

Fichamento do artigo: SANTAELLA, Lucia. "Panorama da Arte tecnológica". Em LEÃO, Lucia. (org.) *O Chip e o Caleidoscópio*. São Paulo: Editora Senac, 2003.

Este artigo trata questões da arte tecnológica a partir de um extenso panorama, desde o advento da fotografia, enquanto advento da arte tecnológica, passando pelas neovanguardas artísticas, e o desenvolvimento da arte no sentido do uso das tecnologias em avanço, como a vídeo arte, arte cinética, arte computacional até as experiências atuais de ciberinstalações e arte interativa.

Introdução:

"Embora a arte, em todos os tempos, seja portadora de valores presumivelmente universais, tão universais quanto difíceis de discernir, a arte tem aspecto material que não pode ser desprezado para ser produzida, ela depende de suportes, dispositivos e recursos. Ora, esses meios, através dos quais a arte é produzida, exposta, distribuída e difundida, são históricos." [pág. 248]

"[...] um dos desafios do artista é dar corpo novo para manter acesa a chama dos meios das linguagens que lhe foram legados pelo passado [...] o outro desafio do artista que é o de enfrentar a resistência ainda bruta dos materiais e meios do seu próprio tempo, para encontrar a linguagem que lhes é própria, reinaugurando as linguagens da arte." [pág. 249]

A partir de uma breve contextualização da idéia de arte que vem do Renascimento, a autora salienta que os meios de produção artística são históricos. E que então, deve partir do artista contemporâneo descobrir e construir o meio artístico que lhe é próprio.

1. Das técnicas às tecnologias

A autora faz uma distinção entre esses dois termos que podem ser entendidos de maneira confusa.

A técnica sempre esteve presente no fazer artístico, enquanto um saber fazer, um conhecimento transmitido e executado manualmente. A partir da revolução industrial, houve o surgimento de máquinas e, no âmbito da produção de imagens, a máquina fotográfica.

"[...] surgiu também uma máquina para se produzir imagens: a câmera fotográfica. Tem-se aí o fim da exclusividade do artesanato nas artes e o nascimento das artes tecnológicas." [pág. 249/250]

"enquanto a técnica é um saber fazer, cuja natureza intelectual se caracteriza por habilidades que são introjetadas por um indivíduo, a tecnologia inclui a técnica, mas avança além dela. [...]"

"Nessa medida, a arte tecnológica se dá quando o artista produz sua obra através da mediação de dispositivo maquímicos, dispositivos estes que materializam um conhecimento científico [...]" [pág. 251]

Pode-se, então, considerar a fotografia como primeira obra de arte tecnológica, pois a produção da obra se dá pela intermediação do artista com uma máquina que possui a técnica em si.

2. A Arte Moderna e a desconstrução do passado

“A história da arte moderna que se estendeu dos impressionistas, de Cézanne até Mondrian e Pollock, foi a história da demolição das estruturas de espaço e tempo, de movimento e ordem dos modelos visuais legados pela tradição.”

“[...] Tendo começado com a fascinação cega dos futuristas pelas tecnologias e com as tentativas do construtivismo russo de convergir a arte na vida por meio de novas formas imaginativas, tendo continuado na busca de um design mais rigoroso na Bauhaus e na ênfase do movimento Fluxus pela inclusão crítica de novas tecnologias de comunicação no conceito de arte, para, finalmente solidificar-e no trabalho de artistas individuais como Marcel Duchamp, Man Ray, Moholy-Nagy, Talin e John Cage, daí para frente, segundo Klüver, uma das idéias mais persistentes na arte do século XX foi a da absorção de novas tecnologias pela criação artística.”

3. A Emergência das tecnologias eletrônicas

“[...] O movimento Fluxus desenvolveu uma reação crítica e cética contra a máquina, através da apropriação de seus produtos que eram deslocados de seus contextos e maltratados. As máquinas Fluxus eram antimáquinas, híbridos deliberadamente empobrecidos destinados a chocar e satirizar o estado de coisas da sociedade industrial high-tech, refletindo, desse modo, um mal-estar cultural geral para com a tecnologia.” [pág. 256]

“[...] a arte cinética, a arte computacional emergente e as formas de arte da luz já estavam tentando resolver a divisão entre a criatividade artística tradicional e as formas de criação científicas e industriais, ao adotar tecnologias de ponta e aplicar modelos matemáticos e científicos, advindas da cibernética, teoria da informação e estruturalismo , engenheiros-artistas tentavam revelar o potencial criativo que se escondia por trás dessas tecnologias, algumas vezes até mesmo servindo para demonstrar problemas científicos.” [pág. 258]

Começa a haver uma dissolução entre os âmbitos artísticos e tecnológicos, que começam a convergir em experimentos, produções experimentais, que buscavam materializar questões conceituais e teóricas como a Teoria da Cibernética em obras artísticas.

O artista passa, então, a desenvolver conhecimentos multidisciplinares para poder desenvolver suas obras, como a autora cita no parágrafo seguinte:

“Os artistas da época eram construtores de sistemas ao mesmo tempo que criadores de seus próprios trabalhos de arte. Exemplo disso estavam nas esculturas cibernéticas ‘responsivas’ de Nicholas Schöoffer, Wen-Ying Tsai, James Seawright [...]” [pág. 259]

Ainda nessa época, com uma abordagem já ligada à eletrônica, Nicholas Schöffer fez uso da cibernética, da eletrônica e da tecnologia avançada para a construção de obras interativas nos campos das artes, da musicologia, da arquitetura, da televisão e do teatro. O artista dá início à interação da arte com um movimento eletrônico inteligente a partir da teoria de Norbert Weiner (1894-1964), autor do livro *Cybernetics*, no qual descreve a base do controle e as funções da comunicação nos âmbitos técnico e orgânico. Weiner estudou a solução para superar a entropia a partir da teoria do *feedback*, ou seja, a capacidade das máquinas que imitam os seres vivos, por meio de uma aprendizagem que se dá pelo retorno de uma informação recebida. Sua pesquisa expande-se também para outras áreas do conhecimento, como, por exemplo, a psicologia, a fisiologia, a sociologia e a filosofia. As esculturas cibernéticas de Nicholas Schöffer podem ser vistas como pioneiras em explorar a interação digital e as propostas artísticas que, em um futuro próximo, passariam a utilizar hardwares e softwares¹.

“[...] a crítica anarquista da máquina como forma cultural, desenvolvida pelos dadaístas e alguns artistas do movimento Fluxus, foi cedendo terreno para uma aproximação mais construtivista, que tentava manter uma atitude crítica em relação à tecnocultura, ao mesmo tempo que contribuía para o seu desenvolvimento ao inventar novas formas de armazenamento e recuperação de informação assim como criar novos modos de interação.”
[pág.260]

“Quando a videoarte e a videoinstalação já estavam alcançando o ‘status mercadológico’ de que gozam até hoje, até o ponto de serem erroneamente tomadas como as únicas artes midiáticas, a artista californiana Lynn Hershman lançou seu ambiente interativo Lorna (1979), mundialmente considerado o primeiro trabalho independente da arte midiática interativa.”
[pág. 266]

Lorna é considerado o primeiro trabalho interativo da década de setenta, porque data antes mesmo de sistemas computacionais serem desenvolvidos para possibilitar o controle de apresentações multimídias. O ambiente criado pela artista pode ser entendido como uma prototipagem de uma narrativa não-linear. Ela apresenta a história de Lorna, uma mulher que vive em seu apartamento sem nenhum contato com o exterior. Ela sofre de solidão e desespero. Um importante objeto neste espaço é a televisão – mediador do mundo e aparato de interação. O observador se encontra no centro da história, como protagonista. Ele procura pela continuação da narrativa e por uma lógica das cenas. Os pulos, a circulariedade, e os cortes no decorrer das imagens vão descrevendo o estado psicológico do protagonista. O trabalho de Lynn Hershman permeia entre uma sátira amarga e um drama desesperador, em que o resultado permanece em aberto. Três possibilidades podem ser o final dessa história: desespero e morte por suicídio, uma fuga do apartamento, a personagem atira contra a televisão².

¹ http://www.filefestival.org/site_2007/pagina_conteudo_livre.asp?a1=330&a2=333&id=1, acessado em 25 de agosto de 2008.

² Tradução de <http://www.medienkunstnetz.de/works/lorna/images/4/> acessado em 22 de agosto de 2008.



Figura 1: Lorna de Lynn Hershman

Fonte: de <http://www.medienkunstnetz.de/works/lorna/images/4/> acessado em 22 de agosto de 2008.

Lynn Hershman, nascida em Cleveland, Ohio (EUA); recebeu título de mestre em arte pela Universidade de São Francisco com ênfase em crítica. Desde 1993 é professora em Arte eletrônica e digital na Universidade da Califórnia. Nos últimos trinta e cinco anos, trabalhou com várias mídias incluindo fotografia, vídeo, esculturas eletrônicas e filmes, como “Conceiving Ada” (1993–97). Seu trabalho artístico também inclui performances como “Robert Breitmore” (1971–78), “America’s Finest” (1994–95) e “Dolly Clones” (1995–98). Em vários trabalhos lida com aspectos de privacidade na era dos espaços de vigilância.

“Desde os anos 1960, Roy Ascott destacou-se como um dos maiores divulgadores, na Europa, da arte interativa por computador. Em 1966, escreveu o trabalho pioneiro ‘Behaviorist Art and the Cybernetic Vision’ no qual, fazendo uso dos conceitos cibernéticos de Norbert Wiener, evidencia as características interativas já presentes nos movimentos de vanguarda dada, surrealismo, Fluxus, happenings e pop art.” [pág. 269]

4. No alvorecer da era digital

“[...] Arte interativa é a expressão que vem sendo bastante utilizada para qualificar essa arte mediada pelo computador que requer a participação ativa do observador para se realizar. Para alguns, ‘interativa’ é o adjetivo mais inclusivo para descrever a arte na era digital, pois os artistas interagem com máquinas (uma interação complexa com um objeto automatizado, mas inteligente) para criar uma interação subsequente com participantes que complementar a arte

em suas próprias máquinas, ou a manipulam através da participação em rotinas pré-programadas que podem variar de acordo com comandos ou simples movimentos dos participantes.” [pág.273]