

ESTÉTICA DIGITAL

Sintopia da arte, a ciência e a tecnologia

Claudia Giannetti

Livro publicado por: C/Arte, Belo Horizonte, 2006.

Sinopsis

A *media art*, como uma das manifestações da criação artística contemporânea que utiliza tecnologias eletrônicas, digitais e/ou de telecomunicação, implica mudanças radicais nas conceitualizações e reflexões estéticas. Sua intrincada trama de relações interdisciplinares requer um estudo dos fenômenos e das teorias que conduzem à *sintopia* da arte, a ciência e a tecnologia. Partindo de uma análise dos antecedentes e dos novos paradigmas estéticos, Claudia Giannetti aborda as novas tendências da pesquisa artística acerca da interatividade, como um dos fenômenos mais característicos da arte e tecnologia. Neste sentido, *Estética Digital* é uma obra de referencia para compreender o momento atual e pensar o contexto futuro da arte digital.

INTRODUÇÃO

Com a modernidade sucedem-se mudanças radicais no que diz respeito à condição do sujeito, à relação dos indivíduos com o entorno, à visão e à compreensão do mundo e à crença tradicional na objetividade do universo e da realidade. Simultaneamente, levantam-se novos questionamentos acerca do fundamento das ciências e do reconhecimento da necessidade de superar os dogmatismos ortodoxos e interconectar as diversas disciplinas.

A partir de princípios do século XX, começam a surgir, nos diferentes campos do saber, novas teorias que têm em comum um ceticismo em relação às idéias que marcaram profundamente as ciências e a cultura ocidentais. Por volta da década de 1950, questionamentos sobre a verdade, a realidade, a

razão e o conhecimento estão no centro do debate entre racionalismo e relativismo. Diversas teorias renunciam à sua especificidade disciplinar para se aproximar gradualmente da noção de inter-relação, como podemos ver no estudo das mensagens e da comunicação humano-máquina da Cibernética, postulada como modelo de cruzamento de ciências, ou, mais recentemente, a filosofia pós-moderna e sua idéia de pensamento contaminado.

No campo da arte, esse relativismo se manifesta de diferentes maneiras. Podemos encontrá-lo no experimentalismo das primeiras vanguardas; nas mudanças radicais no entendimento dos processos de recepção da obra; na tendência a estabelecer nexos, relações ou reciprocidades entre os diferentes campos artísticos – sobretudo nas criações *intermídia* ou *mixed media*, intervencionistas, interdisciplinares etc. –; e na potencialização dos vínculos entre arte, ciência e tecnologia. Alguns exemplos de princípios do século XX ilustram, notavelmente, essas idéias. No Manifesto Suprematista de 1922, Kasimir Malevich enfatizava a dependência do Cubismo de uma ordem científica objetiva e a relação do Futurismo com as tecnologias de locomoção. A constatação dos futuristas de que a técnica moderna estava mudando todos os âmbitos da criação humana não era uma mera retórica. Vladimir Tatlin já anunciava, em 1914, a nova relação entre técnica, arte e vida por meio do lema “a arte na técnica”.ⁱ Essa primeira geração de artistas vanguardistas apostava na progressiva dissolução das barreiras que dividiam tanto as diferentes artes entre si (artes plásticas, arquitetura, literatura, música, cinema etc.), como a arte da esfera da tecnologia. Com o surgimento da fotografia, ficava claro para alguns artistas que as novas tecnologias de geração e reprodução de imagem podiam ser – e seriam – ferramentas consideráveis para a arte, desde que fosse possível conceber uma linguagem criativa específica.

A prática artística que, desde então, vem incorporando os chamados novos meios – primeiro a fotografia e o cinema, depois o vídeo e o computador – e os novos sistemas de telecomunicação – primeiro o correio e o telefone, depois a televisão e a Internet – influencia, principalmente a partir dos anos 1960, o progressivo abandono das pretensões academicistas e ortodoxas que aspiravam manter as limitações tanto da arte em relação às técnicas tradicionais e aos âmbitos restritos, quanto da estética em relação aos fundamentos ontológicos.

Essas novas propostas geram profundas transformações, nem sempre compreendidas ou aceitas pela comunidade artística. A isto, acrescenta-se a controvérsia, intensificada nos últimos decênios, em torno das proclamadas crises da arte e da estética. No centro dessa controvérsia, difundida por alguns teóricos da pós-modernidade, tudo parecia apontar para uma autêntica dissolução de ambos os campos: o da arte e o da estética. Essa polêmica nasce, em parte, do fato de a teoria estética e a prática artística seguirem caminhos divergentes. A expansão do uso das tecnologias como ferramentas da arte colocou em evidência uma profunda e progressiva cisão entre a experiência artística, a crítica de arte e a estética. Estas, que deveriam manter uma correspondência sincrônica e congruente, foram tomando, porém, caminhos discordantes. A ruptura entre *corpus* teórico e prática artística gerou um paradoxo, que é, sem dúvida, um dos motivos da insistência na proclamação da “morte” da arte.

Estamos, porém, convencidos de que certos sintomas de transição não podem ter como consequência a eliminação radical dos campos envolvidos. É necessário buscar formas de pensamento e experiências diferentes, que permitam a assimilação e a análise – nunca a negação – dos fenômenos contemporâneos. A prática e a teoria da *media art* e, especificamente, da arte interativa permitem o entendimento dessas novas formas. Esse campo artístico parte de algumas premissas essenciais, que originam novas concepções: a reação contra a teoria estética centrada no objeto de arte e favorável à reflexão sobre o processo, o sistema e o contexto; a ampla interconexão entre as disciplinas; e, finalmente, uma redefinição dos papéis do autor e do observador.

Parece-nos fundamental esclarecer, antes de tudo, algumas questões terminológicas. Entendemos a *media art* não como uma corrente autônoma, mas como parte integrante do contexto da criação artística contemporânea. O fato de empregar o termo *media* é um recurso para diferenciá-lo (e não afastá-lo) das manifestações artísticas que utilizam outras ferramentas que não as baseadas nas tecnologias eletrônicas e/ou digitais. Apesar de optar aqui por empregar, de modo geral, o termo *media art*, reconhecemos que outros termos, como arte eletrônica, conseguem, também, transmitir o caráter mais amplo e global das manifestações artísticas que utilizam as chamadas novas tecnologias (audiovisuais, informáticas, telemáticas). Por outro lado, quando

falarmos de arte ou de sistema interativo, nos referiremos, especificamente, à arte/sistema que emprega interfaces técnicas para estabelecer relações entre o público e a obra. Somos conscientes de que algumas tendências artísticas estabeleceram, das mais diversas maneiras, vínculos entre obra e espectador, buscando acentuar o caráter compartilhado da criação. Essas manifestações, que se valem de modos ou meios não tecnológicos para lograr a inter-relação do observador com a obra, serão denominadas *arte participativa*.

A compreensão do complexo processo de mudança nas esferas artística e estética, assim como da intrincada trama de relações interdisciplinares, requer um estudo dos fenômenos e das teorias que tornaram possível e continuam permitindo a *sintopia* da arte, da ciência e da tecnologia. Não basta descrever o estado atual da arte, limitando-nos a olhar no seu epicentro. É necessário estender-nos por territórios mais amplos e momentos históricos contíguos – mesmo sem intenção de proceder a um percurso historicista – que permitam compreender as transições consecutivas e as propostas contemporâneas.

Assim, o primeiro propósito deste livro consiste em analisar os aspectos, manifestações e teorias fundamentais que emergem, se desenvolvem e conduzem ao processo de transformação dos paradigmas estéticos a partir da expansão da arte, pelo uso das novas tecnologias, e seu vínculo com a ciência.

O segundo objetivo é abordar as tendências atuais da pesquisa artística acerca da interatividade, cujos postulados e teorias nos oferecem argumentos e conteúdos para o tema central deste livro, a saber: a proposta de uma concepção estética inerente aos contextos e às experiências de criação, apresentação e recepção das obras fundamentadas na interatividade, o que nos levará à articulação da noção de Endoestética. Essa proposta não tem pretensões dogmáticas, nem de validade universalista – o que seria contrário ao caráter profundamente dinâmico e mutante das manifestações artísticas atuais –, mas se limita a indicar algumas possibilidades de renovação dos discursos estéticos, elaborados por alguns teóricos e artistas que mencionaremos adiante. Não se trata, entretanto, de uma adequação ou adaptação comedida de modelos estéticos tradicionais e de suas metodologias.

O argumento principal consiste em que essas novas pesquisas e práticas artísticas salientam a necessidade de se desvincular dos modelos e postulados anteriores, provenientes em sua grande maioria do legado da modernidade. Esse distanciamento permitirá abordar noções e conceitos que delineiem perspectivas idôneas de análise, interpretação e compreensão da estética de acordo com os contextos das obras interativas.

Queremos destacar que a estrutura do livro segue, deliberadamente, a feição de uma rede – metáfora da cultura contemporânea –, a fim de abordar um panorama amplo e multidisciplinar. Pretendemos proporcionar ao leitor fundamentos relevantes para distinguir a trama plural que envolve as teorias da *media art* entendida como sistema. Não explicamos de maneira exaustiva todos os modelos, propostas ou métodos teóricos existentes – tarefa impossível de se abranger num único livro –, mas estabelecemos um fio condutor que, passando pelas diferentes idéias procedentes das ciências, das tecnologias e das artes, leve à revisão das noções de arte, estética e observador.

Os temas estão agrupados em cinco capítulos ou partes principais. Nas duas primeiras analisamos, de diversos ângulos, os passos que conduzem à desconstrução dos cânones estéticos, relativamente estáveis até a entrada do século XX, e com os quais a maioria das pessoas ainda está familiarizada. No primeiro capítulo focalizamos, dentre as diferentes correntes científicas e tecnológicas, duas que consideramos fundamentais: a Cibernética e a Inteligência Artificial. Os aspectos estritamente científicos ou técnicos desses âmbitos não correspondem ao nosso domínio, portanto nos centramos no estudo do modo como essas disciplinas influenciaram algumas tendências da arte e da teoria estética, tema do segundo capítulo.

Novas correntes teóricas, diretamente influenciadas pela Cibernética e a Teoria da Informação, concebem o parâmetro *informação* como a chave para a compreensão dos processos estéticos. Busca-se uma contraposição às tendências subjetivistas, idealistas, transcendentais ou epistemológicas das teorias estéticas derivadas da tradição kantiano-hegeliana. Entre as diferentes propostas que se desenvolveram a partir da Cibernética, dedicamos especial atenção, no segundo capítulo, àquelas que estabelecem um vínculo mais estreito com a incipiente *computer art* da época, e que aprofundam no estudo

das teorias estéticas que exploram as transformações da função do artista, do conceito de arte e da esfera do espectador, a saber, as Estéticas Racional, Informacional, Cibernética, Gerativa, Participativa e da Percepção.

As artes e suas estéticas conformam um domínio plural imerso no contexto social, que oferece modelos de realidades baseados no consenso, na cooperação e na rede dos indivíduos, e que se constituem a partir de formas de comunicação e interação. Esse é o tema central do terceiro capítulo. A *media art* reflete e reproduz esse modelo interativo e interconectado, expande o próprio conceito de arte para o de sistema (a arte além da arte) baseado na comunicação. Analisamos nesse capítulo as progressivas mudanças dos paradigmas estéticos marcados pelo uso das novas tecnologias e a forma como eles se manifestam nas práticas artísticas atuais. Somos conscientes de que os “materiais” que investigamos estão em constante processo de transformação, e por isso não pretendemos encontrar ou propor fórmulas ou conceitos definitivos. Nosso objetivo central é examinar em profundidade os principais aspectos e desenvolvimentos de algumas das manifestações e teorias artísticas que marcam, hoje, a estética da *media art*.

O quarto capítulo centra-se nas mais recentes tendências da arte interativa – instalações interativas, realidade virtual, sistemas de vida e inteligência artificiais –, a partir das quais se faz cada vez mais notável a inter-relação entre arte, ciência e tecnologia. (O âmbito da criação em rede ou telemática – *net art*, *web art* etc. – foi analisado em outra publicação, *Ars telemática*ⁱⁱ, de forma que nos limitaremos a algumas reflexões pontuais sobre o tema.) A recepção da arte assume uma relevância peculiar a partir da relação original entre as pessoas e as obras mediante interfaces técnicas. A realidade virtual, a vida artificial e a inteligência artificial como sistemas incorporados à arte pressupõem novas experiências participativas e interativas, que permitem integrar o espectador no contexto da obra. São modelos de um tipo de entorno tecnicamente ativado, no qual somos sempre parte do sistema que observamos e com que interagimos. O diálogo entre obra e espectador se estabelece não só sobre a base da linguagem ou da reflexão, mas, sobretudo, de uma maneira prática e intuitiva, no sentido circular da comunicação, na medida em que se estimula a própria ação do público no entorno da obra. O reconhecimento da posição central e ativa que ocupa o observador é o

requisito básico que nos permite dilatar as fronteiras da teoria estética para a idéia de Endoestética. Esse tema – tratado no último capítulo – pretende oferecer um marco teórico relevante para o entendimento da natureza da arte e dos seus modelos baseados em sistemas interativos.

O uso das novas tecnologias na arte e o tipo especial de inter-relação entre a ciência e a criação atual suscitam problemas de diferente índole – de práticos e formais até conceituais e filosóficos –, que só poderão ser resolvidos com o tempo e a experiência. Algumas dessas questões são abordadas no livro; para muitas, propomos possíveis respostas sujeitas a correções; para outras, formulamos perguntas que devem originar novas reflexões..

Com a finalidade de oferecer informação adicional e dar uma visão das tendências, incluímos uma série de exemplos e descrições de obras que consideramos relevantes. No entanto, renunciamos a especificar tecnicismos sobre seus funcionamentos internos ou sobre as máquinas utilizadas. Por outro lado, ampliamos a referência ou a explicação de diferentes teorias científicas, nas que se apóiam postulados conceituais e propostas criativas. Reforça-se, assim, o vínculo entre arte, ciência e tecnologia. Preocupamo-nos em abordar resumidamente, em alguns casos, seus fundamentos principais, porém sem entrar em especificações exaustivas. Admitimos que seria pretensioso querer oferecer uma relação erudita e completa de todos os temas que estão inter-relacionados com as diferentes teorias científicas e filosóficas afins, por isso nos limitamos àquelas que consideramos essenciais.

Por último, um breve comentário sobre o título deste livro. Mesmo tendo utilizado o singular, estamos conscientes de que não podemos falar de uma única noção uniforme e universal de estética, da mesma forma que já não devemos entender a estética como uma disciplina isolada e singular. O subtítulo, por sua vez, enfatiza a idéia geral, refletida nos diferentes capítulos, de nexos profundos entre os três âmbitos: arte, ciência e tecnologia. O conceito de *sintopia* foi empregado em diferentes contextos – e é empregado aqui – a fim de dilatar a idéia de interdisciplinaridade para uma dimensão de coesão entre maneiras de pensar e métodos diversos, não só somatoriamente, mas, sobretudo, criativamente.ⁱⁱⁱ

Uma vez que vários dos temas aqui tratados estão em plena emergência, terminamos esta introdução salientando a necessidade de

prosseguir na pesquisa e na busca de respostas para questões que não pudemos abordar ou analisar em detalhe, seja pela circunscrição temática ou pelos limites dos atuais conhecimentos.

©claudia giannetti 2006.

Notas

ⁱ Cf. K. Malewitsch. *Suprematismo – Die gegenstandslose Welt*. Colônia: DuMont Buchverlag, 1989, p.106; Vladimir Tatlin. *Retrospektive*. Colônia: DuMont Buchverlag, 1993, p.35.

ⁱⁱ Cláudia Giannetti. *Ars telemática – telecomunicación, internet y ciberespacio*. Barcelona: ACC L'Angelot, 1998.

ⁱⁱⁱ Cf. Ernst Pöppel. "Radikale Syntopie an der Schnittstelle von Gehirn und Computer", in: Christa Maar; Ernst Pöppel; Thomas Christaller (Eds.). *Die Technik auf dem Weg zur Seele*. Reinbek, Hamburgo: Rowohlt Verlag, 1996, p.12-13.

SUMÁRIO

Apresentação

por Margarita Schultz

Introdução

ARTE, CIÊNCIA E TÉCNICA

Breve percurso

A revolução do controle e o parâmetro "informação"

Origens das teorias baseadas na informação

A constituição de duas novas disciplinas: Cibernética e Inteligência

Artificial

ESTÉTICA E COMUNICAÇÃO CIBERNÉTICA

O processo de formalização e a teoria estética

Estética Racional

Estética Informacional

Estética Cibernética
Arte Cibernética: alguns exemplos
Estética da Percepção
Estética Gerativa e Estética Participativa

ESTÉTICA E CONTEXTO COMUNICATIVO

Crítica às Estéticas Informacional e Cibernética
A comunicação, os meios e a cultura
A comunicação, a interação e os sistemas
Media art como sistema e processo intercomunicativo
A imposição estética: entre a sedução e a canonização
A arte além da arte: paradigmas estéticos da media art
Plurimedialidade e interdisciplinaridade (sobre a arte da instalação audiovisual)
Ubiquidade e desmaterialização
Originalidade versus multiplicidade e simulação
Autor e receptor
Meta-autor e receptor-partícipe

ARTE INTERATIVA

Interatividade
A questão da interface
Interação humano-máquina: entre a comunicação e o controle
Variabilidade, hipertextualidade e interatividade
Realidade virtual: o mundo como cenário interativo
Ficção e RV
A construção da realidade e da virtualidade: a perspectiva do observador
Mimesis e simulacrum
O papel da interação humano-máquina na construção da RV
Vida artificial: a arte da vida in silico
Simulação de vidas paralelas e IA
Arte genética, criação robótica e vida artificial

ENDOESTÉTICA

Do discurso ontológico à argumentação sistêmica

Endoestética e arte/sistema interativo

Os princípios da Endofísica

RV, IA e VA: Estéticas da simulação como endossistemas

A Endofísica como modelo estético

EPÍLOGO

Sistema, interator e endoestética

Glossário

Bibliografia

Livros

Catálogos, revistas, periódicos, webs, CD-Rom

Índice onomástico