

Arte Digital, Arte Eletrônica e Arte Midiática: uma proposta taxonômica

Nycacia Delmondes Florindo¹

Teófilo Augusto da Silva²

José Marcos Cavalcanti de Carvalho³

Resumo

A proposta aqui colocada é a de iniciar uma discussão sobre a diferenciação entre termos que são comumente utilizados como sinônimos, a saber: Arte Digital, Arte Eletrônica e Arte Midiática. Tal fato vem sendo observado mesmo dentro do ambiente acadêmico das Artes Visuais, em que o conceito empregado a cada um, como também a maneira na qual se aplicam esses conceitos artisticamente são ainda um ambiente difuso para grande parte do público especializado e, com certeza, muito mais ainda para o público comum. Procuraremos relacionar esses termos individualmente com a finalidade de descrever de maneira mais objetiva possível a que objeto artístico ou linguagem cada um destes termos se relaciona. Como base teórica, utilizaremos pensadores como: Arlindo Machado, Cláudia Giannetti, e Cleomar Rocha.

Palavras-chave

Arte eletrônica, arte digital, arte midiática, taxonomia, categorização.

Digital Art, Electronic Art and Media Art: a taxonomic proposal.

Abstract

The proposal here is to start a discussion about the difference between terms that are commonly used as synonyms, which are: Digital Art, Electronic Art and Media Art. This fact has been observed even in the academic environment of Visual Arts, which the concept employed for each term, as well as the ways in which these concepts are applied artistically, is still a diffuse environment for a large part of the specialized public and, certainly, much more for the common public. Consider to relate these terms individually with the purpose of describing as objectively as possible, to which

¹ Graduanda no Curso de Licenciatura em Artes Visuais na Unifesspa, bolsista IC no Media Lab/Unifesspa. E-mail: nycacia@unifesspa.edu.br

² Professor Assistente no Curso de Licenciatura em Artes Visuais - Unifesspa e Coordenador do Media Lab/Unifesspa. E-mail: teofilo@unifesspa.edu.br

³ Professor Adjunto no Curso de Licenciatura em Artes Visuais - Unifesspa, Professor Colaborador do Media Lab/Unifesspa. E-mail: zemarqs@unifesspa.edu.br

artistic object or language each of these terms relates. As a theoretical basis will be used: Arlindo Machado, Cláudia Giannetti, and Cleomar Rocha.

Keywords

Electronic art, digital art, media art, taxonomy, categorization.

Introdução

Este artigo se trata de um trabalho em andamento, desenvolvido durante concessão de bolsa de pesquisa do Media Lab/Unifesspa - ILLA, na Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará, utilizando recursos do laboratório de tecnologia e mídias interativas Media Lab/Unifesspa, a partir deste, pretende-se encaminhar um trabalho de conclusão de curso com objetivo de abordar o tema arte tecnológica e suas ramificações, a fim de buscar entender os limites e possibilidades dos mesmos, como também suas aplicabilidades no campo artístico. Essa pesquisa vem sendo pensada e desenvolvida há quase dois anos de bolsa, foi preciso caminhar por alguns outros campos para enfim encontrar essa temática, pois como estudante de artes visuais já tinha em mente algumas proposições possíveis de se trabalhar, e por ser bolsista em um laboratório que trata de inovação tecnológica, toda a pesquisa enveredou-se por esse tema, não deixando de trabalhar arte mas pelo contrário, buscando a união entre arte e tecnologia e quais os resultados dessa união.

Desenvolvimento

Através do desenvolvimento e progresso tecnológico, foi possível observar o surgimento de novas maneiras de se fazer arte, o artista passou a ter a sua disposição novos mecanismos de expressão, sendo estes, aparatos eletrônicos que começaram a surgir, como também ferramentas digitais que possibilitaram mudança e inovação nas técnicas artísticas. Desta forma, novas maneiras de produzir trabalhos relacionados a arte, como também percebê-los têm mudado. Tendo a sua disposição estas ferramentas e equipamentos, o artista passa a estudá-los para fazer experimentações com os mesmos a ponto de reformular seu uso, e mostrar outros pontos de vista a respeito do funcionamento destas ferramentas e/ou equipamentos.

No meio desse processo de conhecimento, ambos ferramenta e artista, precisam que haja uma comunicação entre os mesmos de alguma forma, mas muitas vezes existe uma barreira entre os dois que pode ser dada pelo desconhecimento do uso tradicional da máquina. O que torna de suma importância a interface de cada aparelho, pois a interface trata-se de um mediador entre artista e máquina, podendo tornar essa comunicação mais eficaz, fazendo com que o processo de criação artístico ocorra naturalmente.

Uma das características presentes na arte tecnológica é a interatividade que esta promove, pois em grande parte, torna seu observador agora um participante, onde

para que a experiência se concretize e a obra aconteça, necessita-se de um impulso provocado por alguém e a partir do momento em que o impulso é dado, a obra apresenta o que havia sido proposto, nem sempre da maneira esperada, até mesmo pelo artista que a projetou, mas esse é também um dos aspectos que torna esse tipo de arte interessante.

Trataremos portanto aqui, das chamadas novas tecnologias aplicadas ao fazer artístico e suas ferramentas, que segundo Giannetti (2006), estão em constante processo de transformação e que por conta disso é difícil propor fórmulas ou conceitos definitivos.

As mudanças que a modernidade trouxe consigo, influenciaram drasticamente as relações dos seres humanos uns com os outros como também sua relação com as coisas que os cercam. Ao tratar especificamente da relação com a arte, observa-se uma mudança de posição do indivíduo, que antes se portava como observador das obras (que também mudaram), agora essa pessoa pode não mais apenas as observar, mas interagir com as obras, onde em muitos casos sem sua participação a obra não aconteceria. O termo atualmente utilizado para se referir a esse indivíduo é interator, exatamente por conta da interatividade requerida do mesmo para participar da obra de arte.

Em meio a tantas mudanças relacionadas à tecnologia no cotidiano das pessoas, seria impossível a arte não ser afetada por todas essas inovações acontecendo diariamente, dificilmente conhecemos alguém que não possua um smartphone, ou um laptop, e que mesmo com dificuldades, não consiga operá-los basicamente. Grande parte de nossas ações têm a tecnologia envolvida nelas, algumas pessoas dependem mais que outras desses aparatos tecnológicos para realizar suas atividades diárias, mas em basicamente todas, a tecnologia, a eletrônica e o digital têm uma parcela de participação.

A arte por si só também acompanha essas mudanças tecnológicas, incluindo suas ferramentas e utilidades em seus campos de atuação, seguindo a modernidade e suas trocas e ressignificações. O artista se vê cercado de novos materiais, físicos e virtuais, e os utiliza em seus trabalhos, seja para forçar seus limites, criticá-los ou apenas implementá-los em suas criações, onde ao mesmo tempo que faz, aprende. Assim esse artista se desvincula cada vez mais do clássico relacionado a arte, e propõe diferentes usos deste material, podendo misturar também materiais e técnicas clássicas, mas surgindo com outros tipos de resultados, como também termos, temáticas e temas.

A tecnologia digital trouxe consigo novas técnicas e mudanças no sentido de se fazer e perceber arte, trabalhos feitos digitalmente trazem consigo questões a serem discutidas, como a autoria desses trabalhos, uma vez que a máquina também é partícipe qualitativa da obra, sobre isso, BERNARDINO (2010 p. 42) em Arte e Tecnologia: Intersecções diz: "A ruptura das noções tradicionais de autoria está nos conduzindo para uma transformação cultural", e citando Pierre Lévy: " que prevê uma "socieda-

de coletiva” ligada por redes eletrônicas, com os cidadãos acoplados ativamente na invenção contínua das línguas e dos sinais de uma comunidade, onde a integração dos meios, a multimídia, é o catalisador para a evolução social, uma “arquitetura do futuro” – ou a linguagem da nova era. Observa-se portanto aqui, um exemplo de mudança aplicada socialmente com relação aos pontos citados anteriormente: mudança na relação obra observador, e agora a autoria das obras uma vez que a máquina faz parte no processo de criação.

Ao pesquisar o significado do termo “digital”, pode-se encontrar resultados que empregam esse termo a outros campos que não o tecnológico, onde o mais perto que chegamos da informação requerida é que digital se opõe à analógico. Ainda sem clareza sobre o significado dessa palavra, sabemos apenas que implica em oposição ao conceito de analógico, pode-se observar que ainda não há um conceito que possamos chamar de definitivo a respeito do que seria e o que se encaixaria em arte digital como também o que não é e não se encaixa nesta categoria. Observa-se também que os resultados encontrados em relação ao termo arte digital estão quase sempre relacionados a imagem (produção e tratamento) e vídeo (manipulação e edição), sendo que dentro da categoria Arte Digital, estão outras, que podem também ter relação com os tipos de materiais digitais utilizados para a produção, hardware e software.

Desde o surgimento das novas tecnologias, buscou-se nomear o que estava a se desenvolver na arte, surgindo primeiro categorias, onde integram em si mesmas o que podemos chamar de subcategorias, que com o passar do tempo se multiplicaram, tornando-se difícil discernir uma da outra, como separar e deixar claro quais tipos de trabalhos se encaixam ou não em cada categoria e/ou subcategoria, sobre isso, Paulo Bernardino diz:

No final do século XX foram incorporados termos, na história e na teoria da arte, que abundam de neologismos, tais como: *cyberart*, *realidade virtual*, *telemática*, *interface*, *software art*, *real time*, *vida artificial*, *fractal art*, *robótica*, *net.art*, *web.art*, *hipermédia*, *distopia*, *cyborgs*, *bio art* etc. Toda essa invasão não é apenas uma questão de neologia (criação de vocabulários), pelo contrário, essa nova terminologia alude a questões fundamentais, centrais e altamente relevantes em termos quer da arte (na redefinição das práticas implícitas que têm sido aceitas pela comunidade artística contemporânea) quer da ciência. (BERNARDINO, 2010, p. 48)

Embora torne-se trabalhosa a definição desses termos em suas categorias, esta é uma tarefa extremamente importante e necessária pois as possibilidades que a tecnologia digital trouxe são inúmeras, portanto para que não nos percamos em meio a todas elas, é preciso tentar categorizar, especificar cada tipo de trabalho, ferramenta e seu uso. O que vem tentando-se fazer é deixar claro a partir de quando um trabalho

já não pertence mais a uma categoria e sim a outra, ou a nenhuma das anteriores e uma nova precisa ser criada.

Os exercícios taxionômicos, desde sempre, padecem de uma certa imprecisão, mesmo quando se apresentam despreziosos. Ainda que assim seja, tais exercícios alimentam e dão forma a uma visada analítica, servindo para melhor compreender o objeto de estudo, sempre que tais classificações soem como modo de organização ou critério basilar para tal. Contudo, não devemos compreender as classificações como modos de existência dos objetos/ações classificadas, como se os elementos classificados passassem a existir após sua classificação, observando rigorosamente as características impostas pela própria classificação. (ROCHA, 2016, p.53).

Antes da classificação a respeito da arte digital, os trabalhos desenvolvidos nesta área costumavam ser considerados apenas experimentos feitos em computador, e as pessoas que os produziam dificilmente se consideravam artistas, na maioria das vezes tratava-se por exemplo, de programadores testando novas possibilidades e os resultados desses testes por vezes eram frutos de sua curiosidade.

Em 1964 Charles Csuri começou seus trabalhos em arte digital, também nomeada como arte computacional (*Computer Art*), ele que já era pintor, migrou das técnicas clássicas e ajudou a começar o que hoje conhecemos como computação gráfica, incluindo arte e animação. Em um de seus trabalhos mais recentes chamado *Tactile Kinesthesia*, Csuri discute a presença e importância do toque durante o processo de criação artística, ele diz que quando era um pintor tradicional, frequentemente pensava que havia um relacionamento direto entre o senso cinestésico tátil e a emoção, mas aprendeu que não existe uma correspondência direta, que emoção e espírito não são pesos físicos ou medidas de toques, são muito mais complexos e misteriosos que isso.⁴

Manfred Mohr é um artista que trabalha mais ligado a questão do algoritmo (sequência de instruções lógicas que podem ser executadas por um computador), que ele usa para manipulação de suas obras que vem produzindo desde 1968. Em *Artificiata II*, Mohr dá continuidade a uma sequência de desenhos feitos a mão que havia começado em 1969 intitulado *Artificiata I*, que resultou em sua primeira publicação artística, neste último trabalho realizado, ele utiliza algoritmos para produzir desenhos feitos pelo computador.

Estes exemplos de arte digital nos remetem a idéia de que na sua grande maioria, artistas que trabalham arte digital, o fazem com o intuito de produzir imagens paradas ou em movimento que apenas são possíveis de se realizar no mundo virtual, mas arte digital pode ir mais além disso, pode-se fazer uso de objetos do mundo físico ou até mesmo o corpo humano para obter-se resultados digitais. Nesse aspecto pode-se contar com a participação do interator, ao observar suas percepções enquanto

participante da obra, em que seus movimentos atuais têm efeitos virtuais/digitais, observando como se dá a interação do mesmo com a máquina e os efeitos que um provoca no outro.

A relação do sujeito comum frente a obra de arte por vezes não ocorre de forma fluida, pelo contrário, frequentemente existe uma barreira entre os dois, como se fosse uma cortina que impede com que a fruição aconteça, o que é ruim para a obra que tem ali como objetivo principal provocar algo no âmbito sentimental do sujeito, e o próprio sujeito que não consegue interpretá-la de alguma das mais variadas formas possíveis. Há portanto uma lapso de comunicação, tratando aqui principalmente da comunicação visual, em que o observador/interator não conseguiu atingir o estado em que potencialmente poderia chegar em relação a obra da qual está a observar ou participar. A arte exposta disponível a participação, interação ou observação, tem em si poder de comunicação a respeito do que está sendo tratado por ela mesma, como também lembrar aqueles que estão a participar ativamente de sua proposição, sobre memórias e experiências já vividas, podendo fazer com que sejam concretizadas ou questionadas.

O processo de diálogo (comunicação) como operação num domínio de consensualidade pode produzir a expansão e a geração de um novo domínio de consenso. Isto significa a dilatação das experiências, das reflexões e dos argumentos que podem mudar os parâmetros de enfoque da realidade. A arte como forma de comunicação inscreve-se, portanto, no domínio do conhecimento. É fundamental, porém, explicitar o que entendemos por "domínio do conhecimento" em relação às faculdades comunicativas (artísticas) dos seres humanos (Giannetti, 2006, p.69).

A história da arte tem as imagens como parte essencial de sua constituição, e com o advento digital, as imagens tornaram-se cada vez mais importantes na produção e consumo de arte, essas que são atividades que não necessariamente necessitam que o indivíduo se desloque a um museu para presenciar obras. Podemos entrar em contato com trabalhos artísticos através dos aparelhos eletrônicos e midiáticos que carregamos conosco ou que temos acesso na nossa própria casa ou em lugares específicos fáceis de encontrar, não há mais o distanciamento presente anteriormente onde as exposições artísticas nos museus e galerias eram necessários para que houvesse contato com obras. Obviamente existe diferenças entre observar ou participar de obras através do smartphone tablet ou computador, ou ir a um museu e presenciar-las pessoalmente, mas atualmente tem se produzido trabalhos especificamente para suportes eletrônicos e midiáticos como os aparelhos citados anteriormente, o que influencia de forma positiva a relação dos seres humanos com a arte feita a partir de meios eletrônicos e digitais por conta da facilidade com que se pode acessá-la,

também porque une dois aspectos importantes presentes no cotidiano da sociedade: arte e tecnologia, em relação a isso, Arlindo Machado diz:

Mas a apropriação que a arte faz do aparato tecnológico que lhe é contemporâneo difere significativamente daquela feita por outros setores da sociedade, como a indústria de bens de consumo. Em geral, aparelhos, instrumentos e máquinas semióticas não são projetados para a produção de arte, pelo menos não no sentido secular desse termo, tal como ele se constituiu no mundo moderno a partir mais ou menos do século XV (MACHADO, 2008, p.10).

O fato de que artistas usam aparelhos que a princípio não foram feitos para produção artística torna a discussão sobre a partir de quando algo torna-se objeto artístico ou não mais enriquecedora e ao mesmo tempo complexa, pois artistas usam aparatos eletrônicos e digitais de seu tempo a fim de produzir arte vem a ser um dos propósitos da arte em si, mas ao mesmo tempo observa-se uma grande quantidade de conteúdo, o que traz consigo outra discussão sobre quais dos resultados obtidos desses trabalhos podem ser considerados obras de arte ou não.

Considerações finais

Os estudos e pesquisas realizados em torno dos termos propostos para discussão aqui, tratam-se de pesquisas iniciais e por enquanto apenas arranhamos a superfície a respeito da categorização desses termos, esta é apenas uma primeira versão do que será desenvolvido nesse sentido e espera-se obter resultados significativos. Até o presente momento observou-se que a categoria arte digital seria a que mais envolveria técnicas e imprecisões nela mesma, por conta da grande quantidade de maneiras das quais pode-se trabalhar com este tipo de arte, sendo que em sua grande maioria, os trabalhos são feitos a partir de imagens. Constata-se também uma forte relação entre arte produzida através de aparatos midiáticos portanto arte midiática, e arte eletrônica, no sentido de que em sua maior parte, uma inclui-se na outra fazendo com que frequentemente façam uso dos mesmos materiais para desenvolvimento de trabalhos. Por fim espere-se ter contribuído aos estudos relacionados a esses termos como também proporcionado novas discussões a respeito da arte tech e suas muitas vertentes.

Nota

⁴ Tradução nossa.

MAIO
9-11
UFG/BR

Referências

ROCHA, Cleomar. **Pontes, Janelas e Peles: Cultura, Poéticas e Perspectivas das Interfaces Computacionais**. 2 ed. Goiânia: Media Lab/ CIAR UFG /Gráfica UFG, 2016.

BERNARDINO, Paulo. **Arte e tecnologia: intersecções**. São Paulo: ARS São Paulo, 2010.

GIANNETTI, Cláudia. **Estética Digital - Sintopia da arte, a ciência e a tecnologia**. Belo Horizonte: Editora C/Arte, 2006.

ARANTES, Priscila. **Arte e mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo: SENAC, 2012.

BEIGUELMAN, Giselle e MAGALHÃES, Gonçalves Ana. **Futuros Possíveis - arte, museus e arquivos digitais**. São Paulo: Peirópolis: Edusp, 2014.

Csuri Vision: The Art and Ideas of Charles Csuri, Tactile Kinesthesia Disponível em: <<http://www.csurivision.com/index.php/2012/02/tactile-kinesthesia>>. Acesso em 25 de março de 2018.

Artsy, Manfred Mohr: Artificiata II, Disponível em: <<https://www.artsy.net/show/bitforms-gallery-manfred-mohr-artificiata-ii-1>>. Acesso em 25 de março de 2018.
