



Por uma abordagem teórica das novas mídias como arte

João Daltro¹

Mestrando do Programa de Pós-graduação em Artes Visuais do CEART da UDESC.

Resumo

O emprego das novas mídias eletrônicas acentuou na arte uma série de elementos que as vanguardas inauguraram. O esquema tradicional que envolvia o artista, a obra, o espectador, situados todos no mundo, que já fora subvertido no início do século XX, agora foi praticamente abolido. Diluíram-se as fronteiras entre eles, e o próprio lugar da arte ficou mais indefinido. A produção de arte com as novas mídias digitais não tem sido acompanhada pela concomitante produção de reflexões teóricas. Este é um problema que devemos começar a enfrentar.

Palavras-chave

Novas mídias eletrônicas; teoria; semiótica.

Abstract

The use of electronic new media in art incremented in the artistic scenario a series of elements inaugurated by the avant-gardes. The traditional structure that comprises the artist, the work and the audience, all within the world, that was already subverted in the beginning of 20th Century was now practically banned. Boundaries between them were blurred and the place of art became more indefinite. Production of digital new media art is not followed by concomitant theoretical reflections production. This is a problem we must face.

Key-words

Electronic new media; theory; semiotics.

¹ Bacharel em Artes Visuais pela UDESC. Mestrando do PPGAV da UDESC, sob a orientação da Profa. Dra. Yara Rondon Guasque Araujo. jjdaltro@hotmail.com.br



Introdução

Como se não bastasse toda a agitação que o modernismo trouxe ao mundo da arte ocidental, a assim chamada arte contemporânea, ou pós-modernista, acabou de vez com as estruturas tradicionais que nos davam segurança na compreensão do processo artístico. Parecia impossível ir além neste caminho de desconstrução, mas toda vez que alguém determina o fim da história é logo desmentido. Coube agora às novas mídias eletrônicas desmentir qualquer ideia de fim e mostrar que estamos apenas no começo. E como todo começo, ele é hesitante, inseguro, progride na base da tentativa e erro. Isto se aplica tanto à produção artística com as novas mídias quanto à teorização sobre as mesmas.

Jay Bolter e David Grusin, autores estadunidenses, professores, respectivamente, na Universidade Wesley e no Instituto de Tecnologia da Geórgia, afirmam que toda nova mídia é a remediação de uma mídia anterior. Para eles, a tecnologia digital não se coloca em oposição às mídias tradicionais (como a pintura, a fotografia, o cinema), seria antes uma nova maneira de ter acesso a essas formas mais antigas (BOLTER & GRUSIN, 2000, 45). Caso isso se aplicasse de uma maneira absoluta às novas mídias eletrônicas, uma grande parte do problema conceitual, ou seja, da fundamentação teórica, estaria resolvida: os princípios envolvidos seriam os mesmos.

Mas embora a teoria da remediação seja bastante útil em dissecar os componentes envolvidos nas novas mídias eletrônicas, ainda não constitui um embasamento teórico que dê conta das características exclusivas dessas mídias. É preciso, à maneira da linguística saussureana, distinguir o eixo diacrônico, no qual estaria a comparação das novas mídias eletrônicas com as mídias anteriores, do eixo sincrônico, no qual devemos abordar as novas mídias eletrônicas como uma realidade atual e examiná-la como elas se constituem no momento de sua atuação. Esta é a sugestão que se faz neste artigo.

Raízes longínquas



Quando John Dee (1527-1609), matemático, astrólogo oficial da rainha Elizabeth I, da Inglaterra, ingressou em Oxford, impressionou seu colegas do Trinity College menos por seu saber do que por um truque de teatro que lhes apresentou. Usando polias, um artefato pneumático e espelhos ele fez um dos protagonistas da peça “voar” por sobre o palco, cavalgando um escaravelho metálico. A plateia ficou encantada, mas ao mesmo tempo desconfiou de que ele teria negócios com o diabo. Quem entendeu bem tudo aquilo foi Shakespeare, que parece ter utilizado os truques de Dee em suas peças (ZIELINSKI, 2006, 129-130).

Como vemos, o emprego da tecnologia na arte é coisa bem antiga. O teatro clássico grego já tinha seus deuses *ex machina*, os romanos usavam uma série de aparatos mecânicos e hidráulicos em seus espetáculos públicos, a lanterna mágica já era conhecida na Idade Média. Não se trata, entretanto, de buscar as características das mídias antigas nas mídias atuais. O alemão Siegfried Zielinski propõe uma abordagem que chama de “anarqueologia”, que ele define: “não procure o velho no novo, antes ache alguma coisa de novo no velho” (ZIELINSKI, 2006, 3). Ou seja, examinemos cada momento de grande criatividade artística como um momento único, de excelência, entendendo o que ali se faz dentro de seu cenário também único.

Isto é o que precisa ser feito com as novas mídias eletrônicas. E podemos fazer isto a partir das características comuns do fazer artístico de todas as épocas, características intrínsecas ao ato criativo e que não dependem da mídia utilizada. Toda obra de arte contém um significado e este significado só se realiza quando transita entre as pessoas, em princípio do autor para os destinatários, depois por caminhos cujos limites são os mesmos limites da arte: não existem. Esta característica intrínseca de toda obra de arte, seu significado, já nos aponta uma possível abordagem metodológica do assunto, a semiótica.

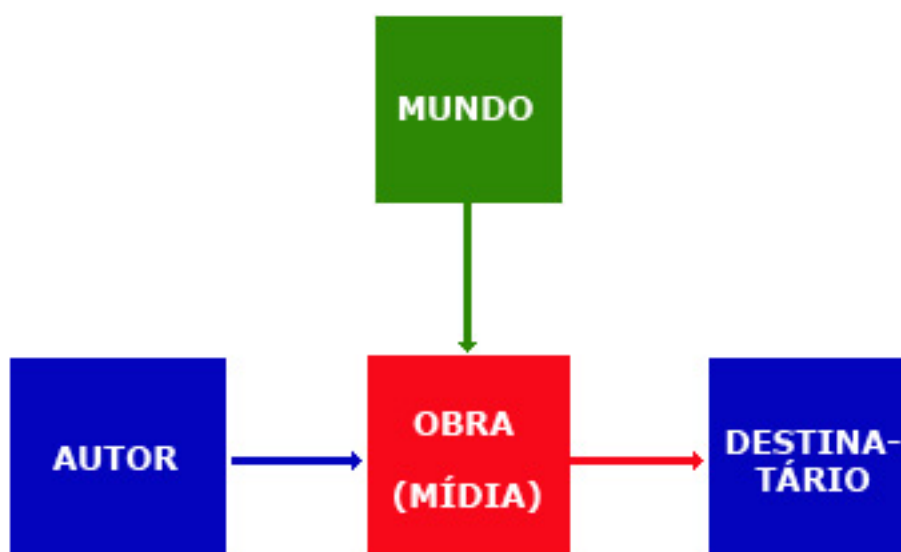
O “caminho” do significado da obra de arte

Se a obra de arte tem um significado, ela pode ser encarada como uma mensagem. Como tal, ela possui um emissor, um meio e um destinatário. Esta afirmativa parece mais apropriada à teoria das comunicações do que à semiótica, mas



nem tanto. Primeiro, discutir se as comunicações se encontram no campo da semiótica é o mesmo que discutir se a semiótica contém a linguística ou é a linguística que contém a semiótica: questão puramente taxionômica. Depois, afirmam todos os teóricos que hoje arte e comunicação estão mais próximas do que nunca. Poderíamos, então, representar o mecanismo comunicativo da arte tradicional com o seguinte esquema:

Esquema Tradicional da Arte



Um artista representa alguma coisa do mundo (mimese) em sua obra, a qual será vista pelo espectador, pelo destinatário. Ora, este esquema serve única e exclusivamente para situar graficamente os elementos envolvidos na equação, e a razão de uma utilidade tão restrita é simples: a arte nunca funcionou assim. Mesmo em tempos do mais rígido academicismo a arte nunca foi mera representação do mundo, visível ou invisível. O pintor, por exemplo, nunca pintou o que viu, pintou o que queria e sabia pintar. Este “sabia” significa o esquema em que ele aprendeu e desenvolveu sua arte. Afirma Gombrich: “Sem algum ponto de partida, sem algum esquema inicial, nunca poderíamos captar o fluxo da experiência. Sem categorias, não poderíamos classificar as nossas impressões” (GOMBRICH, 2007, 76). Um pintor figurativo inglês e um pintor figurativo chinês pintam a mesma paisagem de forma completamente diferente (idem, 73).



O segundo ponto em que o esquema não representa a verdade é o início do processo artístico começando exclusivamente no artista. Tanto o mundo quanto os destinatários da arte exercem influência no artista. Por último, o destinatário também é autor da obra, no mínimo para ele mesmo, pois o significado que ele vê nela, as emoções que ela lhe desperta, as associações que ela lhe sugere, tudo isso será diferente em outro destinatário. Então, os quatro elementos figurados no esquema sempre de certa forma se confundiram e hoje se confundem quase que obrigatoriamente. Para que serve então o esquema? Para sabermos que os quatro elementos existem e a ordem relativa em que eles se situam.

Esses quatro elementos podem ser chamados por muitos nomes. Começando pelo mundo, ele pode ser a natureza, a realidade física, a realidade cultural, mesmo a abstração. O autor pode ser o emissor, o artista, o desencadeador, o provocador, o filtro. O meio pode ser a obra, a mídia, a técnica, a matéria, o estilo. Para o destinatário os tempos atuais reservam o maior número de nomes: espectador, leitor, público, audiência, receptor, apreciador, observador, usuário, interator, espectador. A lista de sinônimos para os quatro grupos é interminável. Sem nos preocuparmos com eles, examinemos alguns exemplos de arte das novas mídias eletrônicas em que as fronteiras dos grupos aparecem bastante diluídas e borradas.

O artista dentro da mídia

Uma dimensão que por muito tempo não foi considerada nas artes visuais foi o tempo. O tempo de atuação do artista findava quando o trabalho se dava por pronto. O tempo de atuação do espectador era totalmente aleatório. Mesmo na maior parte do século vinte, o tempo era considerado apenas quando se falava em formas de arte como o cinema, o vídeo, a performance. Com as novas mídias eletrônicas o tempo ganha uma dimensão essencial. A crítica e curadora estadunidense Christiane Paul afirma:

Os trabalhos em novas mídias são baseados no tempo e dinâmicos, interativos e participativos. ... Enquanto uma obra de arte que precise ser experienciada durante um tempo mais extenso já é em si um desafio, a natureza baseada no tempo das novas mídias é bem mais problemática do que a do filme ou do vídeo, os quais ainda se apresentam fundamentalmente como um produto “linear” acabado. (PAUL, 2008, 54).

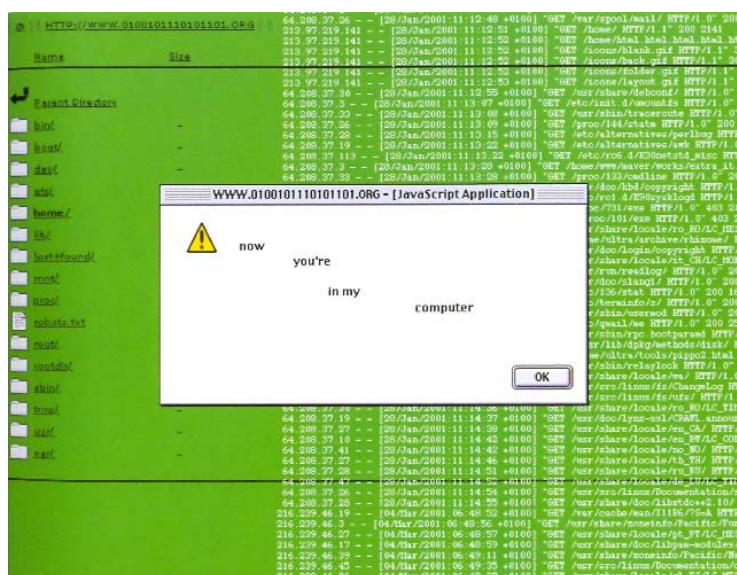
V Ciclo de Investigações do PPGAV - UDESC

3, 4 e 5 de novembro - 2010 - ISSN: 1982-1875



Ao contrário do cinema ou do vídeo, nas novas mídias eletrônicas não é apenas o espectador que está sujeito ao tempo da obra. O autor também pode estar, desde que se transporte para dentro dela.

O projeto *Life sharing* foi patrocinado pelo Walker Art Center, de Mineápolis, EUA, de 2002 a 2003. Seus autores são Eva e Franco Mattes, um duo europeu de *web art* que assina com o curioso nome de 0100101110101101.org, o qual além de ser uma referência explícita ao código binário digital também serve como seu endereço na Internet. Durante aqueles dois anos, o duo de artistas transformou suas vidas privadas num espetáculo aberto ao público. Não fisicamente, como faziam os artista da *body art*, como Vito Acconci ou Chris Burden ao exporem seus corpos, mas através de seus computadores pessoais. Hoje em dia, os computadores pessoais são o melhor objeto para desvendar a vida de uma pessoa, neles há pistas de praticamente tudo o que a pessoa faz. Ao disponibilizar livre acesso a tudo que havia em seus computadores (o nome “Life sharing” é um anagrama de “File sharing”), praticam um ato de transparência, mesmo de exibicionismo.



Após dois anos, o *Life sharing* teve novos desdobramentos. Um deles foi o projeto *Vopos*, em que os usuários da Web podiam seguir os artistas por onde quer que eles fossem, em tempo real. Para isso o duo portava dispositivos de GPS, o sistema de posicionamento global. (TRIBE & JANA, 2007, 26). Durante todo o tempo desses projetos os artistas e sua obra foram um todo indissociável.

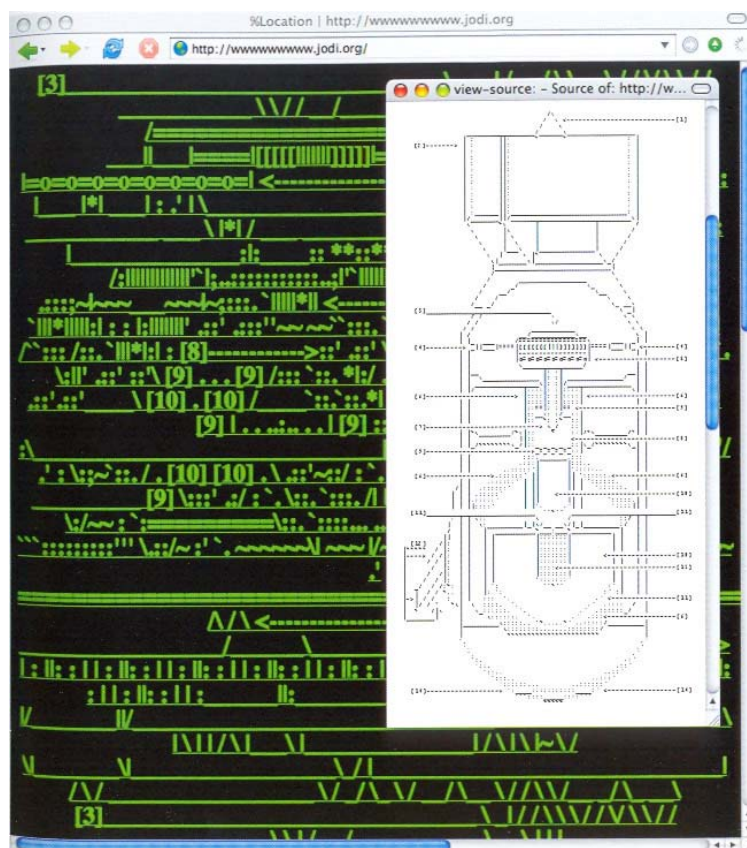
V Ciclo de Investigações do PPGAV - UDESC
3, 4 e 5 de novembro - 2010 - ISSN: 1982-1875



O espectador com medo da mídia

Concorrendo com os Mattes em matéria de nome curioso que também serve como endereço na Internet, temos www.jodi.org. Trata-se de outro duo de artistas, a holandesa Joan Heemskerk e o belga Dirk Paesmans, que migraram do vídeo e da fotografia para a *web art*. Seu primeiro trabalho na Web, de 1993, parecia o efeito de um vírus de computador: na tela enegrecida, uma série de caracteres em verde sucedia-se sem qualquer lógica ou sentido. Numa época em que a maioria dos computadores ainda usava monitores monocromáticos de fósforo verde, parecia que o Windows tinha travado e aparecera aquela tela do DOS atestando que a máquina enlouquecera (TRIBE & JANA, 2007, 50).

Clicando-se para ver se conseguíamos ir para outra página, aparecia um tela ainda mais confusa. Caso o espectador não desligasse o computador para interromper aquela infecção por vírus, concluiria, depois de visitar todas as telas, que o tema do trabalho era exatamente uma coisa inerente aos princípios da Internet: o erro. A arte tradicional contentava-se em enganar o olho (*trompe l'oeil*), a arte digital parece querer, mais do que enganar, assustar o espectador, apresentando-se como uma forma de decifra-me ou devoro-te.



O grupo Jodi fez escola na Internet. Foram os primeiros artistas a voltar os olhos para um dos fenômenos mais obsecantes da época atual, os jogos digitais. Eles modificam jogos muito populares, num exercício de desconstrução, e os devolvem ao circuito, via Internet. Mais foi seu trabalho inicial, com a tela negra e os caracteres verdes, tão comuns para os que trabalhavam em computador na década de 1980, que obteve maior repercussão. Não existe um livro sobre novas mídias que não o cite. Na arte tradicional, o espectador fruía a obra, inspirava-se com ela, entrava em sintonia com ela e respondia intelectual e emocionalmente. Na arte do Jodi o espectador, de início, sente algo como “entrei na porta errada, deixa eu sair logo daqui”. É preciso superar a reação inicial para então dialogar com ela.

A mídia saiu a passeio

A metáfora do *cubo branco* já se tornou lugar comum na discussão sobre arte. O espaço institucional do museu sempre teve com os artistas uma relação meio freudiana

V Ciclo de Investigações do PPGAV - UDESC
3, 4 e 5 de novembro - 2010 - ISSN: 1982-1875



de atração e repulsão. Estar no museu, afinal, era ter sido reconhecido como artista pela sociedade organizada. Lutar contra o museu era recusar-se a aceitar este mesmo reconhecimento do sistema como um parâmetro para a arte. Mas o cubo branco tem enorme capacidade de se reconfigurar e incorporar o que se faz em arte. As vanguardas modernistas do início do século vinte, que acrescentaram estardalhaço e publicidade à luta contra os museus que já se desenvolvia desde o impressionismo, acabaram todas no espaço institucional, e com valores de mercado assustadoramente altos.

A partir da década de 1950 os artistas passaram a produzir uma arte que seria impossível de levar aos museus: as performances; a *land art* (ou *earth art*), como o *Spiral Jetty* de Robert Smithson (1970), o *Lightning Field* de Walter de Maria (1977), os “embrulhos” de edifícios e paisagens de Christo e Jeanne-Claude; os *happenings*. Ainda que apenas como registro, em vídeo e em fotografia, até essas formas de arte ingressaram nos museus. Parece que o museu é a casa paterna para onde retornam todas as filhas pródigas da arte. A moderna telemática digital veio subverter esta prática. Agora a obra de arte pode estar, literalmente, em todos os lugares. A arte saiu a passeio pelas ruas, sem obrigação de voltar para o museu quando anoitece.

Jonah Brucler-Cohen e Katherine Moriwaki têm formação tecnológica, são engenheiros. É natural, então, que um projeto artístico dirigido pelos dois fizesse uso da mais moderna tecnologia. Este projeto, *UMBRELLA.Net*, utiliza a nova geração de aparelhos portáteis e a presença cada vez maior pontos de acesso a redes sem fio pelas cidades do mundo. Com tecnologias como Bluetooth e Wi-Fi e aparelhos como os palmtops, *UMBRELLA.Net* aproveita a Internet para criar uma rede *ad hoc* de computadores móveis. Estes estão presos a guarda-chuvas. Quando alguém abre um desses guarda-chuvas, ele imediatamente busca um sinal de rede sem fio e entra na rede. O abrir aleatório dos guarda-chuvas, assim como a localização aleatória das pessoas que os portam, faz referência ao abrir e fechar dos guarda-chuvas pelo mundo, em seu propósito principal de resguardar a pessoa da intempérie, e que se torna quase um espetáculo coreografado (TRIBE & JANA, 2007, 32).



Através dos palmtops, as pessoas não só podem visualizar a rede em sua configuração total, embora temporária, como também tomam conhecimento da localização das pessoas conectadas, principalmente daquelas que estão próximas, às vezes usando o mesmo ponto de acesso. A mídia em questão, portanto a própria obra, são todas essas pessoas, que entram e saem aleatoriamente da rede. Então, a obra está, e também não está, em toda parte. Pode até estar na porta de um museu, se for ali que uma pessoa abra um dos guarda-chuvas computadorizados.

Como entender e representar os elementos das novas mídias?

A arte é, também, uma linguagem. O esquema já clássico para entender os elementos que participam do ato de linguagem são as funções definidas por Roman Jakobson. Elas cobrem o emissor, o receptor, o meio e o código. Variantes delas foram propostas por linguistas, por teóricos da informação e da comunicação, e por semiólogos. Todas, de uma forma ou de outra, seguem o esquema dos quatro elementos representado na figura aqui já mostrada. Como enquadrar a linguagem das novas mídias eletrônicas nesse esquema?

Reduzir qualquer coisa a esquemas é perigoso, principalmente quando lidamos com arte. O resultado pode ser, literalmente, reducionista, perdendo não apenas o sentido, mas principalmente a utilidade como instrumento teórico. O ideal seria expandir o esquema até que ele possa abarcar todas as características daquilo que ele



quer representar. Mas se com isso produzirmos um esquema para cada caso específico, a utilidade do esquema também se perde. A tarefa de pensar teoricamente as novas mídias é, portanto, um empreendimento que requer atenção e cuidado. Isso não é de espantar, pois como o próprio rótulo *novas mídias eletrônicas* indica, estamos lidando com coisa nova, é uma arte que ainda está se fazendo, se construindo.

No que diz respeito às artes visuais, a semiótica chamada de semiótica plástica, ou semiótica visual, faz principalmente a leitura de imagens. Uma abordagem semiótica dos processos envolvidos nas novas mídias eletrônicas, processos tão diferentes como a imersão, a telepresença, a interação a distância em tempo real, a resposta aleatória, a reconfiguração automática, ainda não ganhou corpo. Uma rápida revisão bibliográfica levará a poucos artigos e a ainda menos livros sobre os assuntos. O esforço já bastante estendido de utilizar as novas mídias eletrônicas na arte deve ser acompanhado, pelo menos na academia, por um esforço que desenvolva a teoria necessária para sua melhor compreensão.

Isto é o que aqui propomos. Que os interessados comecem a abrir seus guarda-chuvas. Um guarda-chuva cobre uma área superficial muito pequena, mas ela é suficiente para proteger seu dono de se molhar. Estudos de casos específicos do emprego de novas mídias, abordagens de apenas um processo daqueles que nela são usados, proposições teóricas de alcance limitado, tudo são guarda-chuvas que, uma vez abertos, podem formar uma rede que leve a um resultado mais geral.

Referências

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. *Remediation: understanding new media*. Cambridge (Massachusetts): MIT Press, 2000.

GOMBRICH, Ernst Hans. *Arte e ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica*. 4. e. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2007.

PAUL, Chritiane. Challenges for a ubiquitous museum. In: PAUL, Christiane (ed.). *New media in the white cube and beyond: curatorial models for digital art*. Berkeley: University of California Press, 2008.

TRIBE, Mark; JANA, Reena. *New media art*. Colônia: Taschen, 2007.

V Ciclo de Investigações do PPGAV - UDESC
3, 4 e 5 de novembro - 2010 - ISSN: 1982-1875



ZIELINSKI, Siegfried. *Deep time of the media*. Cambridge (Massachusetts): MIT Press, 2006.