história da arte, a mais antiga disciplina envolvida com imagens e mídia, o questionamento do conceito de imagem vem florescendo e, curiosamente, isso acontece em paralelo aos rápidos desenvolvimentos no campo das mídias e de seus mundos imagéticos. (GRAU: 2007:28)

Segundo Couchot (2003) a produção da imagem pode passar por diferentes processos, existindo em três níveis: no nível plano - em pinturas e fotografias analógicas -, no nível da linha - na televisão - e no nível do ponto - o pixel. Neste último caso, ela encontra-se numerizada e pode ser manipulada minuciosamente a partir de cada ponto dela constituinte, trata-se de uma imagem digital.

Devido a estas modificações e evoluções das tecnologias - neste caso digital - mudaram também os modos de criação, produção, disponibilização, visualização e manutenção [3] das imagens, configurando-se conforme a necessidade de cada obra/projeto [4].

As imagens digitais encontram-se disponibilizadas em ambientes virtuais. Assim, primeiramente, devemos nos aproximar do conceito de virtual, que segundo Pierre Lévy é uma realidade em potencial, “é virtual o que existe em potência e não em ato. O virtual tende a atualizar-se, sem ter passado, no entanto, à concretização efetiva ou formal” (1996:15). Nos ambientes virtuais, envolvendo tecnologias digitais, as imagens encontram-se disponíveis para serem ‘visitadas’, através de um acesso interativo, mas apenas serão acessadas momentaneamente, serão potencialmente existentes a cada nova interação.

Ao tentar entender a imagem a partir de seu suporte, podem-se perceber algumas modificações significativas. Milton Sogabe (2002) apresenta algumas diferenciações a partir de quatro classificações de suportes: os suportes fixos, nos quais as imagens permanecem incrustadas no suporte, como em pinturas murais ou afrescos, por exemplo. Os suportes transportáveis – nos quais permanece a ligação entre a imagem e o suporte, mas este último encontra-se solto no espaço. Os suportes reprodutores que permitem, como o próprio nome indica, a reprodução da imagem, tornando-o um “condutor” de imagens. Encontramos estes suportes nas produções de gravuras – xilogravura, gravura em metal ou litogravura -, nos processos fotográficos ou no cinema. E, finalmente, os suportes atualizadores, que são os que interessam nesta explanação, pois são os que “suportam” as imagens digitais. As imagens não mais se encontram fixadas a materialidade de um suporte, mas sim como imagens potenciais do virtual. Os suportes – termo contraditório neste caso se considerarmos o significado conceitual da palavra – não são fixos. A mesma imagem pode ser visualizada, acessada ou atualizada em suportes diferentes.

Assim, o que se modifica em algumas obras/projetos que envolvem arte e tecnologia digital é que, “a passagem da superfície à interface, do óptico ao numérico, pressupõe outra ordem visual, alicerçada não num objeto, mas num modelo e suas regras formais de manipulação” (FABRIS, 2009:202), deste modo, o interesse destas obras concentra-se no processo interativo e não em um objeto concreto e acabado.

Imagem interativa e a Realidade Virtual

Uma das transformações significativas que ocorreu na imagem foi à possibilidade de interagir com ela. Quando Oliver Grau aponta a interação como uma das modificações da imagem, refere-se àquela que envolve as tecnologias digitais. “A interação é algo próprio de todo indivíduo vivo que reage a seu meio e age em retorno sobre ele.” (CAUQUELIN, 2008:168) Mas neste caso, quando se menciona interação, trata-se de interação tecnológica ou interatividade.

As tecnologias digitais possibilitam uma mobilidade das imagens, retirando-as do estado estático que adquire nas pinturas, desenhos, gravuras e outros meios tradicionais. As imagens passam a ser numéricas, tornam-se imagens-matriz, “a estrutura matricial da imagem permite ter acesso diretamente a cada um desses elementos e agir sobre eles. Seus processos de fabricação rompem, conseqüentemente, com todos aqueles que caracterizam a imagem tradicional; eles não são mais físicos, mas computacionais.” (COUCHOT,2003:161).

Através de softwares específicos para trabalhos artísticos e das interfaces [5], os interatores podem modificar as imagens presentes nas obras,

A imagem deixa de ser o antigo objeto óptico do olhar para converter-se em *imagerie* (produção de imagens), práxis operacionais que insere o sujeito numa “situação de experimentação visual inédita”, acrescida pela possibilidade de integrar outros registros da sensibilidade corporal. (FABRIS, 2009: 201)

Estas interações podem ser classificadas com diferenciados níveis. Segundo Couchot (2003), pode ser exógena ou endógena. A primeira quando possibilita trocas entre o interator e o sistema computacional através das interfaces; e, a segunda, endógena quando além desta primeira ação, o sistema se auto-organiza realizando trocas de informações também internas na máquina.

Outra modificação significativa nas questões que envolvem a imagem, a arte, a tecnologia e a interatividade tratam de projetos artísticos que utilizam na sua produção a realidade virtual, a qual transforma o modo do público perceber as imagens. Ao invés de colocar-se diante delas, o interator imerge em um ambiente virtual, formado por imagens. Segundo Cauquelin, “‘Imersão’ designa a entrada de um visitante no espaço virtual que constitui uma obra interativa e a ação que ele pode realizar neste espaço” (2008:170)

As obras/projetos que utilizam a realidade virtual exploram a criação de ambientes no sistema digital de modo a possibilitar ao interator uma imersão - parcial ou total - em um mundo simulado. Estes ambientes são: não imersivos quando utilizam telas de projeção ou o monitor do computador para visualizar as imagens; e, imersivos quando necessitam o uso de interfaces - como capacetes ou óculos, por exemplo - para visualização dos espaços virtuais.

Através do uso destas interfaces específicas o interator experiencia habitar em mundos virtuais, constituído de imagens simuladas, produzidas por sistemas computacionais. Assim, modifica-se consideravelmente a relação do público diante das imagens artísticas. Para Kirner, “realidade virtual é uma interface avançada para aplicações computacionais, que permitem ao usuário navegar e interagir, em tempo

real, com um ambiente tridimensional gerado por computador, usando dispositivos multisensoriais”. (2007:9)

Deste modo, as produções envolvendo arte e tecnologia digital, e que apresentam a realidade virtual como meio de proporcionar a interação entre a obra e o público, necessitam de softwares e hardwares específicos, de acordo com as intenções do artista, e os quais proporcionam diferenciadas sensações e percepções no interator. Assim, a realidade virtual permite novos modos de percepção do real, sem imitá-lo, apenas acrescenta a ele estímulos visuais que proporcionam uma imersão em ambientes diferenciados daqueles presentes no espaço físico das instalações.

Uma “nova” abordagem da imagem na história da arte

Ao apontar o fim de uma história ou propor uma história das imagens, Belting não está delimitando parâmetros para definir uma obra de arte nem excluindo imagens da história da arte. O que propõe é uma retomada de pensamento, e toma “por premissa que o jogo prosseguirá de outra maneira” (BELTING, 2006:9). Segundo ele, “o título do livro oferece apenas um mote que me dá a liberdade de formular reflexões totalmente pessoais sobre a situação da história da arte e da arte que de modo algum tratam apenas da questão do fim”. (2006:9)

Deste modo, a produção artística que envolve a arte e a tecnologia pode ser analisada como uma das “novas maneiras” de abordagem da imagem dentro da história da arte, levando em consideração as modificações suscitadas, como por exemplo, a interatividade.

Ao propor uma reflexão sobre o fim da história da arte, Belting não está profetizando o fim da pesquisa sobre arte, apenas sugerindo uma desestruturalização do modo rígido como é interpretada a história da arte até então. Segundo Belting

A descontinuidade existente entre a prática artística contemporânea e a prática antiga conduz à tese de que a arte, tal como a entendemos hoje, foi uma invenção de determinadas culturas e sociedades - um fenômeno, portanto, com o qual não deparamos a todo instante e em toda parte e que por isso também não deve sobreviver para sempre. (2006:247)

Sendo assim, podemos compreender o apontamento de Belting para um fim da história da arte, tomando como partida a história, tal qual conhecemos, ser uma invenção da sociedade e deste modo, suscetível a mudanças.

No caso das imagens geradas a partir das tecnologias digitais, as modificações surgiram conforme a evolução das tecnologias, as quais continuam em constante processo de transformação como afirma Venturelli, “a tecnologia está intrinsecamente relacionada com o potencial do cálculo do computador, fazendo com que novas experimentações surjam no âmbito da arte. A experimentação, neste caso, é uma maneira de explorar um processo de criação do ponto de vista de suas potências.” (2008:109)

E neste sentido, a arte envolvendo as tecnologias digitais, se mostra pertinente para uma modificação no posicionamento de análises, críticas e teorias sobre a imagem na história da arte, por seu caráter diferenciado de interatividade, imersão, evolução, entre outras questões geradas por esta produção. O que de modo algum, implica na exclusão da produção artística anterior e possíveis questões que as obras tradicionais possam suscitar, afinal:

A arte que trabalha com um diálogo intencional com a ciência e a tecnologia de nossa época, apresenta muitos elementos já existentes nas obras do passado, porém o grau de transformação destes diversos elementos num mesmo conjunto, afetados pela tecnologia, acaba por criar num novo contexto, novos pensamentos que geram novas atitudes e novos conceitos de artista, obra, público e arte, mas sempre conectados no passado e antenados no futuro, onde continuidade e ruptura coexistem sem contradição. (SOGABE, 2007:435)

Deste modo, num campo vasto de possibilidades de abordagem da arte, partir de algumas questões suscitadas pelas imagens mostra-se pertinente, pois, a imagem é um dos principais elementos a fazer a ligação entre todos os referenciais que compõe o contexto artístico de todas as épocas; ou, seguindo o pensamento de Belting, as imagens acompanham a vida social de todos os indivíduos, mesmo quando as questões em pauta não são da história da arte.

Referências

BELTING, Hans. O fim da história da arte: uma revisão dez anos depois. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

CAUQUELIN, Anne. Frequentar os incorporais: contribuição a uma teoria da arte contemporânea. São Paulo: Martins, 2008.

DANTO, Arthur. Após o fim da arte. São Paulo: Edusp, 2006.

FABRIS, Annateresa. A imagem hoje: entre passado e presente. In: DOMINGUES, Diana (org). Arte, Ciência e Tecnologia: passado, presente e desafios. São Paulo: UNESP, 2009.

GIANNETTI, Cláudia. Estética Digital: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.

GRAU, Oliver. Arte virtual: da ilusão à imersão. São Paulo: Editora UNESP: Editora Senac São Paulo, 2007.

KIRNER, Cláudio. Fundamentos de Realidade Virtual e Aumentada. In. KIRNER,C.; SISCOOTTO,R. Realidade Virtual e Aumentada: Conceitos, Projeto e Aplicações. Porto Alegre, Editora SBC, 2007.

LÉVY, Pierre. O que é Virtual. Rio de Janeiro: Ed 34, 1996.

SANTOS, Nara Cristina. Arte (e) Tecnologia em sensível emergência com o entorno digital. Tese de Doutorado UFRGS, 2004.

SANTOS, Nara Cristina. História da Arte e História da Imagem: arte, tecnologia e mídias digitais. In: Linhas Cruzadas: Artes Visuais em debate. Maria Cristina da Rosa Fonseca da Silva e Sandra Makowiecky (orgs.). Florianópolis: EDUEDESC, 2009, p. 121-130.

SANTOS, Nara Cristina. História da Arte e História da Imagem: entrecruzamentos com a arte, tecnologia e mídias digitais. Anais XXIV Simpósio Nacional de História. São Leopoldo: Unisinos, 2007.

SOGABE, Milton. O corpo do observador nas artes visuais. In: Anais Encontro Nacional da ANPAP. Florianópolis: UDESC, 2007.

SOGABE, Milton. Uma viagem da imagem pelo espaço. In: LEÃO, Lúcia (org.) Interlab: Labirintos do pensamento contemporâneo. São Paulo: Iluminuras, 2002.

VENTURELLI, Suzette. Imagem Interativa. Brasília: UnB, 2008.

[1] Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais/PPGART/UFSM (Bolsista CAPES), sob orientação da Prof^ª. Dr^ª. Nara Cristina Santos. Bacharel e Licenciada em Artes Visuais pela Universidade Federal de Santa Maria/UFSM. E-mail: greiceantolini@yahoo.com.br .

[2] The Image before the Era of Art {A imagem antes da era da arte}, (1993)

[3] SANTOS, 2004.

[4] SANTOS, 2004. Referindo-se a uma obra em processo, em estado de vir-a-ser.

[5] Conexão entre os dispositivos de hardware, entre dois aplicativos, ou entre um usuário e um aplicativo que facilita a troca de dados mediante a adoção de regras comuns, físicas ou lógicas. Tal dispositivo permite remediar os problemas de incompatibilidade entre dois sistemas, atuando como um conversor que permite a conexão. (GIANNETTI, 2006)