

Arte Digital: Mediação Tecnológica.

MARQUES, Rodrigo Dorta¹; LORETO,Mari Lucie da Silva²;

¹ Acadêmico do Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas – rodrigodorta@gmail.com

² Graduada em Bacharelado em Desenho e Plástica pela Universidade Federal de Santa Maria (1987) e Mestrado em Filosofia pela Universidade Federal de Santa Maria (1993). Doutorado em Literatura Comparada pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2004). Doutorado Sanduiche na Universidade de Paris IV. Professora adjunta da Universidade Federal de Pelotas. – mari_lucie@yahoo.com

1. INTRODUÇÃO

Os artistas visuais desenvolvem bancos de dados de referências visuais que influenciam seu trabalho em sua produção teórica e prática. Tanto na academia ou com artistas autônomos, referencia é uma parte constante na vida do artista.

A partir da definição de Lillian Schwartz em The Computer Artist's Handbook sobre banco de dados:

Este depósito de recursos - o banco de dados do artista- pode ser descrito em termos gerais: historia da arte, mídia, e domínios científicos como, por exemplo, percepção e geometria.¹(SCHWARTZ,1993,p.2)

Procuro melhor compreender como essas relações se formam, e no desenvolvimento do meu trabalho aplicar esse conhecimento.

No início da pesquisa o foco eram as estéticas digitais emergentes, que foi ampliado para um imaginário digital. Através do conceito de banco de dados é possível traçar um paralelo com a cultura digital do século XXI em que a hiper-informação é compartilhada, portanto, um banco de dados conjunto também é formado.

A computação como um meio de expressão digital é parte quase integral do trabalho, pois a possibilidade de explorações em mídias não tradicionais abre portas para novas formas de interação entre os artistas (e suas bagagens de dados). Para alguns artistas também representa uma ameaça de uniformização e de perda do sensível (PRADO, 1994, p.41).

Essa pesquisa pretende explorar estéticas digitais através de uma base histórica, trabalhos de artistas contemporâneos e minhas próprias experiências poéticas, tendo como tema principal a arte computacional que explora esse imaginário digital a partir de um ponto de vista de um artista pesquisador de dentro da academia.

2. METODOLOGIA

Baseando a pesquisa em autores e artistas da arte computacional brasileira e internacional, defino características fundamentais da arte digital. Desde primórdios dessa modalidade artística como Waldemar Cordeiro e contemporâneos como Felipe Cama, Ashley Anderson e com os textos de Gilmar

¹ Tradução livre feita pelo autor.

Prado, Guy Amado é possível ter uma melhor compreensão do escopo da arte digital.

Após essa apuração, busco na parte prática trazer conceitos da base de dados, imaginário digital e arte computacional para uma análise de quais são os impactos no público, e como esses conceitos podem ser traduzidos em prática.

Para entender melhor como o conceito do banco de dados influencia na produção artística, o processo foi realizar releituras de trabalhos clássicos a partir de registros resgatados da internet, no caso, uma obra de Edward Hopper, "Nightwaks" (fig.2) e uma obra de Lucian Freud, "Reflections" (auto-retrato),(fig. 1). E desenvolver outras experimentações seguindo a mesma poética.

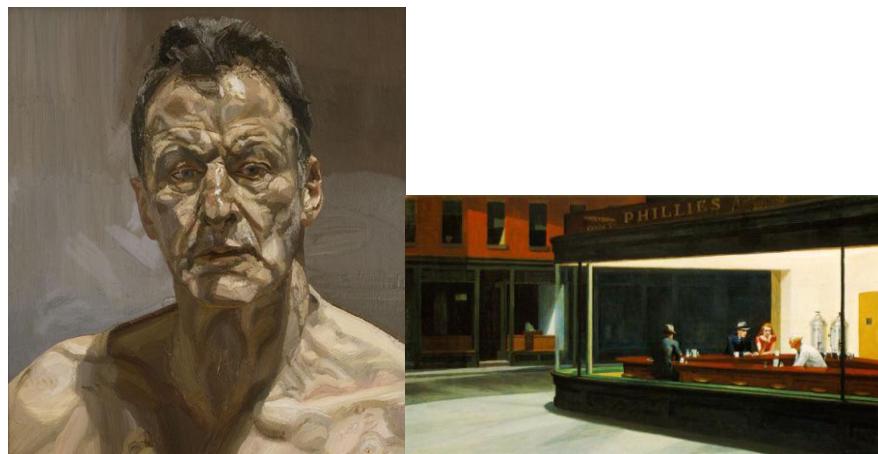


Figura 1 e 2 : Registros das obras de que parti para desenvolver as releituras.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nas releituras, busco questionar a ideia do consumo da arte mediada. Desconstruo “fontes oficiais” de registro de duas obras consagradas, escolhidas especificamente pelo seu caráter material único, atributo que tende a se perder nos registros. As duas obras em questão são "Nightwaks" de Edward Hopper (fig. 4) e "Reflection" (auto-retrato) de Lucian Freud (fig. 3). Escolhi essas obras seguindo alguns princípios que vou ilustrar a seguir.

Para a obra de Lucian Freud, um dos principais motivos foi a relação do artista com o retrato, como ele vê a pintura e a necessidade da materialidade específica que utiliza para que seu trabalho funcione como o artista imaginou.

Ao que me diz respeito, a tinta é a pessoa. Eu quero que ela trabalhe para eu assim como a pele trabalha. A descrição quase que mística da conexão entre o retratista, seus materiais e o modelo é mais pertinente do que nunca na era digital. A reproduzibilidade da fotografia, no começo do século 20 foi interpretada como uma ameaça ao pintor. Nas primeiras décadas do século 21, a pura liquidez da imagem digital provocou um movimento que retorna para a mídia tradicional- o que o crítico Simon Jenkis chama de o culto da autenticidade. (BOYCE, 2012, p.701)

Como diz Boyce, a relação do artista com a materialidade, a posição política em relação a transformações tecnológicas agem como uma forma de resposta a reproduzibilidade técnica que a fotografia trouxe, então busquei experimentar a possibilidade de interferir na materialidade desse trabalho.

A partir dessa experimentação, escolhi empregar a estética da Pixel-Art. Como diz Antony Sneed "Eu sinto que há algo de muito atraente em pegar uma imagem digital e transpô-la para uma mídia analógica." (SNEED, 2012) esta atração vem da suposta materialidade do pixel, em minha opinião, o pixel é um signo da imagem digital.

As releituras foram desenvolvidas em uma paleta reduzida de cores, assim como sua resolução, transformando numa estética de baixa definição conhecida como Pixel-Art. A intenção foi exagerar a perda de fidelidade encontrada nos registros digitais, já que no desenvolvimento do banco de dados a maioria das referências são absorvidas através de mediação tecnológica. É importante ratificar que muitas vezes nossa referencia não condiz com a obra real.

Como não tive acesso para observar pessoalmente as obras que utilizei nessa série, elas são produtos de relatos de opiniões e descrições. Ao propor e redefinir a obra, a experiência de observá-la depende de sua materialidade. Afinal, dentro desse universo digital em que consumi informação, me é mais familiar o pixel da representação, do que o pigmento da obra original. E é importante como artista utilizar a estética desse universo digital.



Figura 3: Releitura da obra, em estilo Pixel-Art. Fonte: o autor.



Figura 4: Releitura da obra em estilo Pixel-Art. Fonte: o autor.

Uma referência que expressa idéia semelhante, é o trabalho do artista brasileiro Felipe Cama, que em seu trabalho "Foi assim que me ensinaram"² (2005) reproduz fielmente os trabalhos representados em livros de arte, quando digo fielmente, digo literalmente, copiando até mesmo falhas tipográficas e dimensões apresentadas nos livros, em telas, e as exibe em conjunto com o livro - referência.(fig. 5 e 6)

² Disponível em <<http://www.felipecama.com/foiassimquemeensinaram>>

Felipe comenta de forma irônica e saborosa uma situação típica de contato com a arte e formação de repertório de artistas e interessados em geral. Tais percursos são tradicionalmente construídos [sobretudo nos países fora do eixo Europa-EUA, onde o acesso a bons museus é menos viável] a partir de reproduções em livros e revistas, sempre mais ao alcance dos olhos que museus de excelência – e, mais recentemente, disponíveis em larga escala também na internet. (AMADO, 2011)

A diferença principal é que a mediação literária é o assunto abordado no trabalho de Cama. E bom notar que apesar da semelhança da mesma falta de materialidade quando o repertório é aprendido através da literatura, ainda há uma seleção, um processo de curadoria dos autores dos livros e profissionais editoriais, que impedem que dentro de uma literatura voltada para ensino, o resultado gráfico de uma representação de uma obra seja radicalmente diferente do original. Já na mediação digital, não há esse controle, através de pesquisas em mecanismos de busca, o que sempre aparece primeiro é a imagem com mais acessos, o que não garante que seja a imagem mais fiel.



Figura 5. Obra de Felipe Cama "Páginas 576 e 577 (série Foi Assim Que Me Ensinaram)", 2012.³



Figura 6. Obra de Felipe Cama "Páginas 140 e 141 (série Foi Assim Que Me Ensinaram)", 2014.⁴

³ Disponível em <<http://www.felipecama.com/foiassimquemeensinaram>>

⁴ Disponível em <<http://www.felipecama.com/foiassimquemeensinaram>>

4. CONCLUSÕES

Pela modificação do conceito de espaço pela tecnologia atual, o sujeito contemporâneo se sente muito mais informado e a par de toda uma história artística do mundo, afinal, apenas com alguns clicks, é possível ver virtualmente qualquer obra produzida, é apenas necessário registro. Porém, isso pode se tornar uma armadilha quando não se leva em consideração, como o registro não é e nunca será a obra. O cuidado ao se construir nossas bases de dados como artistas é essencial. Porém, ao interpretarmos o registro como ele é, nos abre uma série de possibilidades de trabalhar dentro do escopo digital em que elas se apresentam, afinal, o registro de uma obra tradicional é digital, mesmo que a obra original seja tradicional.



5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Livro

SCHWARTZ, L.; SCHWARTZ, L.. **The Computer Artist's Handbook**. New York/London: Norton & Company, 1992.

Artigo

PRADO, G. AS REDES ARTÍSTICO-TELEMÁTICAS. **IMAGENS**, Unicamp. N.3, p.41-44, 1994.

AMADO, G. **Código Aberto**. Folder da exposição "Felipe Cama". SESC Ribeirão Preto, 2011.

BOYCE, N. Lucian Freud: in the flash. **The Lancet**, Volume 379, Edição 9817. 2012.

Videos

The Evolution of 8-Bit Art | off Book| PBS Digital Studios, Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=xYL1DsY8GMI>>, Acessado em 27/05/2015.