

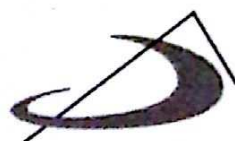
Por que as comunicações e as artes estão convergindo?

Lucia Santaella



Lucia Santaella

Por que
as comunicações
e as artes
estão convergindo?



PAULUS

Introdução

No mundo antigo e na Idade Média, o que hoje chamamos de artes visuais era considerado como artesanato utilitário dentro do mesmo paradigma de outros tipos de artesanato, tais como fabricação de móveis, sapatos etc. Essa situação só veio se modificar no Renascimento, quando os artistas conseguiram levantar o *status* das artes ao colocar em destaque seu caráter intelectual e teórico.

Por volta do século XVIII, o sistema das artes foi esquematizado em cinco belas artes: pintura, escultura, arquitetura, poesia e música. O adjetivo “belas” (em inglês *fine*) implicava, além da beleza, a habilidade, a superioridade, a elegância, a perfeição e a ausência de finalidades práticas ou utilitárias, em contraste com o artesanato mecânico e aplicado.

Durante alguns séculos, pelo menos do Renascimento até meados do século XIX, a arquitetura, a pintura e a escultura eram as três principais artes visuais da Europa. Essas artes floresceram porque eram apoiadas pelos indivíduos e grupos mais ricos e poderosos daquelas sociedades: reis, príncipes, aristocratas, a Igreja, mercadores, governos nacionais, conselhos municipais etc. As mudanças trazidas pela Revolução Industrial, pelo desenvolvimento do sistema econômico capitalista e pela emergência de uma cultura urbana e de uma sociedade

de consumo alteraram irremediavelmente o contexto social no qual as belas artes operavam. Desde então e cada vez mais, nossa cultura foi perdendo a proeminência das “belas letras” e “belas artes” para ser dominada pelos meios de comunicação.

Nesse contexto, as expressões “meios de massa” e “cultura de massa” denotam os sistemas industriais de comunicação, sistemas de geração de produtos simbólicos, fortemente dominados pela proliferação de imagens. Trata-se de produtos massivos porque são produzidos por grupos culturais relativamente pequenos e especializados, e são distribuídos a uma massa de consumidores. Na lista dos meios de massa incluem-se geralmente a fotografia, o cinema, a televisão, a publicidade, os jornais, as revistas, os quadrinhos, os livros de bolso, as fitas e os CDs. Uma característica comum aos meios de massa está no uso de máquinas, tais como câmeras, projetores, impressoras, satélites, entre outras, capazes de gravar, editar, replicar e disseminar imagens e informação. Os produtos culturais gerados por esse sistema são baratos, seriados, amplamente disponíveis e passíveis de uma distribuição rápida.

Para alguns, os meios de massa tiveram origem com a invenção da prensa manual gutenberguiana, que permitiu a reprodução do livro. Entretanto, esse processo reprodutivo não é comparável às situações em que bilhões de indivíduos são expostos cotidianamente a um espectro de meios de massa, uma experiência que só foi inaugurada no século XX.

A questão proposta por este trabalho – se as comunicações e as artes estão convergindo –, além de complexa, é deliberadamente polêmica. Para muitos, a comunicação identifica-se exclusivamente com comunicação de massas, enquanto as artes se restringem ao universo das “belas artes”. Se nos limitarmos a essas visões parciais

tanto da comunicação quanto da arte, a pergunta sobre as possíveis convergências de ambas não faz sentido. Entretanto, além de parciais, essas visões são, sobretudo, anacrônicas. Alimentar o separatismo conduz a severas perdas tanto para o lado da arte quanto para o da comunicação. Por que perde a arte? Porque fica limitada pelo olhar conservador que leva em consideração exclusivamente a tradição de sua face artesanal. Por que perde a comunicação? Porque fica confinada aos estereótipos da comunicação de massa.

É justamente para evitar parcialidades e anacronismos que estou empregando ambas as palavras no plural: comunicações e artes. Colocá-las no plural significa flagrá-las na complexidade de suas situações atuais, tomando essa complexidade como ponto de vista privilegiado para a consideração de suas historicidades. Ora, o que esse ponto de vista nos revela é a impossibilidade de separação entre as comunicações e as artes, uma indissociação que veio crescendo através dos últimos séculos para atingir um ponto culminante na contemporaneidade.

Com isso, não se pretende desprezar ou minimizar as especificidades das comunicações, de um lado, e das artes, do outro. Convergir não significa identificar-se. Significa, isto sim, tomar rumos que, não obstante as diferenças, dirijam-se para a ocupação de territórios comuns, nos quais as diferenças se roçam sem perder seus contornos próprios. São esses rumos que este trabalho visa explorar. Que caminhos interatuantes as comunicações e as artes vieram percorrendo, especialmente no último século e meio, desde que o campo das comunicações passou a ocupar lugar cada vez mais dilatado nas culturas das sociedades industriais e pós-industriais? Que consequências a revolução tecnológica trouxe para as artes a partir da invenção da fotografia? Quais foram as reações dos artistas diante da hegemonia dos meios de comunicação? Que

apropriações e usos os meios de comunicação têm feito da arte? Que papéis sociais vitais a arte pode desempenhar na ambiência cultural das mídias?

Para chegar a acenar com algumas respostas a essas perguntas, devo apresentar, antes de tudo, alguns pressupostos que têm guiado meu pensamento tendo em vista a compreensão dos campos das comunicações e das artes, assim como de suas inter-relações.

1. Pontos de partida para a reflexão

É notável o acentuado crescimento de complexidade do campo comunicacional dos anos 1980 para cá. Para fazer frente a essa complexidade, tenho utilizado como categorias analíticas a configuração das culturas humanas em seis grandes eras civilizatórias: a era da comunicação oral, a da comunicação escrita, a da comunicação impressa, a era da comunicação propiciada pelos meios de comunicação de massa, a era da comunicação midiática e, por fim, a era da comunicação digital. Conforme já explicitiei em outras ocasiões (Santaella, 2003a: 13-14, 78), embora as eras sejam sequenciais, o surgimento de uma nova era não leva a anterior e anteriores ao desaparecimento. Elas vão se sobrepondo e se misturando na constituição de uma malha cultural cada vez mais complexa e densa.

A era da comunicação oral refere-se às formações culturais que têm na fala seu processo comunicativo fundamental. A escrita refere-se à introdução das formas de registro do acervo cultural por meio da escritura pictográfica, ideográfica, hieroglífica e também fonética. Diferentemente da escrita manual, a era da impressão, também chamada de era de Gutenberg, propiciou a reprodutibilidade da escrita em cópias geradas a partir de uma matriz.

Processos comunicativos não são epifenômenos sociais. Ao contrário, a introdução de novos meios de

comunicação conforma novos ambientes culturais, sendo capaz de alterar as interações sociais e a estrutura social em geral. Isto assim se dá especialmente porque os meios de comunicação são inseparáveis do nível de desenvolvimento das forças produtivas de uma dada sociedade, de modo que eles estão sempre inextricavelmente atados ao modo de produção econômico-político-social.

Para o tema da convergência entre as comunicações e as artes, as eras culturais que devem nos interessar são aquelas que entraram em vigor a partir da cultura de massas, pois, antes disso, dificilmente poderíamos encontrar modos de convergência entre ambas. Isso se explica, em primeiro lugar, porque, embora a comunicação faça parte de nossa essência antropológica, foi só no momento histórico em que a comunicação massiva começou a se instaurar, a partir da revolução industrial, que os dois campos, comunicações e artes, também começaram a se entrecruzar. Antes disso, desde o Renascimento, a cultura limitava-se a uma divisão em dois campos nitidamente separados: de um lado, a cultura erudita, isto é, a cultura superior das "belas letras" e das "belas artes", privilégio das classes economicamente dominantes; de outro, a cultura popular, produzida pelas classes subalternas responsáveis pela preservação ritualística da memória cultural de um povo.

Em vários outros trabalhos (Santaella, 2003a: 183-194, 2003b: 209-230), coloquei bastante ênfase no fato de que, desde a Revolução Industrial, estamos assistindo a um evidente crescimento das mídias e dos signos que por elas transitam. Não é nenhuma novidade dizer que, no século XIX, a Revolução Industrial trouxe consigo máquinas capazes de expandir a força física, muscular dos trabalhadores e, portanto, máquinas responsáveis pela aceleração da produção de bens materiais para o mercado capitalista. O que não costuma ser tão lembrado quanto

deveria é que, junto com as máquinas de produção de bens materiais, também surgiram máquinas de produção de bens simbólicos, máquinas mais propriamente semióticas, como a fotografia, a prensa mecânica e o cinema. Essas são máquinas habilitadas para produzir e reproduzir linguagens e que funcionam, por isso mesmo, como meios de comunicação.

Da prensa mecânica resultou a explosão do jornal e a multiplicação dos livros. A eles, principalmente ao jornal, a fotografia aliou-se com seu potencial de documentação dos fatos noticiados. Deixando à fotografia a tarefa de testemunhar os acontecimentos, o cinema, fotografia em movimento, tirou partido da temporalidade que lhe é inerente para desenvolver a habilidade de contar histórias, rivalizando com a prosa literária na faculdade, que até então era exclusiva desta última, para criar narrativas ficcionais.

Essas máquinas ou meios de comunicação da era eletromecânica foram seguidos pela irrupção de uma segunda Revolução Industrial: a eletroeletrônica. Com esta, vieram o rádio e a televisão, que instauraram o apogeu da comunicação massiva. Na apresentação da segunda edição do livro *Cultura das mídias* ([1996] 2003a), menciono a tese, que venho defendendo desde 1980, sobre a inoperância das separações rígidas entre cultura erudita, popular e de massas, quer dizer, a cultura de massas não deve ser vista como uma terceira forma de cultura estranha às anteriores. Ao contrário, a cultura de massas provocou profundas mudanças nas antigas polaridades entre a cultura erudita e a popular, produzindo novas apropriações e intersecções, absorvendo-as para dentro de suas malhas. Em síntese, a comunicação massiva deu início a um processo que estava destinado a se tornar cada vez mais absorvente: a hibridização das formas de comunicação e de cultura.

De fato, um denominador comum aos meios de massa está na mistura de meios ou multimeios. Meios de massa são, por natureza, intersemióticos. O cinema, por exemplo, envolve imagem, diálogo, sons e ruídos, combinando as habilidades de roteiristas, fotógrafos, figurinistas, *designers* e cenógrafos com a arte dos atores, muitos deles treinados no teatro. Dessa mistura de meios e linguagens resultam experiências sensório-perceptivas ricas para o receptor. Mas, ao mesmo tempo, a mistura atinge um dos alvos a que os meios de massa aspiram: a facilitação da comunicação, pois o significado de uma imagem pode ser reforçado pelo diálogo e pela música que a acompanha. Também na publicidade, o texto direciona o sentido da imagem de acordo com o programa persuasivo pretendido.

A intersemioticidade dos meios de massa colocava-se em agudo contraste com a pureza estética que era típica das "belas artes", especialmente da pintura e da escultura. Entretanto, as artes que, desde o Renascimento, estavam protegidas pelo invólucro de potentes sistemas de codificação, como é o caso da perspectiva monocular na pintura e o sistema tonal na música, não ficaram imunes às transformações culturais que as máquinas reprodutoras de linguagem, rebentos da Revolução Industrial e inauguradoras da comunicação massiva, estavam trazendo para o universo da cultura. Do impressionismo até o abstracionismo informal de Pollock, assistiu-se a uma gradativa e cada vez mais radical desconstrução dos sistemas de codificação visuais herdados do passado renascentista. A par dessa desconstrução, as artes foram crescentemente incorporando os dispositivos tecnológicos dos meios de comunicação como meios para a sua própria produção.

Dentro do próprio modernismo, mais especificamente, no dadaísmo, que foi uma das vertentes mais transgressoras das vanguardas estéticas nas primeiras décadas do

século XX, já havia brotado um alargamento crítico das categorias da arte que teve seu prosseguimento no desmantelamento das fronteiras entre arte e não arte, arte e cultura popular massificada, efetuado pela arte *pop* e pelas diferentes formas e movimentos artísticos nas décadas de 1960-70: minimalismo, Novo Realismo, arte conceitual, *Arte Povera*, arte processual, antiforma, *Land Art*, arte ambiental, *Body Art*, *performance* etc. Esse período, agitado pelo desfile incessante de novas tendências, foi acompanhado pela intensificação do acesso dos artistas às tecnologias de comunicação, não apenas à fotografia e ao cinema, mas também ao som, com a introdução do audiocassete e de uma ampla disponibilização de equipamentos de gravação e vídeo.

A coincidência dos meios de comunicação com os meios de produção de arte foi tornando as relações entre ambas, comunicações e artes, cada vez mais intrincadas. Os artistas foram se apropriando sem reservas desses meios para as suas criações. Isso se acentuou quando começaram a surgir, por volta dos anos 1970-80, novos meios de produção, distribuição e consumo comunicacionais instauradores do que tenho chamado de cultura das mídias que apresenta uma lógica distinta da comunicação de massas. Trata-se de dispositivos tecnológicos que, em oposição aos meios de massa – estes só abertos para o consumo –, propiciam uma apropriação produtiva por parte do indivíduo, como, por exemplo, as máquinas fotocopadoras, os diapositivos, os filmes super 8 e 16 mm, o *offset*, o equipamento portátil de vídeo, o videodisco interativo etc. Graças a esses equipamentos, facilmente disponíveis ao artista, originaram-se formas de arte tecnológica que deram continuidade à tradição da fotografia como arte.

Desde o nascimento do modernismo, os artistas demonstraram uma verdadeira fascinação pelas novas

tecnologias. Gradualmente, as tecnologias foram tomando a linha de frente do experimentalismo nas artes até o ponto de muitos curadores terem abandonado as formas tradicionais de arte, pintura e escultura, por não considerá-las contemporâneas. A fotografia, as imagens digitalizadas, os vídeos, os filmes e, principalmente, as várias formas de instalação e arte ambiental midiática passaram a ocupar um espaço legitimizado em museus e galerias.

Ao fazerem uso das novas tecnologias midiáticas, os artistas expandiram o campo das artes para as interfaces com o desenho industrial, a publicidade, o cinema, a televisão, a moda, as subculturas jovens, o vídeo, a computação gráfica etc. De outro lado, para a sua própria divulgação, a arte passou a necessitar de materiais publicitários, reproduções coloridas, catálogos, críticas jornalísticas, fotografias e filmes de artistas, entrevistas com ele(a)s, programas de rádio e TV sobre ele(a)s. Embora possa parecer que um tal tipo de material seja secundário, cada vez mais as mídias desempenham um papel crucial no sucesso de uma carreira. Por isso mesmo, muitos artistas buscam manipular e controlar suas imagens e a disseminação de suas obras por meio dos vários canais de comunicação.

Característica marcante da cultura das mídias está na intensificação das misturas entre as mídias por ela provocada: filmes são mostrados na televisão e disponibilizados em vídeo; a publicidade faz uso da fotografia, do vídeo e aparece em uma variedade de mídias; canais de TV a cabo especializam-se em filmes ou em concertos, óperas e programas de arte etc. Com isso, as misturas entre comunicações e artes também se adensam, tornando suas fronteiras permeáveis. Empréstimos, influências e intercâmbios ocorrem em ambas as direções. As reproduções fotográficas de obras em livros, os documentários sobre

arte, os anúncios publicitários que se apropriam das imagens de obras de arte, as réplicas tridimensionais de esculturas vendidas em museus, tudo isso foi levando o conhecimento sobre as artes para um público cada vez mais amplo, e um maior número de pessoas foi tomando conhecimento da existência da arte, de sua história e tendo acesso a ela, mesmo que seja por meio de reproduções em cartões postais, calendários, ou por meio de programas de televisão, vídeos etc. Essa popularização das artes facilitada pelas mídias é sem dúvida responsável pelo aumento considerável do número e do tamanho dos museus e das galerias, e pelo impressionante aumento de público que frequenta esses lugares.

Até os anos 1970, o papel desempenhado pelas artes na sociedade era sombreado pela onipresença dos meios de massa, particularmente a televisão. A partir dos anos 1980, quando se deu a irrupção dos debates culturais e artísticos sobre a pós-modernidade, foram se tornando cada vez mais notáveis a multiplicidade e diversificação das produções artísticas e o aumento de sua competitividade no cenário social, o que encorajou a construção de novos museus, eles mesmos obras de arte arquitetônicas, como, por exemplo, a Nova Galeria de Stuttgart, o museu Guggenheim, em Bilbao, e a reforma da Nova Galeria Tate em Londres, que são claramente obras expressivas do tipo de sensibilidade que nossa época dispensa à arte.

A construção de museus desse porte e o enorme investimento financeiro implicado funcionam como índices seguros da absorção da arte pela cultura oficial e pelo alto comércio. Uma das marcas mais relevantes da arte modernista estava na rebelião dos artistas contra as normas sociais. Até hoje, artistas, críticos e curadores orgulham-se dessa herança e encontram dificuldades em desistir dela. Para muitos, a autenticidade da arte depende de uma atitude adversária em relação à sua cooptação pela

lógica do capital. Entretanto, o que tem sido chamado de sociedade do espetáculo (Debord, 1967) resultou em um pacto inelutável entre essas atitudes adversárias e os valores consumistas.

O aumento do tamanho e do número de museus os habilitou à produção de grandes exposições de pintores e escultores consagrados. Essas exposições, financiadas por pacotes de empresas privadas e órgãos governamentais, e amplamente divulgadas pelas mídias, trazem como retorno um afluxo extraordinário de visitantes. Além disso, as exposições são acompanhadas de uma pletora de mídias com função didática e informativa: vídeos-documentários, salas multimídia, *sites* na internet e CD-Roms. À saída do edifício, o visitante vê-se mergulhado em uma ampla loja de produtos relacionados à exposição: livros, cartões postais, canetas e outros objetos que se situam em uma zona suspeita entre a arte e o *kitsch* consumista.

As misturas já bastante intrincadas entre comunicações e artes, ensejadas pela cultura das mídias, foram incrementadas com o surgimento da cultura digital ou cibercultura devido à convergência das mídias que a constitui. As primeiras obras de arte computacionais foram contemporâneas ao aparecimento do computador. A utilização das telecomunicações, isto é, das transmissões de informações por meio de telefone, telex, fax, *slow scan* TV e das interações de artistas via satélites, em eventos artísticos, antecipou a atual disseminação da arte nas e das redes planetárias. Fazendo uso da realidade virtual distribuída, do ciberespaço compartilhado, da comunicação não local, dos ambientes multiusuários, dos *sites* colaborativos, da *web* TV, dos *net games*, as artes digitais, também chamadas de "artes interativas", desenvolvem-se nos mesmos ambientes que servem às comunicações, tornando porosas e movediças as fronteiras intercambiantes das comunicações e das artes.

O que se apresenta atualmente, portanto, como já postularam Fred Forest e Mario Costa, no manifesto sobre "a estética da comunicação", lançado em 1983 (Costa, 1987), é a impossibilidade de separação nítida entre as artes e as comunicações.

Como se pode constatar, tanto de um ponto de vista histórico quanto de um ponto de vista sincrónico, as convergências entre as comunicações e as artes constituem uma questão que, além de inegável, é multifacetada. Tendo isso em vista, optei por dar a essa questão um tratamento seletivo, ou seja, escolhi alguns temas que me parecem os mais pertinentes para colocar tais convergências em relevo, como se segue.

2. As afinidades & atritos entre a fotografia e a arte

Fotografias são consideradas mais objetivas e confiáveis do que os desenhos e pinturas. A objetividade superior da câmera resultou da mecanização e da automação do registro das aparências visuais. Em função disso, mesmo quando a qualidade da resolução da foto não era tão alta quanto hoje, a fotografia sempre se constituiu em um signo predominantemente indexical. A luz refletida do objeto fotografado altera a química do filme a ser revelado, de modo que o negativo e sua revelação sejam, de fato, um reflexo direto do mundo externo. Há uma relação física, espacial e existencial entre a fotografia e o fotografado, entre o signo e seu objeto referencial. Não é por acaso que, muito rapidamente, a fotografia adquiriu um *status* privilegiado na sociedade, estando fadada a precipitar o declínio de uma arte até então dominante: a do retrato. Mas essa era apenas a ponta do *iceberg*.

O primeiro grande estudioso das facetas ocultas desse *iceberg* foi, sem dúvida, Walter Benjamin. Realmente, sua reflexão ficou marcada pela lucidez com que dispensou os diagnósticos maniqueístas que costumam infestar os discursos ditos críticos quando uma nova tecnologia é inventada.

A reproduzibilidade, a replicação massificada por meio de métodos maquinais de produção da imagem minou, de um só golpe, toda a estrutura valorativa das

“belas artes”. A mecanização destrói sua mística. Por essa razão, a industrialização, que marcou o início da era eletromecânica, provocou longos debates entre artistas e críticos a respeito do impacto da máquina sobre a arte. Por alguns, a máquina foi demonizada, surgindo como inimiga mortal das artes. Outros lembraram que os artistas sempre usaram ferramentas de alguma espécie e que a máquina é apenas uma ferramenta mais complexa. Afinal, a câmera obscura já era utilizada há séculos para se produzir a pintura.

A rigor, o problema da fotografia encontrava-se resolvido desde o Renascimento. Quando o código da representação da *perspectiva artificialis* completou e corrigiu a câmera obscura, “faltava apenas descobrir um meio de fixar o reflexo luminoso projetado na parede interna da câmera obscura. A descoberta da sensibilidade à luz de alguns compostos de prata, no começo do século XIX, veio solucionar esse problema e representou o segundo grande passo decisivo na invenção da fotografia” (Machado, 1984: 30-32).

De todo modo, entretanto, a máquina fotográfica significou a substituição da habilidade humana de pintar, o pincel do artista que fixa a imagem da câmera obscura, pela mediação química do daguerreótipo e da película gelatinosa. Os efeitos dessa substituição foram remarcáveis. Os argumentos de Benjamin a esse respeito corriam na seguinte direção: a obra de arte tradicional tinha uma presença ou aura que advinha de sua autenticidade, de sua unicidade, de sua existência em um local geográfico. Embora a gravura e suas técnicas reprodutoras já fizessem parte do universo da arte, o advento da reprodutibilidade técnica maquinal foi sem precedentes. Seu impacto destruiu a aura da obra de arte, emancipando-a da tradição e dos rituais mágicos e religiosos.

Diferentemente da maioria dos críticos, Benjamin não lamentou o surgimento das tecnologias reprodutivas da

imagem, concluindo que a invenção da fotografia havia transformado a própria natureza da arte. Em meio ao debate, foi fulminante a questão levantada por Benjamin (1975: 19-20) no seu antológico ensaio sobre "A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica": "Gastaram-se vãs sutilezas a fim de se decidir se a fotografia era ou não arte, porém não se indagou antes se essa própria invenção não transformaria o caráter geral da arte".

Depois da Segunda Guerra Mundial, as ideias de Benjamin foram retomadas por alguns críticos importantes como André Malraux, Edgar Wind e John Berger. No seu livro *Vozes do silêncio*, Malraux (1954) propôs sua teoria do museu sem muros com os seguintes argumentos: (a) os museus mudaram irreversivelmente o modo como a arte é experimentada; (b) as milhares de reproduções fotográficas da arte constituem um "museu imaginário", portanto, um museu sem muros; (c) o museu imaginário dá continuidade ao museu físico, disponibilizando ao indivíduo a arte de todos os tempos e todos os espaços.

Na sua conferência sobre "A mecanização da arte", Wind (1960) desenvolveu a ideia de que a reprodução fotográfica da arte age retroativamente sobre o modo como experienciamos diretamente as obras de arte. Por isso mesmo, o receptor tem muitas vezes uma sensação de anticlimax quando vê uma obra pela primeira vez, depois de tê-la visto repetidamente em variadas reproduções.

Em uma série sob o título de *Modos de ver*, preparada para a televisão, sob a direção de Michael Dibb (BBC 2, 1972), Berger retomou as ideias de Benjamin, colocando ênfase no potencial político, já antevisto por Benjamin, da nova situação resultante dos ambientes ou linguagens da imagem (cf. Walker, 1994: 74-77).

Enfim, os temores e predições de que da fotografia decorreria a morte da pintura ficaram longe de se realizar.

Ao contrário, na linha das “premonições benjaminianas”, a fotografia trouxe novos estímulos para a pintura de maneiras variadas, pois a fotografia transformou, antes de tudo, os nossos modos de ver. Ela trouxe para nós possibilidades de visualização que seriam impossíveis a olho nu. Ela acabou por revelar que nosso próprio olhar é também fruto de uma construção com potenciais e limites definidos, uma construção dependente de pontos de vista física e culturalmente instituídos, dependente da proximidade ou distância físicas e ideológicas que estabelecemos com os objetos percebidos. Em suma, foi a fotografia que acabou com o mito de que nosso olhar é algo natural e inocente.

Desde 1839, a pintura entrou em diálogo com a fotografia, um diálogo que continua até hoje. Os pioneiros da fotografia instantânea ou cronofotografia, Etienne-Jules Marey e Eadweard Muybridge, exerceram uma profunda influência sobre os artistas, desde o futurismo, especialmente Giacomo Balla, Marcel Duchamp e Kurt Schwitters, até os cineastas de vanguarda de meados do século XX, como Hollis Frampton e Stan Brakhage. Seurat, Degas e outros artistas encantaram-se com a habilidade da câmera para capturar a sucessão do movimento em imagens fixas. Quando propuseram uma estética mecanística, os futuristas estavam abraçando a tecnologia fotográfica e aplicando-a em suas pinturas.

De fato, logo após a invenção da fotografia, os pintores deixaram seus ateliês para flagrar a vida cotidiana do mesmo modo que os fotógrafos. “Ingres, Millet, Courbet e Delacroix serviram-se da fotografia como ponto de referência e de comparação. Os impressionistas – Monet, Cézanne, Renoir, Sisley – fizeram-se conhecer expondo no ateliê do fotógrafo Nadar e inspiraram-se nos trabalhos científicos de seu amigo Eugène Chevreul” (Virilio 1994: 52). Considerando o modelo, a mulher, “como um animal” (de laboratório?), Degas, por seu lado, comparou obscu-

ramente a visão do artista à da objetiva: "Até o momento, o nu sempre foi representado em poses que pressupõem um público". O pintor, entretanto, pretendia simplesmente surpreender seus modelos e apresentar um documento tão congelado quanto um instantâneo, um documentário antes que uma pintura em sentido estrito (ibid.: 52). É por isso que, em Degas, "a composição se assemelha a um enquadramento, uma colocação nos limites do visor, em que os temas aparecem descentrados, seccionados, vistos de baixo para cima em uma luz artificial, frequentemente brutal, comparável à dos refletores utilizados então pelos profissionais da fotografia" (ibid.: 33).

Tais híbridos entre a fotografia e a arte, que já tiveram início com os impressionistas, perduram até hoje. A eles, Dubois (1994: 291-307) dedica um capítulo inteiro do seu *O ato fotográfico*. Para esse autor, a questão "A fotografia é uma arte?" esgotou seu sentido na medida em que foi gradativamente surgindo a consciência de uma reviravolta na qual a verdadeira questão a ser colocada é justamente inversa à anterior, ou seja: "a arte se tornou fotográfica?"

Embora a fotografia e a arte nunca tenham deixado de manter sua autonomia relativa, também nunca cessaram de manter relações de atração e repulsa, de incorporação e rejeição. Se, durante o século XIX, era a fotografia que aspirava à condição da arte, no século XX foi a arte que se impregnou de certas lógicas formais, conceituais, perceptivas, ideológicas, entre outras, que são próprias do fotográfico. Tendo isso em vista, Dubois discute a cronologia detalhada da arte moderna para demonstrar convincentemente os fundamentos fotográficos que estão nela incorporados.

A primeira vista, nenhum artista poderia estar mais longe da fotografia do que Marcel Duchamp, no aban-

dono radical que instituiu daquilo que ele chamava de “arte retiniana” em prol de uma arte baseada “na lógica do ato, da experiência, do sujeito, da situação, da implicação referencial”. Ora, foi muito justamente essa lógica que a fotografia inaugurou. O que Duchamp e a fotografia têm em comum, portanto, é “a impressão de uma presença, como marca, sinal, sintoma, como traço de um ‘estar-aí’ (ou de um ‘ter estado-aí’): uma relação que não extrai seu sentido de si mesma, mas antes da relação existencial – e muitas vezes opaca – que a une ao que a provocou” (Dubois *ibid.*: 256-57).

Paralelamente a Duchamp, outra relação entre a arte e a lógica do fotográfico encontra-se no movimento suprematista russo. Nada estaria aparentemente mais afastado da fotografia do que essa arte abstrata na sua rejeição de qualquer figuração do mundo. Indo contra a fé nas aparências, Dubois revela que um dos aspectos centrais da abstração suprematista está na sua concepção de um novo espaço explicitamente vinculado a um gênero fotográfico preciso: a fotografia aérea.

Assim como o suprematismo, muitas obras posteriores da arte abstrata foram construídas com base nos instrumentos conceituais trazidos pela fotografia. Exemplo disso encontra-se no expressionismo abstrato. Como já foi notado por Rosalind Krauss (1978, apud Dubois *ibid.*: 266), no ato de pintar, “a relação de Pollock com seu suporte de inscrição é justamente aquela que fundamenta a fotografia aérea: flutuação do ponto de vista, perda de qualquer quadro de referência preestabelecido (as ortogonais), deslocamentos multidirecionais...”.

Com o dadaísmo e o surrealismo, surgiram as fotomontagens, que funcionam como a atualização mais evidente da hibridização entre a pintura e a fotografia, manifestas nas fotomontagens *stricto sensu* de denúncia

política, nas fotomontagens mais plásticas e líricas, e nos agrupamentos multimídia de Kurt Schwitters e de George Grosz, mais cínicos e agressivos.

Uma evolução certa na utilização da fotografia pela arte foi assinalada pela arte *pop*. A reprodução é o assunto central dessa arte realizada por meio do emprego sistemático das técnicas da serigrafia, do fac-símile, do transporte fotográfico etc. Para Dubois (ibid.: 273), a relação entre a arte *pop* e a fotografia é privilegiada por não ser simplesmente utilitária, nem estético-formal, mas quase ontológica.

Também do hiper-realismo a foto é constitutiva. O artista projeta um *slide* sobre uma tela de grandes dimensões e nela pinta a imagem projetada, desmesuradamente aumentada, intensificando seus parâmetros, a cor, o grão, a luz, até colocar em relevo um “mais além do real”. A pintura aspira ser mais fotográfica do que a própria fotografia.

Mesmo na arte conceitual, ambiental, arte corporal, no *happening* e nas artes performáticas, coloca-se a relação com a fotografia na função que esta desempenha como meio de arquivagem, de suporte e de registro documental. Essa função é imprescindível porque, sem ela, a obra que se realiza em um tempo único, que não se repete e, muitas vezes, inacessível, ficaria sem registro e sem memória. Se, no princípio, a fotografia aí se prestava apenas à documentação de acontecimentos ritualísticos e efêmeros, com o tempo, esses tipos de obras passaram a apelar diretamente para as práticas fotográficas, que, de subsidiárias, passaram a partes integrantes das obras. O gesto e o ato do artista passaram a ser concebidos em função das características do dispositivo fotográfico.

Por fim, nas instalações fotográficas e nas esculturas fotográficas, que se tornaram tão proeminentes na arte

contemporânea, o campo da arte e o campo da fotografia tornam-se indiscerníveis. Foram também os avanços nas técnicas de foto, filme e vídeo, adotadas pelos artistas, que os levaram a criar o que passou a ser conhecido como arte multimídia. Por tudo isso, a complexidade formal e intelectual das relações entre arte e fotografia expressa-se em um jogo variado de diálogos e trocas que aponta muito certamente para o fato de que a arte, mais especificamente a pintura, foi se tornando cada vez mais profundamente fotográfica, no sentido da incorporação de uma lógica da visualidade instituída pelo fotográfico.

Além disso, obras de arte de quaisquer naturezas convivem hoje com bilhões de imagens produzidas e reproduzidas com a ajuda de máquinas. A multiplicação desmedida de imagens fotográficas foi tornando a fotografia o meio mais dominante do século XX. A fotografia está efetivamente em todos os lugares: nos jornais, nas capas e dentro das revistas, nos livros ilustrados, nos cartazes, nos *outdoors* e agora nas telas da hipermídia em CD-Roms e na *web*. Para avançarmos na reflexão sobre essa questão, valeria a pena retomar o estudo sobre os paradigmas da imagem (Santaella e Nöth 2002: 159-187), pois nele se encontra um mapeamento muito geral do processo evolutivo da produção de imagens que divide essa produção em três grandes paradigmas: o pré-fotográfico, o fotográfico e o pós-fotográfico. À luz dessa divisão, como se verá, a dominância do fotográfico no século XX atinge proporções gigantescas até o ponto de podermos afirmar que esse foi, ao fim e ao cabo, o século do paradigma fotográfico.

O pré-fotográfico refere-se às imagens que são produzidas artesanalmente, isto é, feitas à mão. Estas englobam as imagens nas pedras, nos murais, o desenho, a pintura, a gravura e a escultura. O fotográfico diz respeito às ima-

gens cuja produção depende de uma conexão dinâmica e captação física de fragmentos do mundo visível, isto é, imagens que dependem de uma máquina de registro, implicando necessariamente a presença de objetos que preexistem às suas imagens. Nesse paradigma enquadra-se não apenas a fotografia, mas também o cinema, a TV, o vídeo e a holografia. O paradigma pós-fotográfico refere-se às imagens sintéticas, numéricas ou infográficas, inteiramente calculadas por computação. Estas não são mais, como as imagens ópticas, o traço de um ralo luminoso emitido por um objeto preexistente captado e fixado por um dispositivo foto-sensível químico (a fotografia, o cinema) ou eletrônico (vídeo), mas são a transformação de uma matriz de números em pontos elementares (os *pixels*) visualizados sobre uma tela de vídeo ou uma impressora.

Durante o século XIX, a presença da pintura e da fotografia na sociedade era ainda relativamente equilibrada. Com a invenção do cinema, depois da televisão, da câmera manual do vídeo e da holografia, no século XX, a inflação do paradigma fotográfico adquiriu proporções desmedidas, diante do qual o pré-fotográfico se encolheu. Foi só das últimas décadas do século XX para cá que o fotográfico passou a sofrer a competição das imagens pós-fotográficas ou computacionais, fato que neutralizou sua soberania, além de ter produzido sobre o fotográfico um impacto relativamente similar àquele por ele provocado sobre as imagens pré-fotográficas.

Um traço fundamental e definidor da geração computacional de imagens está no fato de que elas são produzidas dentro do computador. Há basicamente três estágios para isso. O primeiro envolve o *input* de dados na memória do computador, que efetivamente descreve ou modela, e então armazena, todos os parâmetros do que virá a ser uma imagem. Assim que isso é feito, o modelo pode ser

manipulado, quer dizer, alterado ou refinado de alguma maneira. Então, o modelo é convertido em uma figura; um ponto de vista particular da figura é escolhido e várias técnicas são empregadas para completar ou “renderizar” a imagem final. Uma variedade de técnicas e programas foram desenvolvidos tanto para a introdução inicial do modelo abstrato dentro da memória do computador quanto para a finalização do processo: a visualização da imagem. Entre esses desenvolvimentos, destaca-se a produção de imagem 3-D.

Desde o final dos anos 1970, na esfera da indústria cultural, na televisão, nos comerciais, nos filmes e *games*, bilhões de dólares foram investidos para o aperfeiçoamento dos sistemas tanto de *hardware* quanto de *software* para a disponibilização de imagens animadas geradas computacionalmente, as quais, a despeito de terem sido produzidas no computador, parecem fotograficamente realistas.

Além disso, a manipulação computacional da imagem ou processamento da imagem implica o poder do computador para produzir mudanças até mesmo em imagens que não foram originalmente criadas dentro dele. Assim, imagens previamente existentes, como fotos, reproduções fotográficas, filmes e vídeos, são digitalmente armazenadas no computador para serem trabalhadas em uma multiplicidade de modos possíveis, desde a adição e intensificação da cor até a indetectável adição, rearranjo, substituição ou remoção de certos traços ou partes da figura. No início dos anos 1980, essas técnicas só estavam disponíveis àqueles que podiam adquirir computadores grandes e caros. Entretanto, os desenvolvimentos da microeletrônica foram cada vez mais reduzindo os custos, ao mesmo tempo que aumentavam a capacidade dos computadores e a diversidade de seus programas, de modo que eles se alojaram na televisão, na publicidade,

nos meios impressos, na produção de filmes e vídeos, e estão hoje até mesmo nos ambientes domésticos de usuários de poder aquisitivo médio.

Em suma, a digitalização está “canibalizando” e “regurgitando” todos os tipos de imagem, fotográficas ou não. De modo cada vez mais intenso, os processos tradicionais mecânicos e químicos da fotografia vêm sendo alargados pelo uso de câmeras digitais, *scanners*, programas especializados em processamento de imagem e novos modos de arquivamento, transmissão e exibição de imagens *on-line*.

Quando as tecnologias disponíveis permitiram a introdução de uma matriz de elementos ínfimos manipuláveis na base física da imagem fotográfica, entraram em crise, com isso, os princípios indexicais definidores do paradigma fotográfico. As tradicionais ontologias da fotografia que assumiam uma divisão clara entre signo e referente foram abaladas pela imagem digital. De uma perspectiva semiótica, sem desprezar seus aspectos icônicos e mesmo simbólicos, a particularidade da fotografia reside na dominância de sua natureza indexical: a foto é, de fato, resultado de uma conexão físico-química entre o referente e seu reflexo. Este caráter a fotografia compartilha com os outros meios do paradigma fotográfico: o cinema e o vídeo. A cena ou objeto, para o qual a câmera apontou, ficou impresso no filme. Com o advento da digitalização fotográfica, ninguém mais pode ter certeza disso. Como fruto da mediação simbólica dos programas computacionais, o índice pode ser transformado, apagado e reconvertido a uma natureza puramente icônica, na pura dança das similitudes, sem vínculos existenciais com seu referente.

Enfim, a simulação é o forte do computador e sua capacidade tanto para manipular imagens previamente

existentes quanto para gerar imagens não indexicais é aquilo que o define como tecnologia crucial para o crescimento dos signos no mundo, crescimento este que agora independe do registro de objetos previamente existentes.

Isso não significa que a prática da fotografia tradicional está condenada ao desaparecimento. Assim como aconteceu com a pintura na era da fotografia, com o cinema na era da televisão e vídeo, e com o telefone na era da internet, as antigas formas continuam, mas são reposicionadas em relação às novas. O problema adicional que se coloca, entretanto, é que imagens que parecem fotográficas estão convivendo em promiscuidade com imagens efetivamente fotográficas. A imagem pós-fotográfica não produziu mudanças na aparência, mas sim na substância simbólica da construção da imagem. Quando a crença nas aparências e na sua morfogênese é colocada em crise profunda, toda e qualquer imagem fica sob suspeita.

As misturas entre imagens não param aí. A onipresença do paradigma fotográfico paralelo e entremeado agora ao pós-fotográfico também não deve nos levar a crer que a produção de imagens midiáticas pode dispensar o paradigma pré-fotográfico das imagens que dependem de habilidades manuais como o desenho, a pintura, a escultura e a modelagem. Essas habilidades estão preservadas nos estágios preliminares de produção midiática. Os *designers* frequentemente fazem esboços e desenhos na fase de elaboração de uma publicidade. Os cineastas costumam empregar artistas e *designers* para produzirem detalhados *storyboards*, para desenharem o figurino e o cenário de modo que se possa ter uma ideia prévia do visual do filme. De fato, os desenhos facilitam o processo criativo, são rápidos, flexíveis e não custam caro. O monstro tão popularizado do filme *Alien*, por exemplo, resultou do desenho de um artista suíço chamado Hans Rudi Giger. A arte do desenho também continua a florescer nos qua-

drinhos, tiras e charges que aparecem em virtualmente todos os jornais e revistas. Os desenhos de caricaturistas são reproduzidos em vários meios impressos, aparecem na televisão e, hoje, nas páginas da *web*.

Enfim, os valores artesanais da era pré-industrial continuam a ser cultivados. Esses valores estão evidentes principalmente na pintura, cujo trabalho manual habilidoso resulta em produtos únicos e valiosos. Quando o artista está bem posicionado no conceito dos críticos e no mercado da arte, a pintura e a escultura continuam a ser bens de luxo, cujo valor aumenta com a morte do artista e aumenta mais ainda com o passar do tempo. Não há prova maior de que não há identidade entre a arte e a cultura de massas do que uma reprodução de um quadro de Van Gogh custar uns poucos dólares e o original dezenas de milhões.

3. O cinema experimental & o cinema como arte

O experimentalismo com a linguagem constituiu-se em uma característica marcante das artes de vanguarda. Entretanto, não se trata de um privilégio das vanguardas, pois o experimentalismo é reencenado sempre que o artista se vê diante de um novo meio de produção de linguagem e propõe-se como tarefa encontrar a linguagem que é própria do meio. Além disso, deve-se notar que o experimentalismo formal não ocorre apenas dentro do universo das artes, mas também no dos meios de comunicação. Exemplo flagrante disso encontra-se na história do cinema, uma história marcada por sucessivos desenvolvimentos tecnológicos que hoje culminam na indústria dos efeitos especiais.

O cinema começou a se desenvolver por volta de 1890, nos laboratórios do inventor norte-americano Thomas Edison por seu assistente William K. L. Dickson. Em 1895, vários inventores, começando pelos irmãos Lumière e Méliès, encetaram a história das imagens em movimento, que teve início sob o nome de cinematógrafo. A partir disso, a arte do filme atraiu muitos praticantes que trouxeram contribuições inestimáveis para o desenvolvimento dessa nova linguagem. Entre eles, destacam-se o norte-americano D. W. Griffith, os franceses Louis Feuillade e Abel Gance, os alemães F. W. Murnau e Fritz Lang, o sueco Victor Wjörström, o inglês Charles Chaplin e o russo Sergei Eisenstein.

Dentre todos, Eisenstein é aquele que chama a atenção pela interação dinâmica que promoveu entre arte, tecnologia e vida no período vanguardista da União Soviética, de 1915 a 1932. Ele despontou como um novo tipo de “artista midiático”, com formação em matemática, engenharia e arte, tendo sido, por alguns anos durante sua juventude, o *designer* teatral do diretor vanguardista V. Meyerhold. Promovendo ligações entre o construtivismo, o cubismo e a cultura teatral e poética do Oriente, Eisenstein desenvolveu uma teoria e uma prática de montagem cinematográfica que lhe permitiu manipular respostas emocionais por meio de processos de justaposições tensas de imagens que a edição cinematográfica possibilita. Dada sua formação na tecnologia da engenharia aliada à sua sensibilidade estética, Eisenstein representa o paradigma perfeito do artista tecnológico (ver Machado, 1982).

Paralelamente a Eisenstein, a tradição do cinema de vanguarda francês, influenciada pelos escritos de Louis Delluc, buscava desenvolver o cinema puro, algo similar a poemas sinfônicos baseados em imagens, em oposição aos melodramas que dominavam a cinematografia americana e alemã da época. Alguns artistas visuais, de um lado, Man Ray e Fernand Léger, por exemplo, e cineastas como René Clair e Luis Buñuel, de outro, produziam filmes que utilizavam, no cinema, procedimentos provenientes das vanguardas estéticas, tais como arte abstrata, cubismo, colagem, surrealismo etc. Ao mesmo tempo, na Alemanha, a vanguarda cinematográfica manifestava-se no expressionismo.

Nas primeiras décadas do século XX, a arte fortalecia sua relação com a tecnologia justamente por intermédio de dois meios de comunicação, então proeminentes, a fotografia e o cinema. Nas décadas seguintes, o cinema passou a ser dominado pelo padrão *hollywoodiano* comercial até se dar, nos anos 1950, o ressurgimento do

cinema de vanguarda que instaurou, daí para a frente, uma tendência opositiva aos estereótipos da cinematografia comercial, tendência essa desenvolvida pelo cinema concebido como realidade estética.

A par das obras dos cineastas, surgiram também teorias do cinema, algumas reivindicando a especificidade de seu caráter artístico. Vem daí sua caracterização como sétima arte. Nessa especificidade, há de se ressaltar, entretanto, o fato de que se trata de um tipo de criação para a qual a entronização nos museus e galerias está, de saída e para sempre, vedada. Por mais que se busque explorar seus aspectos puramente estéticos, o cinema é uma arte industrial de massas e delas depende para o retorno do alto investimento que sua produção implica.

No que diz respeito às suas possibilidades estéticas, embora tenham sido muito pouco exploradas, as relações que o cinema entretém com a literatura são, até certo ponto, similares àquelas que a pintura estabeleceu com a fotografia. Quando se menciona a relação do cinema com a literatura, via de regra, essa relação é interpretada sob o ponto de vista das adaptações fílmicas de obras literárias. Não é para esse tipo de relação que pretendo chamar a atenção, mas para as influências e incorporações mútuas de procedimentos estruturantes.

Em um primeiro momento, a literatura sofreu a competição do cinema quanto ao seu potencial para a construção ficcional. Reagindo a esse impacto, a literatura criou rupturas no modo de contar, inventando temporalidades alineares e espacializadas. Não demorou muito para que o cinema também experimentasse novos tempos narrativos, fato que torna os filmes de Resnais, Antonioni, e de outros cineastas, exemplares. A literatura, por seu lado, também foi incorporando sintaxes elípticas que são próprias do cinema.

Não foi só da literatura que o cinema incorporou procedimentos, mas também da televisão. Conforme já observado por Umberto Eco (1971 [apud Machado, 1988: 73]), “todo um repertório de filmes, que romperam com as estruturas tradicionais do enredo para mostrar uma série de eventos desprovidos de nexos dramáticos (...), só puderam ser propostos e aceitos porque a sensibilidade do público já se afizera ao jogo aleatório da transmissão direta”. Com a televisão, de fato, aprendemos a aceitar e cultivar os tempos mortos, momentos em que nada acontece no sentido tradicional, e a deslinearização da sequência, “que substitui os nexos dramáticos convencionais pelo trabalho modelador do acaso”.

Além disso, por ser uma arte inseparável das invenções tecnológicas, as transformações da linguagem cinematográfica sempre caminharam *pari passu* com essas invenções que, no estado da arte atual, encontram-se na incorporação da animação computacional tridimensional e no frenesi dos efeitos especiais.

4. A arte & a industrialização da cultura

As colagens cubistas, as *performances* futuristas e os eventos dadaístas, desde as primeiras décadas do século XX, já estavam desafiando os sistemas da arte, enquanto a fotografia vinha crescentemente reclamando o seu reconhecimento como um meio para a criação em arte. Apesar dessas transgressões às codificações reconhecidas como artísticas, até o início dos anos 1960, ainda mantinha-se relativamente intacto o pensamento sobre as obras de arte como sendo estas pertencentes a uma ou outra dentre as duas grandes categorias dominantes: pintura e escultura.

A partir dos anos 1960, entretanto, as certezas sobre esse sistema de classificação começaram a ser vigorosamente quebradas. Desde então, embora muitos artistas tenham continuado a pintar e a produzir aquilo que a tradição chama de escultura, essas práticas passaram a se realizar junto a novos sentidos da visualidade e a uma margem cada vez mais ampla de atividades. As lições deixadas tanto por Duchamp quanto por Malevich haviam sido as da renúncia à noção da unicidade do objeto artístico e sua diferenciação dos objetos comuns, pelo primeiro, e à noção de que a arte deve ser necessariamente complexa, pelo segundo. Esses questionamentos dos pressupostos da arte, iniciados por ambos, foram intensificados em meio a profundas mudanças instauradas pela arte *pop*, pelo Minimalismo e por todos os outros movimentos

pós-minimalistas que se lhes seguiram nos anos 1960: Conceitualismo, *Land Art*, *Performance*, *Body Art* e os inícios da Instalação. Todos esses movimentos desafiaram as concepções modernistas da arte, desafio que se expressou no reconhecimento de que o significado de uma obra de arte não se reduz à sua composição interna, como queria o Modernismo, mas implica o contexto em que existe. Um contexto social e político em coexistência com os aspectos formais da obra. Por isso, questões sobre a política da arte e identidade cultural e pessoal viriam a se tornar centrais nas artes dos anos 1970.

A explosão da cultura *pop*, oriunda dos meios de massa, dos anos 1950 a 60, foi um fenômeno americano cuja intensidade não encontrou paralelos em outros países. Por isso mesmo, a arte *pop* brotou no seio de uma realidade social tipicamente americana. O nome “pop”, entretanto, foi utilizado, pela primeira vez, na Inglaterra dos anos 1950, e foi associado especialmente aos trabalhos de Richard Hamilton, Eduardo Paolozzi e outros. Embora europeus, esses artistas também tinham a cultura americana como referência, tratando-a com um distanciamento crítico próprio. Para eles, a concepção hierárquica da cultura, como uma pirâmide que tinha a alta cultura no topo, era anacrônica em uma sociedade industrializada e deveria ser substituída por um *continuum* não hierárquico. Nesse *continuum*, as várias mídias e as formas de arte interagiam cada vez mais e a expressão artística estava se tornando multimídia na sua natureza.

A arte *pop* foi reconhecida como um movimento estético nos Estados Unidos nos inícios dos anos 1960. Em 1962, já era possível identificar uma sensibilidade emergente em artistas, como Roy Lichtenstein, Andy Warhol, Claes Oldenburg, Tom Wesselman etc., cujas obras extraíam seus referenciais da banalidade da América urbana. De fato, por essa época, a floresta baudelairiana

de símbolos havia se transformado em uma densa selva de imagens oriundas dos jornais e revistas populares, dos *closes* cinematográficos, das extravagâncias dos *outdoors*, dos apelos invasivos da televisão, enfim, imagens tão onipresentes, persistentes e compulsivas que não poderiam passar despercebidas ao olhar perscrutante e crítico dos artistas.

O fato de que os artistas *pop* não se utilizavam da natureza como referente visual implicava um reconhecimento de que, no mundo moderno, a natureza, no sentido de campos, árvores e montanhas, foi substituída por uma realidade construída pelos humanos, feita de edifícios, interiores, carros e motos, sinais, cartazes, *outdoors*, jornais, revistas, filmes, transmissões de rádio e TV. Em suma, bilhões de pessoas passaram a viver não mais em contato com a natureza, mas em ambientes saturados de mídias e signos. Por isso mesmo, como quer Walker (1994: 22), a arte *pop* é uma espécie de metaarte ou metalinguagem, pois ela tomou como objeto não a realidade diretamente percebida, como fizeram os impressionistas, mas representações da realidade encontradas no desenho gráfico, nas fotos, nos anúncios publicitários, nas embalagens de produtos e no cinema.

Considerada no seu todo, a arte *pop* estabeleceu relações multivalentes com a cultura de massas. Em alguns casos, parecia haver uma celebração do consumismo e das estrelas das mídias, enquanto outros apresentavam uma reação analítica e crítica. A rigor, a expressão "arte *pop*" engloba uma variedade muito ampla de pinturas, esculturas, impressos e colagens produzidas por artistas que usaram materiais oriundos dos meios de massa como fonte iconográfica, técnica e de convenções de representação visual.

Há uma complexidade implícita na arte *pop* que precisa ser deslindada. Ao incorporar e traduzir a iconografia

popular e mudar o modo de produção e distribuição da arte, os artistas não visavam simplesmente a se tornar parte da cultura de massas. Apoiados pelos críticos e curadores, pretendiam reafirmar o *status* da arte *pop* como arte, uma arte agora inserida em uma sociedade industrial, cuja produção artística deveria também ser industrializada, do que decorre que “arte industrial” poderia ser um outro nome para arte *pop*.

Os artistas *pop* jamais se limitaram a meramente copiar as imagens da publicidade e dos quadrinhos. Ao contrário, realizavam operações de tradução semiótica (ver Plaza, 1987), pois algo do original era preservado ao mesmo tempo em que se operava um processo ativo de transformação da linguagem dos meios de massa para uma linguagem específica da arte. Ao se apropriarem de imagens existentes, os artistas as deslocavam de um contexto para o outro; eles as recontextualizavam. Havia nisso um eco do “gesto duchampiano”, quando este recolhia objetos quaisquer ou partes deles para alocá-los nos ambientes das galerias e museus. Enquanto Duchamp recontextualizava produtos da era industrial, os artistas *pop* recontextualizavam signos insistentes e imperiosos da cultura de massas. Em ambos os casos transpirava deliberação, impessoalidade, distanciamento e ironia.

5. As mídias & as imagens artísticas

A história da arte se constitui em um vastíssimo banco de imagens. O *design* gráfico, a publicidade, o cinema e a televisão sempre fizeram uso, cada um a seu modo, dessas imagens. Dos anos 1980 em diante, quando elas puderam ser digitalizadas e armazenadas nas memórias do computador, sua disponibilidade aumentou sobremaneira. Com a explosão das redes planetárias de comunicação, nas quais os computadores pessoais, empresariais e institucionais estão ligados, os *designers* passaram a ter acesso a bancos de imagens, a museus inteiros e a *sites* de artistas em seus próprios terminais. Além desse acesso, os programas de tratamento de imagens permitem a manipulação. Por essa e outras razões, a absorção das imagens artísticas pelas mídias constitui-se em um mercado em expansão.

Notórias por seu questionamento dos valores tradicionais, das convenções artísticas e dos sistemas de representação, as vanguardas estéticas da arte moderna eram consideradas de difícil compreensão e mesmo consideradas pelo público como despidas de sentido. De fato, os modernistas pretendiam estrategicamente retardar o reconhecimento e a leitura de suas imagens a fim de renovar a percepção, estender o prazer sensorial e desafiar o intelecto do receptor. Nada poderia parecer menos propício a essas imagens do que a apropriação das mídias, pois a pretensão destas, especialmente das

mídias de massa, é rapidamente comunicar suas mensagens para um público médio. Embora estejam interessados em imagens que capturem o olhar e estimulem a atenção do receptor, os *designers* das mídias sabem que a mensagem deve ser simples para não criar problemas de compreensão e não exigir o dispêndio de muito esforço. Por isso mesmo, à primeira vista, as imagens vanguardistas pareciam inadequadas à sua incorporação pelos meios de massa. Entretanto, esse não foi o caso. Todos os movimentos de vanguarda despertaram e continuam despertando o interesse das mídias e o Surrealismo e a arte *pop* provaram ser os mais atraentes dentro das agências de publicidade.

Do mesmo modo que a arte *pop* “canibalizou” as imagens dos meios de massa, as mídias “recanibalizaram” suas imagens, reciclando-as e imitando o novo tratamento que os artistas haviam dado a elas. Segundo Walker (ibid.: 55), não foi senão um ato de justiça poética quando os *designers* gráficos reapropriaram-se daquilo que havia, em primeira instância, sido tirado deles.

Sabe-se que a publicidade moderna herdou seu sistema de retórica pictórica da tradição da pintura a óleo europeia. Além disso, há pelo menos duas maneiras principais pelas quais as mídias, especialmente a publicidade, apropriam-se das imagens da arte: (a) pela imitação de seus modos de compor, de seus estilos e (b) pela incorporação de uma imagem artística mesclada à imagem do produto anunciado. No primeiro caso, trata-se da apropriação de um *know-how* para a criação visual. No segundo, a justaposição da imagem do produto e da imagem da arte acaba por transferir ao produto a carga de valores culturais positivos, tais como beleza, nobreza, elegância, riqueza, notoriedade, de que a arte foi se impregnando no decorrer dos séculos.

Outra maneira da publicidade explorar as artes encontra-se na sua aspiração para atingir o *status* das artes. Isso se revela na insistência da publicidade nos mais altos padrões de qualidade de produção, assim como no grau de liberdade que é dado à imaginação e criatividade do publicitário. A indústria da publicidade confirma esse processo ao estabelecer cerimônias de prêmios anuais das quais os trabalhos vencedores saem com prestígio de obra de arte.

6. A pós-modernidade & a desterritorialização da cultura

Em 1975, Rosalind Krauss e Annette Michelson, duas editoras de *Artforum*, deixaram a revista para fundar um novo periódico, *October*. Com esse nome visavam celebrar o momento em que, no século XX, a prática revolucionária, a pesquisa teórica e a inovação artística juntavam-se de uma maneira exemplar e única. O desejo expresso pelas editoras de promover um debate teórico profundo entre disciplinas era sintomático de um crescente consenso de que algo estava mudando profundamente no mundo da arte (Archer 1997: 142). Para alguns, a arte *pop*, o Minimalismo e toda a série de seus novos rebentos ainda se enquadravam como respostas e, conseqüentemente, como partes de um modernismo tardio, então sob questionamento. Para outros, as raízes da nova espécie de intertextualidade que *October*, por exemplo, propunha, estavam justamente na destruição das fronteiras da arte que movimentos como a arte *pop* haviam provocado.

A abertura desse periódico era apenas mais um entre uma multiplicidade de sinais que se acumulavam para anunciar que o modernismo, como havia sido entendido e descrito, de Manet e os impressionistas para a frente, havia chegado ao seu fim: o mundo, então, passou a ser visto como pós-modernista, com a utopia sendo substituída pela distopia. Para muitos esse novo espírito já havia começado a brotar desde os anos 1960, quando questões

sobre a expansão das novas tecnologias vieram à tona pela primeira vez. Esse foi um período não apenas de desenvolvimento prático intenso das novas tecnologias, mas também de um debate ideológico crescente quanto à natureza das tecnologias e das promessas com que ela acenava para o futuro da sociedade. O tom dominante das vozes era de otimismo especialmente em relação à nova tecnologia baseada no computador. Havia uma concordância mais ou menos geral de que essa tecnologia era responsável pelo avanço da sociedade ao limiar de uma era radicalmente nova e, pela primeira vez, ideias acerca de uma sociedade pós-mecânica, pós-industrial e pós-moderna foram esposadas e discutidas (Hayward, 1990: 46).

Então, no campo da arte, os meados dos anos 1970 marcaram definitivamente o momento em que não era mais operativo se falar em termos de uma sucessão de estilos artísticos. Na Europa, o ceticismo quanto ao esgotamento dos estilos já havia se tornado aparente com a emergência da Arte Povera nos inícios dos anos 1970, particularmente em Turim e Roma. Rompendo com a retórica do estilo, os artistas produziam instalações anti-formais e elusivas em que materiais pobres e grosseiros eram utilizados, tendo em vista chamar a atenção para a natureza essencial desses materiais e evocar a poesia que lhes é inerente.

Nessa época, no Brasil, assistiu-se a uma rica produção de arte conceitual e obras para lugares específicos. Com seu desprezo pelos formatos convencionais e seu apreço por materiais surpreendentes e insubstanciais, essa produção tinha algo em comum com a Arte Povera. Suas raízes mais profundas, entretanto, encontravam-se nas obras produzidas nos anos 1960 por artistas neoconcretistas como Lygia Clark e Hélio Oiticica, os quais já haviam antecipado muitas das ideias que a Arte Povera tornaria

correntes. Um dos mais destacados herdeiros atuais desses artistas é Tunga, cujas extraordinárias obras ambientais também reverberam as enigmáticas instalações de Beuys.

Desde meados dos anos 1970, temos assistido a uma irrupção sem paralelos das atividades criativas nas artes. Junto a isso, operaram-se mudanças radicais na maneira como a arte é definida e o modo como os artistas se inserem nas sociedades contemporâneas. No final dos anos 1970 e inícios dos 80, as discussões sobre as artes, o *design*, a arquitetura, a moda e as subculturas foram invadidas pelos conceitos de pluralismo e pós-modernidade. Desde os anos 1960, as desilusões concernentes ao modernismo já estavam no ar. A despeito de sua retórica revolucionária, o modernismo acabou por se transformar na cultura oficial das elites nas democracias ocidentais. Uma arte que paradoxalmente era preservada e cultuada nos mesmos museus que os futuristas haviam jurado destruir. O modernismo transformara-se em uma nova ortodoxia, além de ter falhado em seus princípios, algo que os desastres da arquitetura moderna deixavam evidente.

De acordo com Walker (1994: 88), os temas recorrentes dos discursos sobre a pós-modernidade eram os seguintes:

(a) a ideia modernista de que só há um estilo autêntico característico da era moderna foi rejeitado em favor da ideia de uma pluralidade de estilos;

(b) a história e a tradição, inclusive a história da própria arte moderna, estavam disponíveis nas reproduções fotográficas, então sendo absorvidas nos bancos de imagens dos computadores. Disso decorria o estilo retrô, a reciclagem de velhos estilos, o uso de citações da arte do passado, as paródias e os pastiches de trabalhos anteriores. Por isso mesmo, o termo "intertextualidade", uma malha de textos que se citam uns aos outros, tornou-se palavra de ordem;

(c) O retorno triunfal dos ornamentos e da decoratividade;

(d) A simplicidade, a pureza e a racionalidade modernistas foram substituídas pela complexidade, contradição e ambiguidade;

(e) Questões sobre forma, espaço e função tornaram-se pouco importantes, pois a arquitetura e o *design* passaram a ser concebidos semioticamente como “linguagens” ou sistemas de signos capazes de comunicar mensagens;

(f) O hedonismo veio a ser enfatizado por meio do lúdico, do humor, das cores brilhantes e do ornamento;

(g) As misturas entre estratos culturais superiores e inferiores, entre os estilos das artes plásticas, das artes aplicadas e das artes comerciais, entre as artes e as mídias eram todas encorajadas como recurso para produzir significados múltiplos e atingir públicos diversificados com diferentes níveis de sofisticação, graus de conhecimento e repertórios culturais.

A hibridização e desterritorialização da cultura, que já se insinuara no dadaísmo e foi retomada na arte *pop*, atingiu seu limite máximo na pós-modernidade, muito provavelmente devido à consciência que então emergia, da globalização e das misturas que, a partir de então, tornar-se-iam constantes entre o global e o local, o passado, o futuro e o presente, o bom gosto e o *kitsch* mais deslavado.

Se Andy Warhol teve um herdeiro, este só pode haver se encarnado no artista Jeff Koons, o grande príncipe no reino do mais exacerbado *kitsch* que a cultura midiática é capaz de produzir: um *kitsch* particularmente associado com as crianças, com o turismo, com os *souvenirs*, com os rituais anuais do Natal, dia das mães e dos pais etc. Na

obra de Koons, imagens agigantadas de protótipos do *kitsch* bombardeiam o olhar dos receptores, produzindo fascinação e repulsa ao mesmo tempo. Quando apareceram pela primeira vez, suas imagens chocaram e fizeram rir. Os críticos ficaram confusos: Koons elevou o *kitsch* ao nível da arte ou reduziu a arte ao nível do *kitsch*? Seu rápido sucesso midiático e financeiro, entretanto, demonstrou que os limites entre as artes e as mídias haviam se perdido para sempre.

De fato, nos anos 1980, centenas de artistas apropriavam-se de imagens que vinham indiferenciadamente da história da arte ou das mídias. As barreiras entre as artes e as mídias perderam seus contornos, tornaram-se permeáveis. Fazendo uso de tecnologias audiovisuais para a produção, de meios industriais para a gravação e de sistemas de distribuição comerciais para a disseminação de suas obras, muitos artistas, como, por exemplo, Laurie Anderson, atingiram níveis de fama e penetração na sensibilidade de um público jovem quase similares aos dos artistas da música *pop*.

A natureza eclética da arte dos anos 1980 transbordava por todos os lados. Em meio a esse ecletismo, adquiriu relevo aquilo que era então denominado de “retorno à pintura”. Em 1981, no contexto alemão, como foi observado na época pelo curador Christos Joachimedes, os estúdios dos artistas estavam cheios de pinturas outra vez. No ano seguinte, o crítico italiano Achille Bonito Oliva batizou de “transvanguarda internacional” a arte emergente da pintura. Com essa expressão, propunha que a desmaterialização da obra de arte e a impersonalização da execução, que havia caracterizado a arte dos anos 1970, estava sendo superada pelo estabelecimento de habilidades manuais por meio de um prazer na execução que trazia a tradição da pintura de volta à arte (apud Archer, 1997: 145).

Algum tempo depois, essa irrupção da pintura foi interpretada como fruto não apenas dos *revivals* que foram uma marca registrada do período, mas também como resultante dos influxos do capital e dos investimentos que então se voltavam para o mercado da arte.

7. O vídeo & as artes

Na década de 1950-60, a arte *pop*, o Minimalismo e o Conceptualismo eram as formas artísticas dominantes. Em todas elas, manifestava-se uma tendência para a eliminação das fronteiras entre arte e vida cotidiana. Entretanto, a influência das artes na sociedade era nublada pela presença do meio dominante no universo da cultura de massas: a televisão. Foi nesse ambiente que a videoarte emergiu em meados dos anos 1960, um ambiente crescentemente absorvido pelos meios de massa, especialmente a televisão.

Aquilo que se costuma chamar de arte tecnológica refere-se ao uso que, desde a invenção da fotografia, os artistas são capazes de fazer de tecnologias que, via de regra, já estão inteiramente disponíveis na esfera comercial, nos estúdios de *design* e publicidade, por exemplo. Usualmente, os artistas têm de esperar até que as tecnologias se tornem disponíveis ao público em geral, para usos domésticos e de hobby. Por isso mesmo, o que se costuma chamar de *high tech* nos ambientes artísticos é visto como *middle* ou *low tech* pelos engenheiros e cientistas. É em um contexto desse tipo que surgiu, nos anos 1960, a câmera de vídeo portátil, a Portapak, que, embora não pudesse competir com a sofisticação dos equipamentos utilizados pelas televisões comerciais, trouxe aos artistas a possibilidade de explorar um novo meio para a criação, paralelo ao meio televisivo.

A câmera portátil produziu um grande impacto em uma série de atividades humanas. Ela transformou as reportagens do telejornal, tornando-o muito mais veloz para reagir aos eventos noticiosos e muito mais informal no estilo. Também produziu um impacto considerável na publicidade televisiva, que passou a ser mais experimental e informal, seguindo o exemplo estabelecido pelos programas noticiosos. Produziu ainda impacto na vida privada, não apenas para o registro ao vivo de acontecimentos familiares, mas também, como lembra Lucie-Smith (2001: 237), para o registro de fantasias sexuais, dispensando a participação de agências externas, tais como os laboratórios fotográficos. O vídeo se ajustou com precisão ao clima de liberação sexual e de protesto político típico do final dos anos 1960 e inícios de 1970. Não é de surpreender que muitos dos primeiros vídeos produzidos por artistas tenham se concentrado nesses temas gêmeos.

A estética do vídeo é, antes de tudo, experimental e lúdica, além de ser crítica em relação à televisão comercial. Do mesmo modo que os artistas Fluxus haviam produzido filmes críticos do cinema comercial, os artistas do vídeo tomaram para si a tarefa de ironizar a prevalência da televisão nos ambientes domésticos. Todavia, a atitude dos vídeo-artistas frente à televisão não deixou de ser ambivalente. A primeira geração de vídeo-artistas considerava que, para se desenvolver uma crítica à sociedade televisiva, é preciso participar televisualmente dessa sociedade. Por compreenderem o poder da televisão para atingir grandes audiências e fornecer recursos técnicos e financeiros muito maiores do que os das galerias e instituições culturais, vários artistas não resistiram a convites para a experimentação em estúdios de TV, assim como se sentiram recompensados quando seus *tapes* eram transmitidos pelas redes de televisão. Outros,

entretanto, mantiveram com a televisão uma relação de radical antagonismo.

Infelizmente, é bastante irônica a situação em que os antagonismos se realizam. Embora alguns artistas sejam amargamente hostis à cultura consumista prevalescente, os saltos nos desenvolvimentos tecnológicos, de que decorrem os novos modos de produzir vídeo, não dependem das demandas da arte, mas sim diretamente de um mercado insaciável composto em parte pelas agências de publicidade e pela indústria televisiva e, em parte, pelos amadores e usuários domésticos. Como afirma Lucie-Smith (*ibid.*: 238), se os artistas que fazem vídeo no mundo, de repente, decidissem renunciar ao meio, a indústria de câmeras de vídeo e produtos relacionados não sentiria a falta deles.

Isso não significa afirmar que haja uma ausência de intercâmbios entre o mundo da videoarte, de um lado, e o da televisão comercial e indústria publicitária, de outro. Muitos procedimentos inventados pelos artistas do vídeo foram imediatamente incorporados em filmes e em videocliques na televisão. Aliás, são muito tênues as distinções entre vídeos que são produzidos estritamente como obras de arte e aqueles que surgem como ferramentas promocionais para a indústria da música.

Outra ironia que cerca a arte do vídeo encontra-se na rapidez com que essa arte foi absorvida nos círculos tradicionais e mais conservadores da arte. Entre os primeiros vídeoartistas estavam artistas já legitimados advindos de outros meios reconhecidos, como a pintura e a música. Isso, de certo modo, facilitou a inserção do vídeo nos circuitos da arte. Do ponto de vista do curador, o vídeo é altamente recomendável. Seu transporte é barato, podendo oferecer imagens muitas vezes espetaculares sem grande dispêndio financeiro.

O vídeo também produz uma sensação de intimidade e de extensão do gesto do artista, uma gestualidade até então associada à pintura, especialmente ao expressionismo abstrato na sua ênfase do ato físico de pintar. Com o vídeo, o gesto do artista podia ser registrado e seu corpo observado no próprio ato de criar. Esse foi um outro fator responsável pela entronização relativamente rápida do vídeo nos ambientes artísticos. Um fator adicional para isso encontrava-se ainda no uso do monitor como uma escultura. Ficaram famosas as vídeo-esculturas de Nam June Paik, entre outros. Foi também esse artista que, em primeira mão, transformou o monitor de vídeo em um *performer* por sua própria conta. Todos esses elementos e funcionalidades juntaram-se à perfeição nas vídeo-instalações. Enraizadas nas noções expandidas de um espaço escultural, as vídeo-instalações foram anexadas sem muita resistência ao léxico das artes visuais.

A câmera de vídeo tornou-se uma parceira das *performances* de diversos artistas como meio de registro de ações ritualizadas e por vezes íntimas. Segundo Rush (2001: 47), muito embora haja um *continuum* histórico que vai do Dada, do movimento Fluxus e do *Happening* até a *performance*, a arte performática midiática não segue estritamente esse *continuum*. Diferentemente de seus predecessores, muitos dos artistas midiáticos não tinham como alvo a interatividade com uma audiência. As *performances* de artistas, como Bruce Nauman e Vito Acconci, por exemplo, eram privadas, exercícios realizados em seus estúdios que eram gravados em vídeo e não necessariamente mostrados. Para esse tipo de obra, o vídeo tornou-se imprescindível.

Em meados dos anos 1990, as câmeras digitais tornaram-se mais amplamente disponíveis ao usuário comum. Para alguns, esse passo significou uma “cinematização” do vídeo. Acompanhados de equipamentos de edição mais

sofisticados, especialmente digitais, sistemas não lineares como o Avid, a produção videográfica aproximou-se do cinema na medida em que o fluxo das imagens tornava-se mais elaborado e a edição se aproximava de um contínuo narrativo que é típico do cinema.

Por outro lado, entretanto, a edição digital e os sistemas de efeitos ofereceram uma série de aperfeiçoamentos e recursos que se tornaram marcas registradas do vídeo na sua exploração das sintaxes possíveis da imagem em movimento, como, por exemplo, a sobreposição de múltiplas camadas de imagem e a evanescência de suas passagens, procedimentos que se afastavam deliberadamente da narratividade cinematográfica. Curiosamente, esses procedimentos inventivos do vídeo retomavam, de um lado, procedimentos experimentais das vanguardas estéticas, tais como as montagens metafóricas de Eisenstein, as progressões e justaposições oníricas do cinema surrealista, e de outro, absorviam ousadias provenientes das mídias de massa, como as transições ultra-rápidas da publicidade televisiva, o estilo visual de revistas sofisticadas como *The Face* e *Blitz*, e as convenções visuais da música performática e dos *shows* ao vivo (Hayward 1990: 141).

Um número crescente de vídeos passou a ser produzido com câmeras digitais e editado com tecnologias computacionais digitais. Para Rush (2001: 75), esse equipamento tornou-se algo similar à câmera de vídeo Portapak, datada de mais de trinta anos atrás. Trata-se de um meio relativamente barato, capaz de alcançar efeitos sofisticados que, anteriormente, eram privilégio de produtores nas mídias comerciais.

As tecnologias multimídia, encabeçadas pelas imagens videográficas, que, no final dos anos 1960, haviam espontaneamente aparecido nos grupos experimentais de teatro e dança, estavam, ao final dos anos 1990, plenamente in-

filtradas no teatro e nos espetáculos destinados às massas em estádios, especialmente em *shows* de *rock*. Por trás das cenas da maioria das *performances* midiáticas do final do século para cá, existem mesas de controle digitais que, ao toque de botões, controlam as luzes, o som, os vídeos, os filmes e muito mais.

É a disponibilidade e acessibilidade das tecnologias que se responsabiliza pelo desenvolvimento da artemídia. Enquanto alguns artistas incorporam vídeo e filme na arte performática e no teatro, outros produzem vídeos como respostas críticas e pessoais a um meio que só muito raramente pode professar ser arte: a televisão. Seja por meio de narrativas, experimentações formais, breves *tapes* humorísticos ou meditações de larga escala, a vídeoarte, na virada do século, conquistou uma legitimidade e uma proeminência no mundo da arte que, nos anos 1980, não poderiam ser previstas. Suas possibilidades aparentemente infinitas, seu relativo barateamento a tornam crescentemente atraente para os jovens, que cresceram em um mundo saturado de mídias.

O tamanho físico e o escopo dos projetos dos artistas cresceram. Muitos artistas criam complicadas instalações midiáticas que têm o vídeo e a espacialização sonora como personagens mais proeminentes. Nessas instalações, as imagens e o contexto de visualização em ambientes criados pelos próprios artistas podem ser controlados. Na medida em que as capacidades técnicas das mídias se expandiram e a integração de diversas linguagens (som, imagens, vídeos, cenários escultóricos) tornaram-se possíveis, a arte foi se aproximando do teatro. Não é de se estranhar que o teatral fosse abraçado pelas instalações multimídia. Essa multiplicidade de usos artísticos a que o vídeo se presta é indicador de sua ubiquidade, uma capacidade que viria se desdobrar com o advento da hipermídia, tanto nos CD-Roms quanto nas redes.

Embora as fronteiras sejam sempre movediças, em quaisquer contextos em que possa aparecer, o vídeo como arte deve ser distinguido dos usos do vídeo em documentários, reportagens e outros usos utilitários, não importa quão aparentemente artísticos eles possam ser. Técnicas artísticas podem estar presentes em programas de televisão, na publicidade etc., mas elas não são capazes de transformar tais programas ou intervalos publicitários em realizações artísticas. Não obstante os limites entre uma realização artística e não artística estejam cada vez mais difusos, o que ainda continua a funcionar como um traço distintivo da arte está na intencionalidade do artista em criar algo que não sofre os constrangimentos de quaisquer outros propósitos a não ser os da própria criação.

8. A comunicação digital & as artes interativas

Tanto quanto a história das vanguardas estéticas, a história da era industrial e pós-industrial tem sido marcada por constantes inovações e competições. As experimentações e invenções realizadas por cientistas e engenheiros resultaram nas novas tecnologias midiáticas que tiveram início com a fotografia e avançaram para a cinematografia, a televisão, as gravações em vídeo, os computadores e, depois dele, as infindáveis invenções de *hardware* e *software* que tornaram possível, entre outras coisas, a comunicação interativa planetária a partir do recesso de nossos lares.

Desde os inícios da fotografia, a arte e a tecnologia têm convivido em um laço essencial que tem beneficiado a ambas. A mais atual revolução é aquela que permite que milhões de pessoas com renda média possam se tornar produtores de suas próprias imagens, de suas próprias mensagens, de seus próprios *sites* na internet, enfim, que se tornem produtores culturais sem sair de casa. As máquinas interativas incorporaram e automatizaram as ferramentas pictóricas e as técnicas textuais e sonoras que foram desenvolvidas nos últimos dois mil anos.

Walter Benjamin continua sendo uma referência essencial para se pensar a arte na era da tecnologia. Suas reflexões estavam fundamentalmente voltadas para a crise da unicidade da obra de arte frente às técnicas de repro-

dução da imagem. Essas técnicas, entretanto, têm muito pouco a ver com as possibilidades radicalmente novas, instauradas pelo computador, na era das imagens pós-fotográficas, que são criadas numericamente, por meio de simulações que independem de quaisquer formas de registro da realidade visível. Disso advém a necessidade de se levar o pensamento de Benjamin à frente para refletir sobre a nova lógica representacional da tecnologia digital, da qual o computador é a ferramenta básica, e que engloba todas as áreas da arte tecnológica contemporânea, dos filmes às fotografias, à música sintetizada, aos CD-Roms até as artes nas e das redes.

Tanto quanto posso ver, o caminho para se compreender essa nova lógica começa no reconhecimento de dois momentos historicamente bem demarcados: o momento da emergência do paradigma pós-fotográfico da imagem, seguido, pouco mais tarde, pela era pós-imagem ou hipermidiática.

A imagem pós-fotográfica ou imagem numérica recebeu, nos anos 1980, o nome mais técnico de computação gráfica. Trata-se da linguagem digital, que permite a produção e manipulação de quaisquer elementos da imagem e que, no dizer de Peter Weibel (apud Rush, 2001: 170), transformou a imagem em um sistema dinâmico. Não apenas a imagem pode ser produzida numericamente, como também as fotografias são traduzidas na linguagem do computador por escaneamento. As imagens bidimensionais são "renderizadas" na linguagem matemática binária do computador. Assim, o material primário da fotografia torna-se maleável, visto que passa a se constituir inteiramente de dígitos discretos.

Esse modo altamente complexo e sofisticado de produção visual foi gradativamente penetrando nas mais diversas esferas e práticas: na pesquisa científica e mé-

A comunicação digital e as artes interativas 61
dica, no *design* arquitetônico e industrial, na produção de vinhetas para a TV, na publicidade, no cinema, tanto comercial quanto independente, nos *games* e no vídeo. Mais e mais, os equipamentos padrões de gravação tanto sonora quanto visual, na produção de filmes e vídeos foi incorporando a tecnologia digital, enquanto microprocessadores foram se alojando dentro das tecnologias tradicionais.

Tendo acesso aos computadores e a seus programas de produção e manipulação da imagem e do texto, um amplo espectro de artistas e poetas começou a usá-los constituindo o que foi chamado de arte computacional, incluindo uma ampla margem de possibilidades, tais como a gráfica e a animação computadorizada, imagens digitalizadas, esculturas cibernéticas, *shows* de *laser* controlados e manipulados por computador, eventos cinéticos e telecomunicacionais etc.

Segundo Hayward (1990: 149), nos períodos prévios da história da arte, até o aparecimento do cinema, os primórdios da tecnologia estavam voltados para o desenvolvimento e aperfeiçoamento de materiais. O artista tinha, então, que se haver com a técnica, isto é, com a habilidade para manipular e aperfeiçoar esses materiais. As mídias fotomecânicas representaram uma fase de transição na qual a tecnologia começou a desempenhar um crescente papel no processo de criação, mas ainda um papel em que havia ainda uma base material sobre a qual se agir diretamente.

Com o advento da mídia eletrônica, a técnica não diz mais respeito à habilidade de manipular materiais, mas sim à habilidade de manipular tecnologia. Na computação gráfica, por exemplo, apesar do artista estar aparentemente imbuído das mesmas preocupações de um Carravaggio em relação à manipulação da cor, da luz e da sombra, da textu-

ra etc., os meios e métodos de produção são inteiramente diferentes. Como bem observa Hayward (ibid.: 150), o artista não configura mais moléculas de pintura sobre uma superfície, mas sim pequenas quantidades de eletricidade em um sistema que bombardeia elétrons em uma tela que então brilha para produzir a aparência de uma imagem. O impacto da tecnologia sobre essa arte não diz mais respeito ao “se”, mas ao “até que ponto” a tecnologia determina o que um artista pode ou não pode criar.

Quando aquilo que é visto resulta de um processo tecnológico e quaisquer magias da imagem podem ser atribuídas ao poder de uma máquina, a seus programas e aos inventores e programadores destes, a avaliação da imagem dentro dos discursos tradicionais da história e da crítica de arte torna-se profundamente problemática. “O *status* do ‘artista como gênio’ não pode ser mantido, visto que aquilo que mais impressiona está no poder da máquina que o artista usa. Consequentemente, o papel do artista está mudando e o processo criativo muda com ele para se tornar um processo de solução de problemas. A genialidade é substituída pela engenhosidade” (Hayward ibid.: 150).

Não obstante a pertinência dessas observações, pouco tempo mais tarde, de meados dos anos 1990 em diante, as questões trazidas pela computação gráfica iriam parecer brincadeira de criança, quando a imagem deixou de ocupar o primeiro plano da cultura, o que nos autoriza a falar em uma era pós-imagem, que se caracteriza mais propriamente por seu caráter hipermidiático. Esta era engloba o universo fluido e sempre mutável que existe dentro do computador e as conexões que ele possibilita em um mundo interativo.

Na hipermídia, o texto, o desenho, os gráficos, os diagramas, os mapas, as fotos, os vídeos, as imagens geradas

computacionalmente, e o som e os ruídos mesclam-se em hiper-sintaxes híbridas e sem fronteiras definidas. As implicações dessas mudanças precisam ser pensadas, pois está se tornando cada vez mais irrelevante tratar esses híbridos de modo atomizado, como se fossem realidades discretas. No passado, tratava-se de mídias distintas. Todavia, a compreensão histórica do presente e do futuro está exigindo um novo tipo de ponto de vista reflexivo que as conjugue.

O adjetivo “interativo” surgiu como o termo mais inclusivo para descrever o tipo de arte da era digital, a ciberarte, na qual a rapidez de transformação da tecnologia tem expandido notavelmente o campo de atuação do artista. Estes interagem com as máquinas computacionais, uma interação complexa com um objeto inteligente, tendo em vista criar interações com os usuários que, graças à internet, irão receber a arte em suas próprias máquinas, manipulando essa arte ao participar de rotinas pré-programadas que podem variar e ser modificadas de acordo com seus comandos ou movimentos. Longe de se limitarem ao mero clicar do *mouse* ou à navegação na rede, que também são formas de interatividade, os artistas criam trabalhos que são verdadeiramente participativos, levando aos seus extremos o potencial colaborativo das redes e a impermanência radical da interatividade.

Em certo sentido, tudo que se vê no computador é parte de um universo virtual. Imagens, textos e sons só existem em um “mundo plugado” cujos fluxos de signos aparecem e desaparecem em um piscar de olhos. O limiar mais radical da virtualidade implica a imersão total do usuário em um mundo paralelo. Esse limiar também tem sido objeto de experimentações estéticas nas artes da realidade virtual.

As atividades artísticas abertas pela comunicação digital são múltiplas e multifacetadas. Em outra ocasião

(Santaella, 2003a: 176-180), ensaiei uma tentativa de sistematização de suas tendências. Reapresento a seguir essa sistematização, agora mais atualizada na tentativa de um possível acompanhamento dos movimentos de um campo cujas fronteiras avançam a perder de vista.

Na tradição das artes computacionais dos anos 1980, a ciberarte inclui a imagem, sua modelação em 3-D e a animação, assim como a música computadorizada. Enquanto, nos anos 1980, tratava-se de uma produção que começava no computador e dele saía para ser exposta em meios tradicionais, tais como, no caso das imagens, as impressões gráficas, gradativamente o computador foi sendo utilizado para estender a capacidade de mídias tradicionais: a fotografia analógica manipulada digitalmente; o cinema ampliado no cinema interativo; o vídeo, no *videostreaming*; o texto ampliado nos fluxos interativos e alineares do hipertexto; a imagem, o som e o texto ampliados na navegação reticular da hipermídia em suporte CD-Rom ou em *sites* para serem visitados e interagidos, tudo isso já em plena atividade, enquanto se espera a ampliação da TV digital em TV interativa, unindo indelevelmente o computador com a televisão.

Na tradição das *performances*, tem-se agora as *performances* interativas e as teleperformances que, por meio de *webcams* ou outros recursos, como sensores, fazem interagir cenários virtuais com corpos presenciais, corpos virtuais com corpos presenciais e outras interações que a imaginação do artista consegue extrair dos dispositivos tecnológicos.

Na tradição das instalações, vídeo-instalações e instalações multimídia, surgem as instalações interativas, as “webinstalações” ou ciberinstalações, que levam ao limite as hibridizações de meios que sempre foram a marca registrada das instalações. Estas agora se potencializam

com o uso de vídeos conectados à internet e transmitidas em *sites* abertos para a interação do internauta, mediante o uso de *webcams* que permitem transições fluidas entre ambientes físicos remotos e ambientes virtuais ou que disparam através de sensores. Enfim, as ciberinstalações hoje se constituem em redes encarnadas de sensores, câmeras e computadores, estes interconetados às redes do ciberespaço.

Na tradição dos eventos de telecomunicações, aparecem, via rede, os eventos de telepresença e telerrobótica, que nos permitem visualizar e mesmo agir em ambientes remotos, enquanto se espera pelo advento da teleimersão e, com ela, da promessa da ubiquidade que se realizaria quase inteiramente não fosse pelo fato de que o corpo tridimensional teleprojetado será incorpóreo, impalpável. Em ambos, nas ciberinstalações e nos eventos de telepresença, tanto o mundo lá fora passa a se integrar no mundo simulado por meio de trocas incessantes, por exemplo, quando se faz uso de *webcams*, quanto o receptor passa a habitar mentalmente o mundo simulado enquanto seu corpo físico se encontra plugado para permitir a viagem imersiva, algo que a metáfora de *Matrix* soube ilustrar perfeitamente.

Nos *sites* ou ambientes criados especificamente para as redes, as variações são múltiplas: *sites* interativos, *sites* colaborativos, *sites* que integram os sistemas de multiagentes para a execução de tarefas, *sites* que levam o usuário a incorporar avatares dos quais se emprestam as identidades para transitar pelas redes. Nesse ponto, começa a se dar a passagem da incorporação para a imersão em realidade virtual, quando, nos *sites* em VRML (Virtual Reality Modelling Language) o internauta é transportado para ambientes de interfaces perceptivas e sensórias inteiramente virtuais.

A realidade virtual pode também se realizar em cavernas digitais de múltiplas projeções. Utilizando *softwares* complexos de alta *performance*, o artista propõe interfaces dos dispositivos maquinais com o corpo, permitindo o diálogo entre o biológico e os sistemas artificiais em ambientes virtuais nos quais os dispositivos maquinais – câmeras e sensores – capturam sinais emitidos pelo corpo para processá-los e devolvê-los transmutados.

Em quase todas essas tendências, manifesta-se aquilo que vem sendo chamado de “segunda interatividade” (Couchot et al., 2003: 27-38), ou seja, quando as máquinas são capazes de oferecer respostas similares ao comportamento dos seres vivos, para situações geradas no interior de sistemas baseados em modelos perceptivos oriundos das ciências cognitivas, sistemas esses que simulam o funcionamento da mente, seguindo princípios de inteligência artificial e vida artificial. Tais simulações operam de forma complexa, em ambientes que evoluem em suas respostas, como, por exemplo, os dotados de redes neurais e suas camadas ou *perceptrons* que funcionam como conexões de sinapses artificiais e que podem ser treinados para a aprendizagem, dando respostas para além da mera comunicação em modelos clássicos. “Em pesquisas mais recentes, surgem, assim, sistemas artificiais dotados de *fitness*, com plena capacidade de gerar e lidar com imprevisibilidades, o que resulta em processos de solução de problemas por trocas aleatórias, seleção de dados, cruzamentos de informação, autorregulagem do sistema, entre outras funções” (Domingues, 2002: 84).

Em todas essas tendências, as interfaces com a matemática são evidentes, e, sem elas, esse tipo de arte nem poderia existir (ver Hildebrand, 2001). Em algumas das tendências, a interface com a física também é fator constitutivo da obra. Mas o campo de estreitamente do trinômio arte-ciência-tecnologia que se encontra hoje em

grande destaque é o da biologia (ver Santaella, 2004: 95-114), campo esse que vem recebendo o nome de bioarte e apresentando-se nas seguintes categorias:

- a) As transformações do corpo humano decorrentes da hibridização do carbono com o silício (ver Santaella, 2003a: 271-302; Ihde, 2002);
- b) As simulações computacionais dos processos vivos, tais como aparecem na vida artificial e na robótica;
- c) A macrobiologia das plantas, animais e ecologia;
- d) A microbiologia genética. Esta última, utilizando técnicas de engenharia genética ligadas à transferência de genes (naturais ou sintéticos) para um organismo vivo, cria interferências nas formas de vida.

Como se pode ver, na era digital, tanto quanto em outras eras, os artistas lançam-se à frente de seu tempo. Quando surgem novos suportes e recursos técnicos, são eles que sempre tomam a dianteira na exploração das possibilidades que se abrem para a criação. Desbravam esses territórios tendo em vista a regeneração da sensibilidade humana para a habitação e trânsito dos nossos sentidos e da nossa inteligência em novos ambiente que, longe de serem meramente técnicos, são também vitais. São os artistas que sinalizam as rotas para a adaptação humana às novas paisagens a serem habitadas pela sensibilidade.

Dado o grande número de pessoas que está hoje trabalhando com as novas tecnologias das redes, tornou-se porosa a fronteira entre a arte digital e um simples evento *high tech* e de entretenimento. Diferenciar as árvores da floresta está se tornando uma tarefa cada vez mais difícil. Contudo, tal dificuldade não pode nos levar à apologia da indistinção. Ao contrário, deve aguçar nossos sentidos de alerta para o fato de que a arte interativa e as novas junções promulgadas pela arte-ciência-tecnologia estão

inaugurando uma nova era em que experiências inéditas sem espaço, sem tempo, sem imagens entraram no domínio da arte e para as quais não mais se aplicam os termos tradicionais da história da arte, nem mesmo os termos "duchampianos" e seus métodos de avaliação. Um novo campo de atividade crítica precisa ser aberto: um campo que transcenda as preocupações previamente separadas dos historiadores e teóricos do cinema, fotografia, televisão, vídeo, imagens e sons gerados computacionalmente. Uma nova estética precisa emergir: uma estética que transponha sem temor as fronteiras que a tradição interpôs entre os caminhos da ciência e os da arte.

Referências bibliográficas

- ARCHER, Michael (1997). *Art since 1960*. London: Thames and Hudson.
- BENJAMIN, Walter (1975). "A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução". In *Os Pensadores XLVIII*. São Paulo: Abril Cultural, p. 9-34.
- COSTA, Mario (1987). *L'estetica della comunicazione*. Salerno: Palladio Editore.
- COUCHOT, Edmund et al. (2003). "A segunda interatividade. Em direção a novas práticas artísticas". In *Arte e vida no século XXI – Ciência, tecnologia e criatividade*, Diana DOMINGUES (org.). São Paulo: Unesp, p. 27-38.
- DEBORD, Guy ([1967] 1997). *A sociedade do espetáculo – Comentários sobre a sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro. Contraponto.
- DOMINGUES, Diana (2002). *Criação e interatividade na ciberarte*. São Paulo: Experimento.
- DUBOIS, Philippe (1994). *O ato fotográfico*. Marina Appenzeller (trad.). Campinas: Papirus.
- ECO, Umberto (1971). *A obra aberta*. São Paulo: Perspectiva.
- HAYWARD, Philip (1990). *Culture, technology & creativity*. London: John Libbey.
- HILDEBRAND, Hermes Renato (2001). *As imagens matemáticas: a semiótica dos espaços topológicos matemáticos e suas representações em um contexto tecnológico*. Tese de doutorado, Puc-SP.

- IHDE, Don (2002). *Bodies in technology*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- KRAUSS, Rosalind (1978). "Emblèmes ou lexies: le texte photographique". In *Atelier de Jackson Pollock*. Paris: Macula, p. 15-24.
- LUCIE-Smith, Edward (2001). *Movements in art since 1945*. New edition. London: Thames & Hudson.
- MACHADO, Arlindo (1982). *Eisenstein. Geometria do êxtase*. São Paulo: Brasiliense.
- _____ (1984). *A ilusão especular*. São Paulo: Brasiliense.
- _____ (1988). *A arte do vídeo*. São Paulo: Brasiliense.
- MALRAUX, André (1954). *The voices of silence*. London: Secker & Warburg.
- PLAZA, Julio (1997). *Tradução intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva.
- RUSH, Michael (2001). *New media in late 20th-century art*, 2ª. ed. London: Thames & Hudson.
- SANTAELLA, Lucia (2003a). *Cultura das mídias*, 4ª. ed. São Paulo: Experimento.
- _____ (2003b). *Culturas e artes do pós-humano. Da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus.
- _____ (2004). *Corpo e comunicação. Sintoma da cultura*. São Paulo: Paulus.
- SANTAELLA, Lucia e Nöth, Winfried (2002). *Imagem. Cognição, semiótica, mídias*, 3ª. ed. São Paulo: Iluminuras.
- VIRILIO, Paul (1994). *A máquina de visão*, Paulo Roberto Pires (trad.). Rio de Janeiro: José Olímpio.
- WALKER, John A. (1994). *Art in the age of mass media*, 2ª. ed. London: Pluto Press.
- WIND, Edgar (1960). "The mecanization of art". In *The Listener*, 15 December 1960, 1095-98.

Índice

5	Introdução
9	1. Pontos de partida para a reflexão
19	2. As afinidades & atritos entre a fotografia e a arte
33	3. O cinema experimental & o cinema como arte
37	4. A arte & a industrialização da cultura
41	5. As mídias & as imagens artísticas
45	6. A pós-modernidade & a desterritorialização da cultura
51	7. O vídeo & as artes
59	8. A comunicação digital & as artes interativas

Que caminhos interatuantes as comunicações e as artes vieram percorrendo, especialmente no último século e meio, desde que o campo das comunicações passou a ocupar lugar cada vez mais dilatado nas culturas das sociedades industriais e pós-industriais? Que consequências a revolução tecnológica trouxe para as artes a partir da invenção da fotografia? Quais foram as reações dos artistas diante da hegemonia dos meios de comunicação? Que apropriações e usos os meios de comunicação têm feito da arte? Que papéis sociais vitais a arte pode desempenhar na ambiência cultural das mídias?

LUCIA SANTAELLA é doutora em Teoria Literária pela PUC-SP e livre-docente em Ciências da Comunicação pela USP. Leciona na pós-graduação em Comunicação e Semiótica da PUC-SP. De sua autoria, a Paulus publicou *Culturas e artes do pós-humano*, *Corpo e comunicação*, *Navegar no ciberespaço*, *Linguagens líquidas na era da mobilidade*, *Redes sociais digitais*, *A ecologia pluralista da comunicação* e *O explorador de abismos*.



Questões Fundamentais