

ENTIDADE N° 2: Questões em Torno da Técnica e da Tecnologia

Mestranda Claudia Loch
PPGART/Mestrado em Artes Visuais – UFSM
claudia.loch@gmail.com

Dr. Nara Cristina Santos
PPGART/Mestrado em Artes Visuais – UFSM
naracris.sma@terra.com.br

Neste artigo nos aproximamos da produção da artista Claudia Loch, que utiliza a fotografia associada a outras técnicas e tecnologias, considerando-a como o resultado do jogo de tensões entre diferentes fatores, a partir de uma possível relação no âmbito da *webart*. Em seguida articulamos o pensamento de Vilém Flusser (1998) com a teoria da arte, inicialmente tecendo relações com outros autores, como Arlindo Machado (1996), Santaella (2003) e Couchot (1993). Apontamos algumas mudanças de paradigmas no campo da arte, em torno do advento do aparelho fotográfico.

Palavras chave: técnica, tecnologia, fotografia.

In this article we get approach the production of the artist Claudia Loch's, that uses the photography associated to others techniques and technologies. We consider her production as the result of tensions between different factors, from a possible relation at the field of *webart*. Then we articulate the thought of Flusser (1998) with the art theory, initially weaving relations with others authors, as Arlindo Machado (1996), Santaella (2003) e Couchot (1993). We indicate some changes of paradigms at the art's field, around the advent of the photographic camera.

Keywords: technique, technology, photography.

Na arte uma nova “descoberta”, uma nova linguagem instaurada, não suplanta as anteriores. Desta maneira, atualmente todos os recursos possíveis estão sendo utilizados pelos artistas. Esta característica é intensificada devido à grande velocidade das transformações, sendo que novas tecnologias surgem e são incorporadas pelo campo artístico rapidamente. Estas mudanças possuem como uma referência importante, o advento da fotografia, que veio influenciar e contaminar todas as linguagens anteriores. Segundo Flusser (1998) o aparelho fotográfico pode servir de modelo para todos os aparelhos característicos da atualidade e do futuro imediato. Assim, consideramos a *webart* “Entidade n° 2” a partir da fotografia, como o resultado do jogo de tensões entre diferentes fatores. Apresentamos também uma possibilidade de percurso de mudanças de paradigmas no campo da arte em torno do advento do aparelho fotográfico.

Claudia Loch utiliza técnicas e tecnologias variadas na produção da *webart* “Entidade nº 2” (2008). A artista realiza uma animação – constituída de pinturas fotografadas, além de fotografias e vídeos, e agrupa estes elementos em formato de hipermídiaⁱⁱ, trabalhando com *softwares* já existentes. Percebemos a utilização da fotografia como a condicionante da produção, à qual são aliadas outras técnicas e tecnologias, provocando associações e multiplicidades de sentido.

Mesmo que a produção ocorra de maneira labiríntica, apontamos o desenvolvimento da *webart* “Entidade nº2” a partir de algumas etapas. Claudia fez imagens da “Entidade” em muros e tapumes do espaço urbano, a partir de fotografias e com o intuito de fotografar as imagens posteriormente. Outras pessoas acompanharam as intervenções registrando a ação em vídeo. A artista trabalhou os registros fotográficos em softwares, produzindo a animação. Claudia agrupou os elementos resultantes em formato de hipermídia, juntamente com outras fotografias que capturou durante a busca de locais para as intervenções.

Assim, podemos visualizar uma característica constante na produção. A artista organiza os projetos, visualmente e conceitualmente, a partir da fotografia, relacionando-a a outros elementos. As pinturas que a artista desenvolve estão contaminadas por esta linguagem. Assim, o automatismo tecnológico contrasta com a pintura realizada necessariamente em etapas, e que depende de habilidades manuais adquiridas pela prática. O processo da pintura é registrado em vídeo e incorporado ao projeto final. Desta maneira, a artista visa produzir a hibridação de temporalidades dos distintos modos de produção, em que a fotografia é uma linguagem fundamental.

Claudia agrupou os elementos resultantes, juntamente de outras fotos, em formato de hipermídia, utilizando *softwares* já existentes que oferecem possibilidades limitadas. Porém, Arlindo Machado (1996) sugere que os artistas procuram reinventar as propriedades dos programas. Esta possibilidade depende do conhecimento do produtor em relação ao *software*, a fim de utilizar suas potencialidades de maneira inventiva. O projeto é disponibilizado na rede mundial de computadores, e para acontecer, necessita da ação do interator. Desta maneira, os significados ocorrem no processo da interação, no qual o

sujeito se depara com a construção do projeto, que se dá principalmente em torno da linguagem fotográfica aliada à técnica da pintura, no âmbito da *webart*.

Assim, neste artigo nos aproximamos de uma possível relação entre técnica e tecnologia. Para isto articulamos o pensamento de Vilém Flusser (1998) com o campo da teoria da arte, inicialmente tecendo relações com outros autores, como Arlindo Machado (1996), Santaella (2003) e Couchot (1993). Apontamos algumas mudanças de paradigmas no campo da arte, em torno da utilização de diferentes ferramentas e do advento do aparelho fotográfico. Em um primeiro momento, por técnica, entendemos a habilidade manual necessária para a produção tradicional de imagens (desenho, pintura). Por tecnologias compreendemos um estudo mais aprimorado a partir da técnica (fotografia e todas as imagens posteriores geradas por aparelhos).

Flusser indica que a fotografia foi criada segundo um desencadeamento de eventos relacionados à comunicação humana. Segundo o autor, primeiramente havia as imagens tradicionais (desenho, pintura), que são o resultado da abstração de duas das quatro dimensões do mundo representado. O pintor é o agente que faz esta abstração (com ajuda das ferramentas e a partir dos materiais). A fotografia é produzida por aparelhos, que por sua vez é um texto científico aplicado, portanto fotografias são produtos indiretos de textos.

[...] a técnica é um saber fazer, cuja natureza intelectual se caracteriza por habilidades que são introjetadas por um indivíduo [...]. Há tecnologia onde quer que um dispositivo, aparelho ou máquina for capaz de encarar, fora do corpo humano, um saber técnico, um conhecimento científico acerca de habilidades técnicas específicas. (SANTAELLA, p. 152, 2003)

Assim, ferramentas e técnicas para produzir arte sempre existiram. Santaella (2003) indica que houve uma transformação nestes princípios, que duraram alguns séculos, emergindo com a revolução industrial. Surgiu nesta época, além das máquinas que ampliavam a força física humana, uma máquina que tornou completamente automática a produção de imagens: o aparelho fotográfico. “Tem-se aí o fim da exclusividade do artesanato nas artes e o nascimento das artes tecnológicas” (SANTAELLA, 2003).

Enquanto as ferramentas técnicas, utilizadas para a produção das imagens tradicionais, são prolongamentos do gesto hábil, os equipamentos tecnológicos, segundo a definição de Santaella (2003) ou “aparelhos”, segundo

a denominação de Flusser (1985), são máquinas de linguagem. Alguns artistas compreendem algumas linguagens como tecnologia. Suzete Venturelli (2004) classifica a fotografia, o cinema e o vídeo como novas tecnologias, e as computacionais como tecnologias contemporâneas.

Couchot apresenta a fotografia como o marco na evolução das técnicas de figuração. Esta linguagem foi concebida no século XIX por inventores (dos quais muitos também eram pintores) através de uma pesquisa que visava automatizar cada vez mais os processos de criação e reprodução da imagem. “Com a fotografia a imagem passava a ser gerada automaticamente na câmera escura e inscrevia-se definitivamente em seu suporte sem nenhuma intervenção manual” (COUCHOT in PARENTE, 1993, p.37). Estas transformações ocasionam mudanças de paradigmas no campo da arte.

Com o objetivo de compreender estes acontecimentos no campo da teoria da arte, torna-se necessária a aproximação da relação entre arte e técnicaⁱⁱⁱ, e da utilização de ferramentas na produção de imagens. Arlindo Machado cita Dufrenne (1980, p.165 apud MACHADO 1996, p.24), ao afirmar que os gregos não faziam qualquer distinção de princípio entre arte e técnica. Essa pressuposição atravessou boa parte da história da cultura ocidental até o Renascimento. Machado sustenta esta afirmação através de vários exemplos, como Leonardo da Vinci, Albert Dürer e Piero della Francesca. Para estes artistas, ações como pintar um quadro, estudar anatomia ou engenharia, participavam de um único tipo de atividade intelectual. Neste sentido, surge uma pesquisa “[...] que visa *automatizar* cada vez mais os processos de criação e reprodução da imagem” (COUCHOT, 1993, p.37 in PARENTE, 1993).

Na produção tradicional de imagens são utilizadas ferramentas, que são prolongamentos do gesto hábil, concentrados nas extremidades das mãos, como é o caso do lápis, do pincel (SANTAELLA, 2003 p.153). Podemos definir então que a pintura do Renascimento depende da habilidade manual, adquirida pelo estudo e pela prática, e utiliza o pincel para prolongar o gesto da mão. Durante o Renascimento, outras ferramentas foram utilizadas no desenvolvimento de pinturas, como por exemplo, as que empregavam o método de perspectiva e projeção central. Leon Battista Alberti (1435, apud COUCHOT, 2003) propôs uma ferramenta que ajuda a construir a pirâmide visual^{iv}, e a definir o ponto de fuga ao horizonte das linhas perpendiculares ao

plano do quadro. Esta ferramenta é o *intersector*, que se coloca entre pintor e o mundo que vai ser representado. A ferramenta possui um quadriculado, que ajuda o pintor a delimitar o contorno dos objetos que percebe através de um véu. Para Alberti, o quadro é o resultado de três operações. A primeira deve-se ao trabalho de delimitar, com ajuda do *intersector*, o contorno das figuras (*circoscriptio*). Depois estas figuras devem ser reunidas entre si – ainda com ajuda do *intersector* – para a formação dos corpos (*compositio*).

O encaixe final dos corpos é o último acabamento da obra do pintor (*história*). Para o autor, é graças a esta última operação que o quadro emociona os espectadores, sendo para ele a parte mais importante do processo. Esta etapa introduz a qualidade subjetiva à obra, onde o pintor dispensa o *intersector*, responsável por certo automatismo no ato da pintura. Através deste processo ele introduz o caráter subjetivo e seu valor como artista individual. Com o nascimento da fotografia, os pintores continuaram mestres em sua técnica da perspectiva (MACHADO, 1998), apoiando-se principalmente na operação da *história*.

A noção de arte se transformou em relação à revolução industrial. Com o Romantismo emergiu a supervalorização da subjetividade, característica que no Renascimento convivia pacificamente com ferramentas que auxiliavam na produção. No Romantismo, esta exaltação ocorreu pouco antes do advento da fotografia, em reação à revolução industrial. Lewis Mumford (1952 apud MACHADO, 1996) expõe a concepção de arte que emerge no período. Segundo o autor, ela valoriza a subjetividade, opondo-se à objetividade, que se coloca ao emprego do poder. Segundo esta perspectiva, a máquina desumaniza o ser humano, e, portanto, a arte tem a aplicabilidade de proclamar a autonomia do espírito.

Neste período a arte tende a progredir de forma autônoma e institucionalizada, enquanto o artista adquire um estatuto social distinto (MACHADO, 1996). É provável que, com o surgimento da fotografia, esta transformação tenha se ampliado, afirmando-se também no Modernismo. O fato de que qualquer um pudesse produzir uma imagem similar ao modelo, sem possuir para isso habilidades manuais, forçou o pintor a desenvolver atributos que o aparelho fotográfico não possuísse. Desta maneira, o artista se opôs à despersonalização da produção automática de imagens do aparelho

fotográfico, insistindo em sua individualidade. O artista afirma, de certa maneira, a *história* – que no renascimento era uma pequena parte do processo de produção da imagem – como a totalidade do método de produção em arte. “Era necessário que à máquina se opusesse o que, para ele, era menos maquínico: a subjetividade. Esta rivalidade fatal deveria estar na origem de todas as grandes turbulências da arte moderna” (COUCHOT, 2003).

Conforme Santaella (2003, p. 156), o artista Eduardo Kac aponta que quando surge um novo meio de produção de linguagem e de comunicação, observa-se a seguinte passagem: primeiro o novo meio provoca um impacto sobre as formas e meios antigos. Num segundo momento os artistas se apropriam do novo meio como objeto de experimentação. Segundo Venturelli, “a fotografia, ao mesmo tempo em que libera a arte de sua função de representar o real, instiga os mais ousados para a possibilidade de criação de imagens por meio do processo mecânico e químico” (2004, p. 16).

Segundo Nara Cristina Santos (2005), a arte começa a incorporar recursos técnicos e tecnológicos, com a fotografia (1839), o cinema (1888), o vídeo (1956) e, depois, com o computador (1946) e o computador pessoal (1978), aliados aos novos meios de comunicação, como o telefone (1876), a televisão (1926/1928), o fax (1948), a internet (1962) e as redes de comunicação WWW (1989). O artista pode trabalhar juntamente de sistemas codificados, como *softwares*, ou linguagens mais subjetivas como a pintura. A produção da artista Claudia Loch utiliza técnicas e tecnologias variadas. A *webart* “Entidade nº 2” é formada por animação – constituída de pinturas (Imagem 1), fotografias, vídeos (Imagem 2). Assim, a artista utiliza em suas pesquisas tanto as linguagens tradicionais quanto as novas tecnologias.



Imagem 1 – *webart* “Entidade n°2”, onde podemos visualizar um quadro da animação à esquerda da imagem.

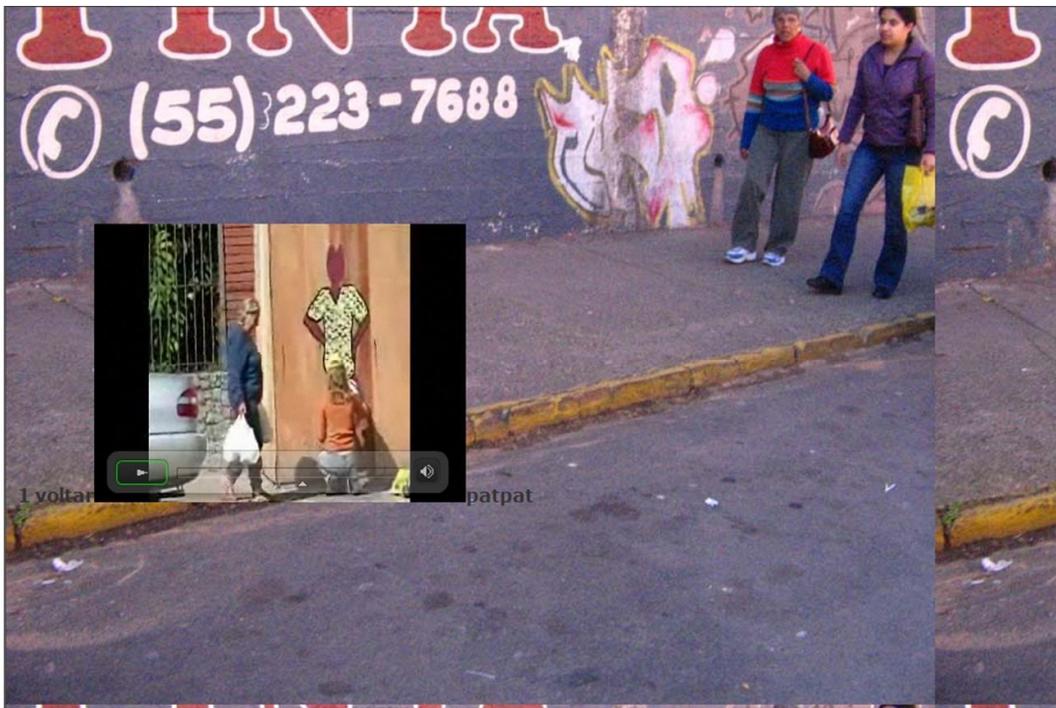


Imagem 2 – *webart* “Entidade n°2”, onde podemos visualizar a imagem de um vídeo à esquerda e fotografias sobrepostas ao fundo.

Porém, mesmo que atualmente sejam empregadas linguagens subjetivas como a pintura, e que o campo da arte ofereça liberdade ao artista para escolher entre diversas linguagens,

Há cada vez menos pertinência em encarar os produtos e processos estéticos contemporâneos como criações individualmente motivadas, como manifestações de estilo de um gênio singular, em vez de um trabalho de equipe, socialmente motivado, no qual o resultado só pode consistir em um jogo de tensões entre os mais variados agentes e fatores [...] (MACHADO, p. 54, 2001)

Nesse sentido, a produção contemporânea pode incluir a formação de equipes de trabalho, onde o artista atua juntamente de engenheiros e técnicos, além do diálogo com a própria máquina. Em projetos interativos não existem nem mesmo resultados, e o fluxo da obra se dá em uma conjunção de fatores que agrega a ação do interator e até mesmo o acaso. Assim, quanto à utilização das tecnologias “trata-se, [...] de repensar o próprio conceito de arte, absorvendo construtiva e positivamente os novos processos formativos gerados pelas máquinas [...]” (MACHADO, p. 55, 2001). Desta maneira, a arte está em constante movimento, impulsionado pelas invenções tecnológicas.

A referência destas mudanças é o advento da fotografia que veio influenciar e contaminar todas as linguagens anteriores. Verificando sua importância, em parte neste artigo, para o campo da arte e para a produção de Claudia Loch, consideramos a *webart* “Entidade nº 2” como o resultado do jogo de tensões entre diferentes linguagens artísticas, regido pela fotografia. Assim, a relação entre arte, técnica e tecnologia apresentou o primeiro momento de uma articulação teórica, a partir de um percurso poético que vem sendo desenvolvido com “Entidade nº. 2”.

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte:** da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

FLUSSER, Vilém. **Ensaio sobre a fotografia:** para uma filosofia da técnica. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 1998.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e imaginário:** o desafio das poéticas tecnológicas. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1996.

MACHADO, Arlindo. **O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges**. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001.

PLAZA, Júlio; TAVARES, Mônica. **Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais**. São Paulo: Hucitec, 1998.

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTOS, Nara Cristina, Arte e Tecnologia: considerações sobre o percurso histórico. **Expressão - Revista do Centro de Artes e Letras**. Santa Mari, v.1; p. 34-42, [período] 2005.

VENTURELLI, Suzete. **Arte: espaço_tempo_imagem**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2004.

Claudia Loch é Mestranda em Artes Visuais pela Universidade Federal de Santa Maria/UFSM. É integrante do grupo de pesquisa Arte e Tecnologia/CNPq, sob orientação da Prof.^a Dr.^a Nara Cristina Santos.

Nara Cristina Santos é Doutora em Artes Visuais – HTC pela UFRGS (2004) e realizou Doutorado Sanduíche na Paris 8 (2001). É professora adjunta do DAV/CAL/UFSM e desenvolve pesquisa na área de arte contemporânea, tecnologia e mídias digitais. É coordenadora do PPGART/Mestrado em Artes Visuais.

ⁱ O conceito *webart* trata de trabalhos artísticos produzidos especialmente para a *World Wide Web*. Ainda não se possui definição ou vocabulário muito delimitado. Alguns autores preferem o termo ciberarte, oriundo da idéia de ciberespaço. Outros utilizam o conceito net art, tido como mais abrangente. Empregamos, porém, o termo *webart* por ser o mais corrente em relação à Internet.

ⁱⁱ A palavra hipermídia se dá na aglutinação de dois conceitos, hipertexto e multimídia. O primeiro, criado por Theodor Nelson, nos anos 60, é usado para designar documentos de escrita não-seqüencial, que possibilita ao leitor escolher entre diferentes caminhos de leitura por meio de associações (*links*). Assim, o termo hipermídia indica a interconexão de documentos em hipertexto enriquecidos por diferentes mídias.

ⁱⁱⁱ A palavra técnica tem como antepositivo tecn(o), do grego *tékhne* 'arte, arte manual, artesanato, ciência'. O vocábulo arte tem origem do latim em *ars, artis*, antepositivo que designa uma habilidade adquirida pelo estudo ou pela prática, um conhecimento técnico (por oposição a *natúra* 'habilidade natural').

^{iv} conjunto de raios que ligam o olho a cada ponto da superfície das coisas percebidas pelo olhar.