

ARTE E TECNOLOGIA: A CRIAÇÃO DA IMAGEM NAS ARTES PLÁSTICAS NO FINAL DO SÉC. XX

Paulo Bernardino

*Universidade de Aveiro, Aveiro, Portugal
pbernard@ua.pt*

Resumo: O propósito deste artigo é procurar compreender o resultado do encontro entre a arte e a tecnologia - que me leva a procurar perceber o desenvolvimento da ideia de partilha na produção (interactividade) que se espalha como se inerente à atitude do acto criativo. O trabalho, sendo revelado na aspiração da partilha/interacção, enuncia um posicionamento que está ligado ao meio tecnológico, sobre o espaço e os processos em questão reafirmando que a arte é na realidade um produto da liberdade humana desprovida de intenção.

Palavras-chave: Arte e tecnologia; Processo criativo; interacção.

Art and technology: image creation in the visual arts at the end of the XXth century.

Abstract: The purpose of this article is to understand the result of the encounter between art and technology – which brings me to attempt to understand the development of the idea of sharing in the production (interactivity) diffused as inherent to the attitude of the creative act. The work of art, as revealed in the aspiration of a sharing/interaction, enunciates a positioning that is attached to the technological medium, upon its space and processes, reaffirming that art is in fact a product of human freedom deprived of intention.

Keywords: Art and technology; Creative process; Interaction.

De acordo com o cenário cultural prevalecente estamos a atravessar uma metamorfose, que está a transformar-nos numa sociedade que possui uma pele tecnológica essencialmente composta por imagens. De facto, a tecnologia está sempre voltada para o aperfeiçoamento da imagem e isso pode ser interpretado como uma crença, assim com uma vontade, de compreender o mundo através da sua simulação.

Estando a tecnologia sempre presente em toda a história da arte, que é sobretudo constituída por imagens, veremos em que medida a tecnologia digital está a interferir com o processo artístico - procurarei reflectir em que medida a tecnologia digital tem vindo a interferir com os processos artísticos contemporâneos.

Na Arte, o resultado do encontro entre a tecnologia e o desejo pela interactividade impulsiona-nos a perceber o desenvolvimento da ideia de partilha na produção que se abre como inerente à atitude do acto criativo. O trabalho, sendo revelado pelo desejo de interacção enuncia um posicionamento que está ligada tecnologicamente ao meio (questões que se associam ao espaço e aos processos).

Na primeira parte do artigo procurarei construir uma genealogia da imagem, assim como das interferências tecnológicas, analisando a localização das imagens (lugar), e os meios utilizados para a constituição do real; durante o desenvolvimento procurarei demonstrar como é coordenado o significado das imagens, e por que precisamos de imagens; no final procurarei demonstrar os procedimentos do espectador perante as inovações digitais, de forma a percebermos e de que modo a interacção interfere com o posicionamento do publico perante os aspectos da criatividade.

O trabalho artístico contemporâneo aparece como uma combinação móbil para lá das probabilidades, onde o espectador é utilizado e transformado, permitindo uma mutação de atitudes, criando uma conjuntura paradoxal e complexa, porque ninguém quer um modelo

(no sentido de uma verdade), mas uma condição para o desenvolvimento físico e para a experiência intelectual da arte.

Enquadramento do problema

O propósito deste artigo é procurar compreender o resultado do encontro entre a arte e a tecnologia - que me leva a procurar perceber o desenvolvimento da ideia de partilha na produção (interactividade) que se espalha como se inerente à atitude do acto criativo. O trabalho, sendo revelado na aspiração da partilha/interacção, enuncia um posicionamento que está ligada ao meio tecnológico, sobre o espaço e os processos em questão reafirmando que a arte é na realidade um produto da liberdade humana desprovida de intenção.

Texto

Pelo facto de ver as imagens como um elemento que acompanharam desde sempre o desenvolvimento da humanidade, foi-se desenvolvendo em mim, enquanto artista, uma necessidade de penetrar, para procurar compreender, as diferentes épocas de produção das imagens para melhor situar o passado e a partir de aí conjecturar o futuro.

Ao relacionar técnicas, suportes e tecnologias, descobrimos formas de caracterizar as imagens. Se agruparmos as técnicas percebemos e caracterizamos as imagens, reflectindo as resoluções estéticas que foram organizando crenças e pensamentos que regiam as épocas que lhes deram origem. Desde logo, com as imagens mais remotas da história do homem, percebemos que estas se foram cruzando com questões de natureza mágica, proporcionando um desenvolvimento através dos tempos, facilitador de consequentes transformações. A função da imagem foi-se convertendo na representação do mundo aparente, proporcionando e enquadrando a figuração dentro de ideais estéticos, pro-

curando uma narratividade que acabou por lhe dar poderes políticos e religiosos remetendo-a para uma condição orientadora de cultos, onde questões, determinantes na sua formação, a colocaram ao serviço da pedagogia, segundo uma orientação educativa dominante. Dependente, visto o seu valor simbólico, dos locais de apresentação e pela operacionalidade dos desenvolvimentos técnicos dos mesmos, a imagem foi sofrendo adaptações na sua execução prática, adaptando-se aos espíritos das épocas, começando a revelar uma necessidade inerente de transformar o espaço da representação em espaço de transcrição, que mais do que aludir pretende simular o real de forma persuasiva.

Com a divisão advinda das divergências doutrinárias (Roma *versus* Constantinopla), desenvolvem-se basicamente duas formas de olhar/pensar a imagem (católicos – ortodoxos). A imagem torna-se descritiva, pela sua vertente orientadora de culto, vemos a imagem a penetrar questões absolutamente determinantes para a sua formação enquanto processo de expansão.

Pela importância que, particularmente, o norte de Itália vai ocupar no desenvolvimento de uma nova abordagem da consciência humana, tendo como lema o Homem, vemos florescer uma nova era onde o termo Renascer (não apenas pela inspiração da cultura Greco-Romana), dá o mote para o Renascimento, onde se adopta, fundado no humanismo, todo um culto do individualismo.

As imagens sofrem imediatamente uma transformação técnica e estética que supera uma das grandes barreiras da representação até então. A credibilidade e coerência na apresentação, por um lado, assente no conhecimento matemático-descritivo do espaço tridimensional na representação bidimensional através da geometria, proporcionando ver o local da representação como uma janela (metafórica), por outro, através do desenvolvimento da pintura a óleo. Pela capacidade desenvolvida no tratamento da forma que a técnica da pintura a óleo veio facilitar, proporcionou-se a procura da objectividade na representação em todos

os sentidos, onde a imagem reflecte o que está fora, o visível, libertando o homem da deformação das imagens “imaginadas”, interiores, que deturpam a realidade.¹

Por meio do conhecimento da geometria descritiva do espaço verifica-se um avanço em termos de percepção que permite uma manipulação do espaço, que vai influenciar a própria postura do indivíduo criador quanto à sua colocação no seio da sociedade e consequentemente influenciar todo o tratamento dado a luz (claro) e à sombra (escuro) no espaço da representação. O conhecimento passa a ser um bem precioso para o domínio da imagem, não apenas pelo facto da geometria necessitar de aprendizagem específica, mas pela consciência que a própria sociedade começa a encarar e a diferenciar as produções das imagens em função do seu autor. Percebe então o indivíduo artista, que a sua mais valia revela-se na atitude – indivíduo que se encontra numa encruzilhada – sendo que por um lado tem o passado e por outro o presente – a confrontação da tradição e da inovação, a sua relação com as formas impostas e as livremente escolhidas, fez com que estes indivíduos artistas passassem a ser vistos como seres intelectuais, e como tal eles próprios passaram a ser conscientes do seu valor.²

Vemos o séc. XV aparecer como enunciador de uma nova abordagem à imagem, procurando-se uma “beleza ideal”, que compreenda o Homem, um compromisso com o real, não do ponto de vista da imitação, mas do complemento.

O suporte interfere na condição da imagem enquanto veículo difusor dos conteúdos, pois ao transformar-se de paredes em quadros

- 1 Realidade essa que era tida e vista como o “visível” e para tal usaram, inclusive, os aparelhos derivados da investigação da época, nomeadamente a “câmara obscura” com o propósito de traduzir a natureza do modo mais objectivo possível – as imagens obtidas eram, obviamente, a própria realidade que se fazia projectar na parede oposta ao orifício por onde penetrava a luz e assim o artista registava o visível e não a imaginação.
- 2 Pela apropriação da técnica, enquanto processo vinculador do conhecimento, o artista começa a afastar-se do artesanato. Com o objectivo de ser bem acolhido no seio da sociedade do seu tempo, procura, mais do que usar a habilidade, usar o intelecto na construção do espaço da representação.

proporciona objectos, favorecendo à imagem uma condição “transportável” - criando novas formas de apropriação.

Esta transformação foi altamente incrementada pelo impulso dado à imagem com o aparecimento da prensa de caracteres móveis de Gutenberg (1394-1468), que não só permitiu uma maior divulgação da imagem³ (inclusive produziam-se imagens de composições que mais tarde iam dar origem a pinturas, como a colocou ao serviço das ciências).

Todavia a Europa é um barril de pólvora, no que diz respeito sobretudo ao séc. XVI, onde se confrontam posições reformistas e contra-reformistas e suas derivantes posições, particularmente todos os países, católicos, que ficaram posteriormente debaixo de um absolutismo régio. Proporcionando uma comunhão entre clero e nobreza que imediatamente começam a combater a produção cultural independente, através de ordens estabelecidas com o objectivo de censurar a produção e ao mesmo tempo tentar submeter a criação ao poder instituído – seu único promotor e consumidor. Porém, como sempre na vida, as limitações não são obrigatoriamente condições de abandono. Debaixo de adversidades, reorganizou-se numa sintaxe nova, dinâmica e dramática, artificiosa e tecnicista, com grande sentido cénico, todo um espaço propício para a elevação dos sentimentos e das emoções é o que nos apresenta o Barroco e o Rococó.

No entanto, com o século XVIII, o Século das Luzes, do *Iluminismo*, vemos despontar toda uma atitude voltada para o princípio depositado na *Razão, Liberdade e Progresso*, e a produção artística começa a ser questionada⁴ quanto à sua forma e processo.

3 Através dos livros a imagem começa a percorrer distâncias inimagináveis para a própria pintura, tendo como tal que se confrontar com a sua verosimilhança, enquanto representação, do representado com o real, obrigando a sua execução a ser tanto mais precisa quanto inquestionável.

4 Desenvolve-se a crítica e as academias com programa, porém ainda longe de terem ensinamentos sistematizados, começam a florescer pela Europa passando a substituir as corporações de artes e ofícios – pela mão da liberalização do conhecimento proporcionada pela academia, a produção de imagens começam a estar ao alcance de classes menos favorecidas e assim o número de indivíduos interessados em produzir aumentou significativamente.

Se as revoluções Liberais parcialmente puseram fim ao regime Absolutista, as revoluções Americana e Francesa (1789), sobretudo esta última procurou instituir o direito à autodeterminação dos povos, aristocracia *versus* povo, ou dito de outra forma, tradição *versus* inovação. Por um lado o Neoclassicismo, procurando retratar a verdade altruísta, vendo o passado clássico como um exemplo a seguir, e por outro o Romantismo, mais interessado no tratamento das emoções e da natureza, contribuíram para que ambos os estilos, cada um à sua maneira apelando para a dicotomia intelectual derivada de uma posição que facultava e estruturava a sociedade, sobrevivessem em simultâneo.

Indiscutivelmente que foi o Romantismo que mais impacto teve no desenvolvimento da arte e conseqüentemente na imagem, pela sua ausência de padrões, comparativamente com os Neoclássicos, os artistas do Romantismo podiam olhar o mundo de forma mais livre, o que fez com que usassem qualquer experiência, real ou imaginária, desde que intensa, e em seu nome acabaram por adorar a emoção pela emoção. O que por sua vez acaba por fazer realçar o problema da arte como sendo um problema de forma. Forma que traduz o modo de ver e experimentar a realidade do indivíduo artista, colocando a visão no centro da produção da obra.

A imagem começa então a evidenciar na sua constituição uma transformação profunda, pois começa a deixar de ser um espaço de representação a que se assistia, que era teatralizado, colocando o público num local tangível, para passar a ser fictícia, para concorrer imagem/natureza e artista/observador no plano do provável.

Com o desenvolvimento demográfico, decorrente da Revolução Industrial, reformula-se a sociedade indo interferir nos modelos assim como nos meios de utilizar e produzir imagens. Partindo do legado da imprensa (tecnologia facilitadora de distribuição e circulação de imagens), demanda-se uma tecnologia capaz de produzir e difundir imagens, quer a velocidade quer em quantidade. Começa a operar-se

uma transformação radical em todo o mundo, afectando todos os bens objectuais de consumo, assim como o próprio objecto artístico. Logo, com o aparecimento das primeiras imagens, mais concretamente com o Daguerreótipo, que acabariam por constituir, dar origem, à fotografia a preto-e-branco, numa primeira fase, faz-se aparecer uma nova forma fora da vontade e do saber da mão do operador.

Contudo, a grande aventura da imagem técnica só começa a enunciar-se de modo indiscutível com a passagem da fotografia a preto-e-branco para a fotografia a cores, dando-se uma transmutação da realidade do espaço da pintura, da representação, da imagem, ou seja da arte. As imagens que a fotografia dava ao mundo, tornaram-se e eram vistas como uma mais valia; sem a intervenção de um intérprete, de um código, de um tratamento alicerçado na tradição, a sua função era colocada como provedora de verdade visual. Pela presença da máquina/aparelho a imagem vai ganhar uma evidência do ponto de vista da sua intersecção com a realidade, manipulando a nossa crença na sua autenticidade, fazendo com que adquira um valor simbólico operado pela verdade objectiva inerente à qualidade física da situação existente entre fotografo e fotografado (Sontag: 1986).

A máquina de impressão e a máquina fotográfica, fazem uma parilha avassaladora no campo da representação. O compromisso da imagem realista produzido pelo aparelho fotográfico e conseqüente verdade objectiva, convertem a imagem numa evidência do real, remetendo a produção manual da pintura para a subjectividade, o que mais do que uma diminuição de funções, fez com que esta se torna-se vinculadora de uma procura interior, alargando objectivamente, o seu espectro para lá da tradução da realidade observável.

O que acentua o séc. XIX, do ponto de vista da sua transformação enquanto processo de transcrição visual (imagens), foi por um lado, a fotografia, por outro, a rotura com o passado, onde o processo de olhar a pintura se volta para si próprio, deixando de lado as preocupações da

tradução do visível – mimetismo – e começando uma nova aventura que é de facto a abstracção.

O questionar da objectividade é então condicionada por esta nova tecnologia uma vez que não deixa margens para dúvidas, pois a realidade passa a ser mediada por um meio exterior à produção manual, logo fora da interpretação subjectiva do seu executor. Implementando uma nova visão do espaço, pela acção deste novo suporte, passa a existir uma liberdade na criação da imagem para os artistas plásticos. Ficando cada vez mais sujeito o espaço da ilusão a uma nova realidade (onde o objectivo não é representar); da confrontação entre o objecto e a realidade, acaba por se formar novas consciências, expandindo-se e provocando novos espaços de ocupação para o desenvolvimento da arte.

Novos suportes aparecem com o desenvolvimento da tecnologia e do aparelho mecânico, passa-se para o aparelho electrónico, que transforma mais uma vez a abordagem às imagens, proporcionando novos espaços para o seu desenvolvimento recolocando a questão do local expositivo como elemento inerente à própria obra. Pelos meados do séc. XX, assistimos, agora de forma determinante, pela mão da tecnologia a grandes alterações nos processos, nos meios e na própria imagem. Na qualidade de meio, vemos aparecer uma tremenda abordagem à informação, quer do ponto de vista da sua preparação quer do ponto de vista da sua difusão, ou seja o desenvolvimento dos meios de comunicação de massas.

Portanto, mais do que tudo é no meio que se encontra a grande transformação, e do ponto de vista da criatividade, o aforismo “o meio é a mensagem” (McLuhan: 1964), vai introduzir na mente dos artistas uma mudança radical. Já não é o objecto em si que ocupa o centro, mas a preocupação da utilização de um meio, que em si, seja e enumere características que remetam para um tipo de instrumento com propriedades novas para o mundo das artes, e é condição em que o vídeo (captura e reprodução) veio precisamente a tornar-se, em termos tecnológicos e

económicos, acessível ao público. E os artista começam a perceber neste meio uma capacidade de expressão libertadora – através da imagem como sendo em si uma expressão que, conjuntamente com o uso do texto e da voz, remete para uma presença quase irreconhecível, fugindo a uma compreensão/identificação rápida quer da narrativa quer da representação. Devido à sua característica intimista (grava e reproduz a cena em tempo real), a câmara de vídeo, favorece uma relação pessoal com a imagem (plano da identidade) como processo reflexivo da sua condição humana. Pela natureza da sua forma de apresentação (projectão), o espaço físico passa a ser um elemento enunciador de uma nova abordagem à forma artística, a instalação, que obriga a imagem a não ser apenas o alvo da criatividade, mas a própria relação, espaço/tempo/dimensão, a ter uma influência preponderante no comportamento da obra e do observador.

Com as tecnologias desenvolvidas nos meados do séc. XX, primeiro pela acção do vídeo e depois pelo legado digital, alteram-se tecnicamente os processos e a imagem passa a integrar o tempo e o movimento como factores decisivos na sua constituição. Pela facilidade tecnológica, o nível de intervenção na imagem passa a ser bastante alto logo no momento da sua captura, proporcionando uma desarticulação, em directo, complementando uma sintonia com as experiências estéticas de outras formas de expressão que procuravam mais do que a dialéctica imagem vs observador, uma abordagem interactiva. Com a introdução do computador, a imagem sofre uma alteração fundamental na sua história. Perdendo o referente converte-se num sistema auto-suficiente que embora não esteja preocupado na tradução da realidade, vai interferir com ela, quer do ponto de vista dos seus valores quer da constituição de novas realidades. As transformações operadas técnica e tecnologicamente pelo advento digital tiveram um impacto real no modo de ver. Com o aparecimento do suporte digital tudo se transforma irremediavelmente. Afere-se a perda da evidência, afectando-se a condição de verdade que a imagem ainda transportava e interfere-se na própria construção da re-

alidade. Enquanto suporte, o digital, comprometido com a imaterialidade que lhe é fundadora, permite uma circulação de dados, que integra de forma simbiótica, dando origem a produtos que já não são apenas imagens mas comprometimentos entre som, imagem, tempo e, fundamentalmente, acção, convertendo a imagem num interface que torna intencional a procura da interactividade.

Interfere-se com a forma de operar e produzir e consequentemente com o resultado.

Confundindo-se o verdadeiro e o falso e afastou-se a noção de original. A facilidade reprodutiva, pelo facto de não alterar o original, acentuou a noção de imaterialidade provocando uma catarse na autenticidade, colocando a materialidade fora da sua arena. Já se havia notado, por Walter Benjamin no início do séc. XX, em 1936, que a reprodutibilidade mecânica interferia com a aura da obra de arte, mas a autenticidade não era beliscada, que como prova de autoria estava garantida porque associada ao objecto físico e ao local. Com o aparecimento da *www* - a grande metáfora contemporânea da ausência do local - é tudo posto em questão, onde o computador é uma ferramenta tecnológica que insere tecnicamente a constituição, alteração e divulgação da imagem. A manipulação tecnicamente é possibilitada até ao elemento mínimo, o pixel, proporcionando um jogo de recombinação infinito dentro dos elementos constitutivos na composição da imagem. Pelo facto, atirando a objectividade para segundo plano criando consequentemente um plano para o desenvolvimento da subjectividade, proporcionando uma realidade afastada da realidade, onde aquilo que se constitui como referente é a imagem, ou seja, são as imagens que constituem a realidade e é através dela que se orientam as imagens.

O suporte e o local, interferindo na própria imagem, acabam por vincular a mensagem, espelhando-se como mais uma componente caracterizadora da obra, que assenta na relação técnica/tecnologia/local. Resultando de uma abordagem inerente à necessidade de interagirmos

com a máquina, começa a aparecer uma aplicabilidade tecnológica que tem a capacidade de traduzir a natureza de forma tanto mais real quanto o real, procurando-se uma interacção simbiótica/imersiva que possa simular a realidade, começando-se a formar o conceito de “realidade Virtual”, que insere a ideia da participação total do corpo (não apenas a visão) em ambientes/situações geradas por computador que se tornem tão reais que possam ser recebidas como uma experiência real.

Mais do que traduzir realidades procura-se produzir realidades, ou seja, mais do que simula-la procura-se substituí-la (Virilio: 1977). Nesta operação de “substituição” ganha força e passa a ser determinante a interacção como elemento gerador de novas atitudes, quer por parte do autor quer por parte do observador, pois alteram-se as regras (que sempre foram usadas através da história da arte) para ambos os lados.

A noção de autor passa a complementar o colectivo, e o observador passa a ser activo. A imagem deixa de ser estática e passa a ser interactiva.

As imagens são sombras da realidade, que se fazem visíveis pelas semelhanças que projectam com o objecto que lhes deu origem, mas a semelhança é um lugar sem sentido no universo das realidades, uma vez que as imagens, sobretudo aquelas que nos tanto seduzem como induzem, estão balizadas pelos mecanismos que nos fazem vivenciar essa mesma realidade. A única condição de verdade que as imagens procuram ressaltar é a ilusão, mas através desta inscrevem a realidade no seu âmago. Pelo facto de estarmos constantemente expostos às imagens, inevitavelmente utilizamos, interpretamos e construímos significados para elas.

Os aspectos simbólicos das imagens são convenções socioculturais, que não deixam dúvidas quanto à não universalidade de leitura da imagem, e quando se tende a ignorar esse lado (confundindo reconhecimento com significação) confundimos realmente percepção e interpretação. As imagens sempre foram e serão construções produzidas para

evocar algo ausente, que pela sua função simbólica – que reside no significado – evidenciam um modo de ver pessoal, portanto não procuram replicar o mundo, sendo antes uma forma selectiva de o contar⁵.

Imagem define-se grandemente pela forma como está associada à visão, mas é pela intenção que ela se faz entrar no campo das artes plásticas. Pela sua relação com o fazer que se relacionava, no seu início, fortemente com a mão, essencialmente, antes do invento dos aparelhos que orbitam a sua produção, estava subentendida pela beleza. No entanto, com o desenvolvimento da sociedade, transformou-se num produto tão comercializado que acabou por ela própria ser adaptada. Com o advento da tecnologia é empurrada para o plano da simulação do mundo virtual. Contudo, as imagens são compostas por significados e como tal estão comprometidas por todas as imagens que lhes antecederam. Formam-se imagens a partir de imagens, portanto reinterpreta-se e assim dá-se origem a novas formas.

Provoca-se desejo através das imagens e conseqüentemente afastam-se estas da realidade, o seu carácter consumista sobrepõe-se à própria imagem. Como estas são elementos preciosos numa sociedade consumista, tem a capacidade de fabricar fascínio. Pelo facto, seduzem-nos tanto quanto nos prometem. Porém, é na representação que a imagem assume um valor simbólico, que se sobrepõe ao objecto e reforça a ilusão tornando a imagem em fetiche. Não obstante, constrói-se um referente simbólico, favorecendo e de algum modo continuando o primeiro patamar para a simulação, uma vez que a representação se encontra, ou produz, uma separação entre o mundo real e a sua imagem.

A imagem é um veículo de substituição, que se afirma e espelha naquilo que conhecemos, susceptível de criar ilusões, uma vez que a vi-

5 A semiologia procura formar uma produção de sentido para se interpretar as imagens, procura perceber o modo como estas fomentam significações fazendo com que, na qualidade de signos, tenham que exprimir ideias e como tal incitar no observador uma atitude interpretativa. O signo não actua de forma indiferente ao meio e para que este se constitua são necessários outros signos simultâneos para lhe dar sentido, para o signo significar temos que o colocar num contexto.

são está sempre sujeita ao conhecimento perceptivo/cognitivo, compreende-se e deixa-se conhecer na aparência. É pela experiência que se conhece, pois articulando o interior (eu) e o exterior (meio) relacionam-se os sentidos e agregam-se as compreensões – que são partilhadas através da comunicações expostas por imagens entre o artista e o público – não dependendo apenas das características particulares do indivíduo ou da estrutura sócio-cultural em que se insere, mas do todo. A realidade é uma construção feita mediante e à medida de cada indivíduo. Portanto, é da responsabilidade de cada um o entendimento da realidade. Logo, nas imagens mais do que se tratar de correspondências é do modo como cada um a utiliza⁶.

É pela analogia de imagens que o receptor/destinatário fecha o ciclo das imagens, remontando-as até ao infinito. Assim, as imagens que temos mais presentes são, imperiosamente, aquelas que mais observamos, daí que o corpo de imagens que rodeia o seu fazedor seja determinante para perceber as imagens criadas. Acontece, através de um ciclo, uma ininterrupta dependência das imagens, fazendo com que incessantemente se desenvolvam mais imagens que sustentam e complexificam as nossas próprias memórias e imagens.

As imagens dependem da realidade que traduzem, mas em todas as realidades traduzidas procuram constituir espaços contemplativos (imersivos) com o objectivo de colocar o observador perante essa realidade apresentada, atribuindo dessa forma à imagem uma qualidade simulacral que compreende uma perda do senso da realidade.

Alterada a forma como percebemos o mundo, interferimos na função da própria arte, organizando novos modelos de sensibilidade, tentando mudar consciências, obrigando os artistas a desafiarem as tecnologias e os métodos. Perde-se o carácter pessoal (autor) da obra pela intenção aleatória que esta requer do utilizador. A obra completa-se

6 A construção significativa da imagem (aquilo que uma coisa exprime ou representa) pressupõe uma interacção entre o que conhecemos e o que queremos conhecer, gerando uma expectativa.

no observador/utilizador dando assas à sua subjectividade concluindo o seu desejo, enquanto imagem, na possibilidade de transferência.

A tecnologia interferiu na forma como vemos a realidade através das imagens provocando uma erosão no conceito de real. Passamos a ver mais coisas, a reconhecer o real através da sua simulação (Baudrillard: 1992). Assim que se desenvolveu uma tecnologia capaz de extrapolar a imagem para longe do controlo da mão desencadeou-se uma revolução com o meio e com a realidade. De uma forma totalitária a imagem concorre/avança para a consciência convertendo a própria realidade às suas necessidades. A tecnologia digital, por seu lado, provoca uma omnipresença na imagem; não só transforma a realidade como proporciona novos paradigmas, levando à reformulação da própria realidade através de uma hibridação do inteligível e do visível, permitindo uma imersão poli-sensorial.

As imagens manipuladas digitalmente transportam na sua essência uma plasticidade tal que transforma a sua constatação, altamente imperceptível, em tarefa impossível, tornando a reprodução do real numa falência da credibilidade. Remetendo a imagem para longe do acampo das evidencias, transforma-se em realidades que são em si modelos de representações mentais. Criou-se uma nova situação para a imagem, uma vez que tem a capacidade de desalojar/deslocar a realidade substituindo-a/recolocando-a.

Pelo facto das imagens digitais serem números, o seu funcionamento reflecte a sua estrutura – a imediatez. Na transformação operada entre a acção-reacção, altera-se a noção do observador como elemento central e passa-se a operar com a consciência da autoria repartida, quer pela acção do sujeito físico – presença – ou pela acção do sujeito ausente – telepresença – no interior da obra. Na interface, pelo facto de ser o elemento que mediatiza a acção do homem com os computadores, refaz-se uma nova realidade, uma vez que a interface constrói o mundo que mediatiza por modelos, fazendo com que, perante os mundos da reali-

dade virtual, o sujeito, a imagem e os objectos fiquem com propriedades idênticas e como tal não se possa falar em alinhamentos ou hierarquias.

A tecnologia expõe o seu fim nos princípios para os quais é usada, o que implica dizer que a tecnologia têm sempre um objectivo preciso, colocando-a como tal oposta à criatividade. Portanto, tecnologia *versus* criatividade é um paradoxo.

A Realidade Virtual, através da imagem, ao confrontar a realidade com o virtual, que numa primeira abordagem procura uma tradução objectiva irrepreensível, cria uma dicotomia com a própria realidade pelo facto de não precisar dela, enquanto referente, para se tornar realidade. No entanto, a sua essência afirma-se, na utilização que lhe pode ser dada no campo da arte, pelo facto de incorporar uma “fuga” à realidade (situação transversal à história da arte). Nas obras que utilizam o espaço da Realidade Virtual cria-se tensão na forma de estar do sujeito (indivíduo), sendo-lhe “imposto” uma atitude participativa que o confronta com a sua postura passiva resultante da imagem-objecto tradicional. Na constituição da obra o artista/produtor insere uma condição na concepção da obra, a sua manipulatividade, e é através da manipulatividade que se compreende uma alteração em todos os intervenientes, do artista ao utilizador passando pela obra.

Ao disponibilizar todos os seus dados em todos os momentos, a tecnologia consente de forma tolerante à imagem uma adequação interactiva na sua própria forma de ser, convertendo-a num sistema dinâmico que absorve/arrasta com ela o observador. Converte-se a imagem tida como “janela” em “passagem”, ao permitir-se não apenas a sua observação/contemplação, mas participando-se democraticamente na sua criação e alteração/reconversão. Pelo desempenho da tecnologia, espaço e imagem reagem à presença do indivíduo produzindo ciclos de continuidades que se espelham na instalação interactiva.

Se a representação, pela sua ligação com a ilusão, foi um dos garantes da imagem até ao início do século XX, com a tecnologia digital

acentua-se a sua intersecção com a simulação, pela sua capacidade de gerar objectos “reais” sem necessidade dos objectos (perda de referente), condicionamos a realidade à sua simulação, e a tradução do real pelo imaginário, garante da ilusão, entra em crise, na medida em que, a simulação apela ao real, criando “falsos reais”. As imagens digitais, na sua essência, não procuram uma aproximação ao real, são uma outra realidade, não se trata de provar que é real, mas de aceitar a sua autonomia. Outro factor que interfere nos julgamentos morais associados à tecnologia, prendem-se com o facto do direito autoral perder paternidade singular, que assegurava a genuinidade e complementava a verdade representada, dissolvendo os conceitos de originalidade. Na transformação operada pela interactividade (passivo vs activo), compreende-se um problema: é uma relação dependente/disponível de dois querereres e se algum dos lados “falhar” (tecnologicamente ou pelo desinteresse) nada acontece e produto multi/pluri/inter, não se concretiza, daí a importância do princípio da convergência.

Todas as formas de expressão artísticas desde sempre vincularam uma interacção, mas a partir dos meados do século XX essa interacção transforma-se, acentuando e implicando mais do que a fruição a participação mental do espectador, o que vai interferir implicitamente na estrutura do mundo da arte. Nivelam-se a obra, o autor e o observador, inferindo-se sobre o observador pela acção participativa esperada na obra, converte-se o observador/passivo em utilizador/ activo.

Ao conceber-se a imagem para colher a participação está-se também a alterar o indivíduo que lá vai participar, pois pelo facto de ser permitido colocar cada utilizador a transformar a obra, que passa a incluir o indivíduo como um elemento constituinte, afirma-se a consciência do colectivo, que ao mesmo tempo requalifica o objecto tornando-o pluri-multi-disciplinar.

Para que se constituía interacção são necessários três factores, que se agregam e dissolvem na obra, ou seja, simulação, participação e

concretização em tempo real. Nesta junção desmaterializa-se o objecto e a própria figura do criador que ao procurar/permitir a interactividade está ele mesmo a ser manipulado/condicionado pela tecnologia que vai interferir em todo o seu processo de reflexão acerca da obra final, que não se concretiza enquanto objecto mas e apenas se torna em espaços de possibilidades, nem público nem produtor tem capacidade para concluir a obra que se encontra sempre aberta (Eco: 1989).

Pela constatação da palavra “virtual”, remete-se o significado da realidade que se pretende abordar para a simulação/mutação/ilusão que se adequa perfeitamente ao eu e à arte. Ao opor-se ao actual/concreto o virtual orienta uma certa subjectividade na imagem de que se constitui, transformando estas em verdadeiras construtoras de significado, interferindo esteticamente com o objecto, proporcionando a passagem de uma sociedade de cultura objectual, da estabilidade da informação, para uma sociedade da cultura do fluxo, da instabilidade da informação. Pelo facto da tecnologia nos permitir imergir e interagir com a imagem, o que orienta uma certa lógica criativa da estética tecnológica, é sintomático e reflecte a integração/dependência do produtor/obra/utilizador da e para com a tecnologia, o que torna o conceito da interactividade num dos aspectos mais estimulantes para o campo da criatividade.

A criatividade expõe e salienta o comportamento humano ao converter a regularidade em irregularidade, na medida em que procura oferecer uma alternativa original que se desenha entre a inspiração e a reflexão, orientadas pela intuição e pela transpiração, o que nos leva a designar a criatividade como um acto de transformação ou modificação a cargo das convenções em que está inserido, o que nos permite, por outro lado, perceber que a criatividade não consiste necessariamente na produção de algo “novo”, mas num processo capaz de gerar um conjunto de possibilidades definido por um grupo de requisições e de restrições. Através das várias formas de interacção participativa assenta na convergência de interesses, criam-se condições para se desenvolverem novos

espaços, novos territórios, para o utilizador (observador convertido em utilizador, mutação derivada da atitude passiva vs activa) proporcionando o estado de *work-in-progress*, colocando como questão central e apetecível o credo absoluto da interactividade, remetendo o acto da criação mais para o campo da selecção do que o de uma procura do “novo”, mais do que criar vemos aparecer a obra pela acção de juntar, reforçando a ideia que o sentido da criação está a ser substituído pelo da selecção, acrescido pela tecnologia, colocando-nos perante uma transformação da atitude criadora em atitude modificadora.

Referências bibliográficas

BAUDRILLARD, Jean. **A Sociedade de Consumo**. col. Espaço da Sociologia. Lisboa: Edições 70, 1981.

_____. The Precession of Simulacra. In: WALLIS, Brian, (ed). **Art After Modernism: Rethinking Representation**, 6ª ed. Nova Iorque: The New Museum of Contemporary Art, 1992, pp.253-282.

_____. **Art and Artefact**. Nicholas Zurbrugg (ed.). Londres: SAGE, 1997.

_____. **O Sistema dos Objectos**. col. Debates, nº.70. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1997.

_____. **De la Seducción**. col. Teorema, serie mayor, 8ª edição. Madrid: Edições Cátedra, 2000.

BENJAMIN, Walter. A Obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade Técnica. In: **Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política**. col. Antropos. Lisboa: Relógio D'Água, 1992. pp.71-113.

ECO, Umberto. **Obra Aberta**. Lisboa: Difel, 1989.

FOUCAULT, Michel. What Is an Author? In: **Textual Strategies: Perspectives In Post-Structuralist Criticism**. Londres: Methuen, 1979, pp.141-160.

GASSET, José Ortega y. **A Desumanização da Arte**. São Paulo: Cortez Editora, 1991.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 1: the Movement-Image**. Londres: The Athlone Press, 1986.

_____. **Cinema 2: the Time-Image**. Londres: The Athlone Press, 1989.

GOMBRICH, Ernst H., **The Image and the Eye: Further Studies in the Psychology of Pictorial Representation**. Londres: Phaidon, 1994.

_____. **The Story of Art**. Londres: Phaidon, 1995.

GRAU, Oliver. **Virtual Art: From Illusion to Immersion**. Cambridge: MIT Press, 2003.

HUYGHE, René, **O Poder da Imagem**. col. Arte & Comunicação, nº.29. Lisboa: Edições 70, 1998.

JOLY, Martine. **Introdução à Análise da Imagem**. col. Ofício de Arte e Forma. São Paulo: Papirus, 1996.

KRAUSS, Rosalind. The Originality of the Avant-Garde: A Postmodern Repetition. In: WALLIS, Brian e TUCKER, Marcia (ed.). **Art After Modernism: Rethinking Representation**. 6ª ed. Nova Iorque: The New Museum of Contemporary Art, 1992, pp.13-30.

_____. A Note on Photography and the Simulacral. In: SQUIERS, Carol Winter (ed.). **Over Exposed: Essays on Contemporary Photography**. Nova Iorque: New Press, 1999, pp.169-182.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinema & Pós-Cinema**. São Paulo: Papirus Editora, 1997.

_____. Repensando Flusser e as Imagens Técnicas. **Real vs. Virtual, Revista de Comunicação e Linguagens**, nº 25/26. Lisboa: Edições Cosmos, 1999, pp.31-46.

MCLUHAN, Marshall. **Understanding Media: the Extensions of Man**. col. A Mentor Book. Nova Iorque: The New American Library, 1964.

SONTAG, Susan. **Ensaio sobre Fotografia**. col. Arte e sociedade, nº.5. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1986.

VIRILIO, Paul. *Vitesse et Politique*. Paris: Galilée, 1977