



Entre Moholy-Nagy, McCall e imagens contemporâneas: a luz como vetor de uma imagem híbrida na passagem de uma estética da forma a uma estética do fluxo¹

Gabriela Pereira de FREITAS²
Universidade de Brasília

RESUMO

A partir de uma breve análise sobre as obras de László Moholy-Nagy e Anthony McCall, este artigo busca compreender como ambos artistas trabalham a luz como fio condutor de uma imagem híbrida, realizada nas relações intertextuais entre fotografia, pintura abstrata e design, bem como entre cinema, escultura e design, respectivamente. E como suas obras, em diferentes contextos, o moderno e o pós-moderno, alteraram o papel do observador da obra de arte, que passa a interagir com essa obra, provocando grandes mudanças. Buscamos, ainda, e a partir dessa análise, compreender as transformações sofridas pela imagem híbrida contemporânea feita de luz, vislumbrando os possíveis caminhos que se abrem para o futuro da arte e da estética, bem como da imagem que se torna cada vez mais virtual e imaterial.

Palavras-chave: artemídia, imagens contemporâneas, estética, luz, hibridismo

TEXTO

1. A luz como vetor de uma imagem híbrida

Pensar a luz como matéria-prima da arte parece difícil devido a sua característica impalpável. No entanto, sem luz, não há visão, e, portanto, uma parte importante da percepção das obras de arte já estaria comprometida. Aristóteles (2006: 87) acreditava que a escuridão é luz em potência e vice-versa. Para o filósofo, ambas seriam da mesma natureza, e a passagem de um estado ao outro se daria pelas delimitações da forma, resgatadas da relação entre luz e sombra.

Por sua característica fluida, a luz não é um material fácil de se trabalhar. Podemos perceber que os artistas, ao trabalharem com a luz, muitas vezes acabam por enveredar pelo caminho da arte híbrida, associando diferentes técnicas e formas de arte,

¹ Trabalho apresentado no GP Fotografia do XI Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Professora assistente da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília e doutoranda da linha Imagem e Som do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da mesma Faculdade. gabriela.freitas@gmail.com

pois apenas com o apoio de vários suportes é que se torna possível, a uma primeira vista, moldar e reter a luz, criando formas - em sua maioria abstratas.

A construção de significado de maneira não figurativa, o que aproxima essas imagens do caráter simbólico e poético, como acredita Flusser³, e a sua constituição a partir da relação entre diferentes tipos de arte, tornam-nas representantes do que podemos chamar de imagens híbridas. Isso posto, podemos compreender melhor a escolha da luz como objeto de estudo e matéria de criação. Em um artigo sobre a imaterialidade da imagem, Silvia Laurentiz fala sobre as imagens híbridas:

As imagens híbridas são mesclas de diferentes modos de representação, parte é fotografia ou cinema, parte é desenho, parte é vídeo, parte é texto, parte é modelo gerado em computador, parte está sendo apresentada em um monitor, parte em projeções no espaço... E nessas “passagens”, instaura-se uma outra relação espaço/temporal, que não aquela “presentificada” pela materialidade em si daquelas imagens (LAURENTIZ, Silvia. *Imagem e (Imaterialidade)* In: DOMINGUES *et al.* (orgs.); 2005: 89).

As imagens híbridas, portanto, por sua identidade intersemiótica, trazem características que se tornam cada vez mais presentes e condizentes com o contexto contemporâneo da arte-mídia, em que “formas de expressão artística se apropriam de recursos tecnológicos das mídias e da indústria do entretenimento em geral” (MACHADO; 2010: 7). Essa apropriação leva, como propõe Ivana Bentes⁴ a um devir midiático das artes e conseqüente devir estético das mídias, a partir do fato de que a arte busca, pela própria subversão das mídias, explorar seu potencial estético.

Assim, o aporte tecnológico ganha destaque e se torna um componente imprescindível em toda essa relação, possibilitando uma das maiores mudanças atuais no campo das artes: a intensificação do processo interativo do observador, levando-o ao papel de criador e, muitas vezes, co-autor da obra. Nessa dinâmica, a obra e as imagens produzidas estão em constante transformação. O processo se torna mais importante que o resultado. Daí sua característica fluida. Passamos de uma estrutura hierárquica, em que o observador, passivo, apenas assistia à obra realizada por outro – característica da

³ O autor aproxima a dimensão plástica da língua à poesia na medida em que as formas “são arrancadas do nada” (FLUSSER; 2007: 176). Quanto mais o pintor-poeta tenta superar-se a si mesmo, mais ele apela ao nada, chegando mais próximo ao silêncio autêntico. Nessa dimensão poético-plástica em que as formas são arrancadas do “nada”, encontramos, segundo o autor, uma pintura abstrata onde o que resta são composições estruturais de linhas, planos, corpos e cores

⁴ BENTES, Ivana. *Mídia-arte ou estéticas da comunicação e seus modelos teóricos*. In: BRUNO *et al.*(orgs.); 2006: 102

perspectiva clássica *voyeurista* - à uma estrutura rizomática, em rede, em que o observador, ou melhor, os observadores, participam, constroem e alteram continuamente a obra, mantendo-a em constante transformação.

Voltemos ao nosso objeto de observação. Vemos que a luz sempre foi um vetor de uma arte produtora de imagens híbridas. No entanto, com o aumento da participação do observador – agora também possível criador -, no contexto da artemídia, essa relação das artes com a luz na criação de imagens se transforma, bem como transforma o próprio conceito de estética, que abandonou o apego apenas à forma para se tornar fluxo.

Para entender essa transição, desde a modernidade à contemporaneidade, faremos uma breve análise do trabalho de dois artistas e suas obras híbridas realizadas a partir da luz: Laszlò Moholy-Nagy e Anthony McCall. Por fim, tentaremos apontar alguns caminhos que se abrem nesse contexto de uma estética do fluxo, percebida nas imagens híbridas impalpáveis.

2. A modulação da luz por Moholy-Nagy

Um dos artistas e teóricos que se dedicou ao estudo da luz foi o professor da Bauhaus László Moholy-Nagy, a partir da década de 1920. Fazendo uso da fotografia como material artístico⁵ de seus experimentos, principalmente pela técnica do fotograma⁶, ele queria conceber uma estética da luz como forma de criação de imagens sem o uso de pigmento, aplicando fundamentos de composição do design na busca de uma espécie de pintura abstrata, conseguida pela captura da luz por meio da técnica fotográfica.

Segundo László Moholy-Nagy a luz “é o fio de Ariadne de uma obra aplicada à pintura, à fotografia e ao cinema, mas também à cenografia e ao design [...] qualquer arte só adquire sentido na medida em que mostra a luz na modalidade que lhe é própria. A luz como matriz da arte, a arte como arte da luz.”⁷ (BAQUÉ, Dominique. *Escrituras de la luz*. In: MOHOLY-NAGY; 2005: 17).

⁵ A noção de fotografia como material (*matériau*) da arte que usamos nesta pesquisa está presente no pensamento de André Rouillé (2009). Segundo o autor, a fotografia usada apenas como vetor ou ferramenta (*meidum*) é diferente de uma fotografia usada para a criação, trabalhada e que exige um saber-fazer propriamente fotográfico – essa, sim, uma fotografia tida como material (*matériau*) da arte (2009:326)

⁶ O fotograma constitui uma imagem obtida somente com a luz, sem o auxílio da máquina fotográfica. A composição com a luz se dá através de sua passagem por objetos dispostos sobre um papel fotossensível.

⁷ Todas as traduções foram realizadas pela autora.

O professor da Bauhaus, acreditava que “cada forma luminosa, cada tipo de luz modulada extrai e faz ver as coisas” (ROUILLÉ; 2009: 267). Assim, realizar uma imagem consistiria em “atualizar, nas formas e nas matérias fotográficas tangíveis, uma outra forma virtual de luz” (Idem: 267), dando origem a novas visibilidades. Cada corrente artística, com suas características próprias, poderia, portanto, ser vista como uma moduladora de luz diferente. Para realizar suas experiências, ele chegou a construir uma máquina, o *modulador espaço-luz*, criando formas pelo jogo entre luz e sombra conseguido pelo aparelho, composto de espelhos e partes metálicas que se movimentavam.

Para Moholy-Nagy, as coisas, na arte, não são iluminadas pela luz incidente, mas pela luz modulada. A partir dessa noção, acreditamos que a aliança realizada pelo teórico, fundamentada em princípios tanto do design, quanto da fotografia e da pintura abstrata - no caso dos fotogramas – ou em princípios do design, cinema e pintura abstrata – no caso dos filmes experimentais -, possa se constituir numa relação híbrida capaz de modular a luz.

Nos seus estudos, Moholy-Nagy buscava uma pintura da transparência, ou livre de toda a pressão representativa. Para alcançar esse objetivo, ele acreditava que deveria experimentar pintar com a luz e não com o pigmento. Daí o seu interesse pela fotografia e seu uso como material que tornaria possível uma obra mais fluida, partindo dos princípios conceituais da pintura abstrata, alidada aos princípios de composição do *design* - o que resultaria em imagens híbridas em termos de referências, técnicas e estética. O professor da Bauhaus ainda buscava substituir uma pintura estática pelo jogo de projeções luminosas de diapositivos, buscando nas técnicas do cinema uma manipulação móvel da luz. Essa foi a maneira encontrada por Moholy-Nagy para interpretar a obra pictórica de Malevitch, reinventando-a ou atualizando-a, ao buscar explorar um jogo de luminosidades já encontrado na obra *Quadrado branco sobre fundo branco*, em que ele diz ver “uma tela de projeção capaz de refletir os jogos de luz” (MOHOLY-NAGY; 2005: 19).

O livro *Pintura, fotografia e cinema* (1925), de Moholy-Nagy - onde ele investiga as modulações da luz nessas áreas, relacionando-as entre si -, acaba fundando um novo movimento fotográfico na Alemanha, a Nova Visão. Além de se constituir numa corrente estética, a Nova Visão propõe uma nova prática do ver, que aumente as capacidades sensoriais do homem, ampliando sua visão limitada.



Nas imagens produzidas pelos artistas do movimento, podíamos observar uma profusão de tomadas oblíquas ou descentralizadas; de composições geométricas sem direção e sem eixo que refletiam uma preocupação com o estudo das formas, tão presente nos ensinamentos dos fundamentos de design na Bauhaus. Eles faziam uso da luz como material artístico, captada sobre um suporte fotográfico, transformando a Nova Visão (por sua vez precedida pelo movimento Pictorialista, mas com uma proposta totalmente diferente, ao buscar valorizar uma linguagem tipicamente fotográfica), num dos primeiros movimentos a anunciar uma aliança entre arte e fotografia, que só viria a se consolidar sessenta anos mais tarde.

Os estudos de Moholy-Nagy usando a luz como vetor de uma arte híbrida constituem uma referência importante até os dias de hoje. No entanto, devemos contextualizar cultural e socialmente o período em que suas experiências foram feitas para entender a estética resultante delas. O artista mesmo dizia que “a forma também segue aos desenvolvimentos técnicos e artísticos existentes, incluindo a Sociologia e a Economia” (2005: 237).

Moholy-Nagy está inserido no contexto de uma sociedade modernista, num período de importantes rupturas com concepções de mundo e representação que vigoravam há séculos – pelo menos desde o Renascimento. De lá pra cá, outras rupturas aconteceram. O desenvolvimento da tecnologia e da internet nos trouxe a uma sociedade conhecida como a sociedade da informação. Passamos de um mundo de coisas a um mundo de acontecimentos; de incorporais (ROUILLÉ; 2009: 175). Nessa sociedade *líquida*⁸, onde tudo é volátil, passamos de uma estética das formas para uma *estética do fluxo*, “daquilo que se dá em contínuo devir”⁹. Na estética do fluxo, a obra e o sujeito estão em constante movimento, rompendo com a forma fixa e imutável da estética da forma e estabelecendo uma relação que interfere no comportamento da obra¹⁰.

⁸ Termo usado por Zygmunt Bauman para descrever nossa sociedade: “Diferentemente da sociedade moderna anterior, a que eu chamo de modernidade sólida, que também estava sempre a desmontar a realidade herdada, a de agora não o faz com uma perspectiva de longa duração, com a intenção de torná-la melhor e novamente sólida. Tudo está agora sempre a ser permanentemente desmontado, mas sem perspectiva de nenhuma permanência. Tudo é temporário. É por isso que sugeri a metáfora da ‘liquidez’. [...] Nossas instituições, quadros de referência, estilos de vida, crenças e convicções mudam antes que tenham tempo de se solidificar em costumes, hábitos e verdades ‘auto-evidentes’.” (BAUMAN: 2003)

⁹ ARANTES, Priscila. *Tudo que é sólido derrete: da estética da forma à estética do fluxo*. In: ARANTES et. al. (orgs.); 2008: 21

¹⁰ Idem; ibidem: 31

O observador não apenas assiste, mas participa e se funde à obra. E, cada vez mais, com a convergência entre arte e mídia, ele se torna, também, criador. Queremos, aqui, repensar a luz como vetor de uma arte híbrida neste contexto contemporâneo. Mas, antes de chegar aí, veremos como se deu essa relação entre a luz e as imagens num contexto pós-moderno. Para tanto, escolhemos a obra de Anthony McCall, que já introduzia, na década de 1970, a questão da participação, fazendo com que sua obra fosse sempre uma obra em transformação, a se completar pela presença de quem participa dela.

3. Os *solid light films* de Anthony McCall

Desde a década de 1970, McCall usa a luz como matéria-prima para uma arte híbrida entre escultura, cinema, design e instalação de forma a chamar o observador para a experiência de fruir sua obra-evento. McCall organiza instalações em que usa o projetor de cinema para gerar formas geométricas específicas, que vão sendo construídas ao longo de um tempo determinado de modo a tornar a própria projeção numa escultura impalpável, com o apelo visual de um volume sólido tridimensional, mas feito, em realidade, apenas de luz. Assim, o artista convida o observador a participar da obra, adentrando os *solid light films* com seu próprio corpo. Ao usar o projetor de cinema, eliminando a imagem figurativa - por meio da abstração buscada no *design* das formas que são projetadas - e, conseqüentemente, subvertendo a narrativa tradicional, McCall chama atenção para o feixe de luz em si, fazendo com que o espectador observe o projetor e não a tela - escultura impalpável (DOBAL; 2009: 44). Suas imagens constituem, portanto, um híbrido construído sobre referências de diversas técnicas, estéticas e linguagens que incitam à participação.

Podemos citar algumas de suas obras como *Light describing a cone* (1973), por exemplo, constituída a partir de um feixe de luz que projeta a construção de um círculo durante 30 minutos. É o próprio feixe de luz que vai formando o cone e a escultura imaterial no espaço escuro, durante o tempo da projeção. Outra obra importante desse período foi *Long film for four projectors* (1974), em que quatro projetores mostram linhas retas que se movimentam e se cruzam em uma sala escura, formando quatro triângulos que se interpenetram e que parecem ser tão sólidos quanto lâminas. Algumas outras obras desenvolvidas no início dos anos 1970 foram: *Long Film for Ambient Light* (1975) e *Room with Altered Window* (1973), em que o artista usa feixes de luz



provenientes da luz natural que entram pela janela durante o dia, e não de um projetor de filme.

Mais de 20 anos se passaram até que Anthony McCall retomasse suas esculturas de luz, ou seus *solid light films*. Em 2002 ele volta a trabalhar as formas abstratas projetadas no escuro, sempre valorizando o feixe de luz emitido pelo projetor. A diferença é que, nos anos 1970, os filmes, e as esculturas resultantes de sua projeção, estavam baseados apenas em linhas circulares, como é o caso de *Line describing a Cone*, ou linhas retas como em *Long film for four projectors*. Ao retomar seu trabalho, McCall introduz, até mesmo pelas facilidades do computador, uma linha ondulante, híbrida das duas anteriores. (EAMON (ed.); 2005: 54), como é o caso de *Doubling Back* (2004).

Os esboços e estudos prévios realizados para cada um dos seus *solid light films* deixam clara, também, a sua formação em design e a preocupação com a forma abstrata. No entanto, para além da forma, McCall procura fazer com que o observador a perceba pelo movimento, chamando à participação corporal ao propor atravessar essas formas impalpáveis num determinado espaço e tempo. Esse caráter participativo é a grande diferença que podemos destacar entre o trabalho de McCall e o de Moholy-Nagy.

Para Rosalind Krauss, Moholy-Nagy e seu modulador espaço-luz constituiriam apenas uma contribuição de ordem tecnológica à noção convencional de espaço e tempo (KRAUSS *apud* LEGG (ed.); 2004: 3), pois ele não interferiu na relação com o observador, que permanecia passivo diante de suas obras. Outra diferença importante que podemos notar é que, apesar de ambos se preocuparem com a questão formal, que se sobrepõe à narrativa, e de trabalharem com uma matéria-prima impalpável, como a luz, Moholy-Nagy buscava sua materialização de alguma forma, como é o caso dos fotogramas ou ainda dos filmes que realizava usando seu modulador espaço-luz, por exemplo. Já McCall radicaliza ao máximo o aspecto imaterial, usando a própria luz como meio de expressão e de relação com o observador. O próprio suporte é impalpável.

As obras de McCall podem se constituir como performances, obras-evento que só se completam na relação com o tempo, o espaço e o participante. O artista procura valorizar mais o processo que o meio, pois acredita que a arte se realiza entre diferentes formas de expressão: a pictórica, ligada à imagem; a cinemática, ligada ao tempo e ao

movimento; e a escultural, ligada ao espaço¹¹ - o que reforça ainda mais o caráter híbrido de suas obras.

Se Moholy-Nagy já representou uma inovação durante o modernismo, ao pensar uma arte híbrida e de formas abstratas que se sobrepõem à narrativa, McCall deu continuidade a essa inovação ao propor uma obra também híbrida porém impalpável, esvaziando o papel do objeto de arte em si. Assim, o artista fortalece a existência relacional desse “objeto” com o espaço de sua exibição e com o espectador, que passa a perceber a obra como fenômeno tanto pelo espaço quanto pelo tempo. A arte, para McCall, não poderia mais se ater a um objeto preso em si mesmo. (BAKER, George. *Film Beyond Its Limit*. In: LEGG (ed.); 2004: 8).

Percorrendo esse caminho, portanto, podemos perceber como a estética da forma começa a dar lugar a uma estética do fluxo, em que sujeito e obra estão integrados. Assim, vemos que McCall, já na década de 1970, introduziu alguns pontos importantes a serem pensados pela arte contemporânea. Nesse contexto, a convergência entre arte e comunicação se intensifica, e a tecnologia das mídias nos coloca à disposição a imagem digital - sempre híbrida e imaterial -, além de permitir que qualquer pessoa possa se transformar em produtor cultural sem nem mesmo ter a necessidade de sair de casa, como destaca Santaella (2007: 59). Diante disso, a estética do fluxo toma força, ganhando dimensão e velocidade. Surgem novas possibilidades e com elas novas questões que concernem ao campo da estética, da comunicação, das artes e das imagens – que se mesclam cada vez mais.

4. As imagens híbridas e os caminhos da estética do fluxo

Fizemos aqui um percurso de como as imagens híbridas constituídas pela luz se transformaram desde a modernidade à pós-modernidade e quais as mudanças resultantes dessas transformações, principalmente na relação com o processo de elaboração dessa imagem e sua materialidade. Além disso, vimos que nesses diferentes contextos, a imagem híbrida, antes distanciada do observador, passa, como acontece na obra de McCall, a chamá-lo à participação.

Apesar da preocupação com a participação do espectador já presente na obra desse último artista, vemos que na contemporaneidade o observador não só participa mas interage com a obra, podendo alterar sua própria estrutura básica e atuando como

¹¹ MCCALL, Anthony In: EAMON (ed.); 2005: 147-148



co-criador em tempo real. Com as possibilidades tecnológicas e a velocidade e facilidades trazidas pela internet, o convite à participação se torna num convite à imersão interativa, que vai além da participação. Kátia Maciel afirma que a grande ruptura da contemporaneidade é a criação de espaços imersivos¹². O observador, inicialmente passivo, com a ruptura pós-modernista começou a fazer parte da obra e, na contemporaneidade, ele começa a transformá-la em tempo real, alterando-a por completo mas não definitivamente. Uma obra-evento em fluxo, que promove uma experiência também por ser fruto da relação entre diferentes técnicas de diferentes formas de arte e, portanto, híbrida.

A hibridização promove o diálogo entre diferentes artes. Não há uma relação de superioridade de uma ou outra. A construção de sentido se dá pela intertextualidade. É por meio desse recurso que se torna possível liberar a linguagem de categorias rígidas, levando a um sistema mais flexível: “[...] a intertextualidade cria um “mosaico” de intertextos que não se refere tanto à coexistência interna de vozes, mas à inclusão de textos externos e anteriores que interagem e se mesclam ao novo texto.” (ARAUJO; 2007: 35-36). A intenção é promover uma apreensão real dos sentidos pela experiência sinestésica da obra, o que leva a um aumento da imersão (PLAZA; 2008: 46).

Esse é um ponto importante e característico da época contemporânea das imagens híbridas. A própria interação e imersão se tornam mais propensas a acontecer na medida em que as imagens híbridas se constituem pelas *passagens* que existem *entre* as diferentes técnicas e artes que as formam e que, por sua vez, dão origem às brechas que chamam à transformação pelo observador ou usuário. Assim se dá a relação entre o hibridismo e a interação nas imagens da contemporaneidade.

Não há necessariamente um descarte do que existe anteriormente, mas uma transformação constante. Uma das mais importantes diferenças entre a modernidade e a contemporaneidade se dá justamente na caracterização dessa transformação. Não classificamos mais as coisas em uma *OU* outra categoria. A hibridização tanto no campo das artes quanto em outros campos da sociedade nos levaram a entender uma estrutura em forma de rizoma, em que as coisas podem pertencer a uma *E* outra categoria, simultaneamente e por tempo indeterminado, fortalecendo seu caráter fluido e híbrido. Deleuze e Guattari afirmam que:

¹² MACIEL, Katia. *Transcinema e a estética da interrupção*. In: BRUNO *et. al.* (orgs.); 2006: 75



A maior parte dos métodos modernos para fazer proliferar séries ou para fazer crescer uma multiplicidade valem perfeitamente numa direção, por exemplo, linear, enquanto que uma unidade de totalização se afirma tanto mais numa outra dimensão, a de um círculo ou de um ciclo.[...] É preciso fazer o múltiplo, não acrescentando sempre uma dimensão superior, mas, ao contrário, da maneira simples, com força de sobriedade, no nível das dimensões de que se dispõe, sempre n-1 (é somente assim que o uno faz parte do múltiplo, estando sempre subtraído dele). Subtrair o único da multiplicidade a ser constituída; escrever a n-1. Um tal sistema poderia ser chamado de rizoma. (1995; 13-14)

A estrutura rizomática se adapta muito bem à comunicação em rede que se dá entre os indivíduos hoje em nossa sociedade. Essas relações possibilitam a troca de informações em tempo real, de forma desterritorializada. No campo das artes, com a tendência de interação tanto entre os espectadores como desses com o objeto (não-objeto) artístico, percebemos que essa configuração leva a uma criação em conjunto. Todos podem transformar e se tornar co-autores de uma obra híbrida – pelas diferentes técnicas, linguagens e referências que a constituem - e em fluxo – por ser constantemente transformada por diversos observadores em tempo real. Fragmentos atemporais, desterritorializados e de naturezas múltiplas que, juntos, criam sentido numa dinâmica intertextual que valoriza a interface, realçando o aspecto relacional e o processo, mais do que um provável objetivo final.

Pensar essa interface nos leva também a pensar o dispositivo: “Se na arte conceitual ‘a ideia é o motor da obra’, em algumas obras e proposições contemporâneas o dispositivo é o disparador ou o condicionador de narrativas e sensações”¹³. As obras-dispositivo evidenciam a relação do sujeito com a performance, com o espaço e tempo da obra, com a própria experiência e, principalmente, com o outro, trazendo todos os espectadores para dentro do processo artístico.

Numa sociedade que se organiza e se desenvolve cada vez mais em rede, os aspectos coletivo e colaborativo ganham destaque. Com os dispositivos tecnológicos, “as habilidades individuais passam a ser coletivizadas”¹⁴, e assim, cada vez mais pessoas têm acesso a diferentes técnicas. Com os *softwares* de edição de texto, imagem, vídeo e som, por exemplo, qualquer computador caseiro pode se transformar em um laboratório de experiências criativas e artísticas. Muitas obras contemporâneas, inclusive, no intuito de se completarem apenas na interação com o participante (também

¹³ BENTES, Ivana. *Mídia-arte ou estéticas da comunicação e seus modelos teóricos* In: BRUNO et. al. (orgs.); 2006: 101

¹⁴ SANTAELLA, Lucia. *A estética das linguagens líquidas*. In: ARANTES et. al. (orgs.); 2008: 39



produtor), voltam sua atenção para o dispositivo e o fazer em tempo real, criando novas interfaces que tornam possível a transformação e criação colaborativas.

Esse processo nos leva a questionar se este talvez não seja o caminho da arte e da estética contemporâneas: pensar em dispositivos e interfaces que possibilitem a criação pelos interatores, em tempo real e de forma colaborativa via rede, em qualquer lugar, potencializando a máxima de Flusser de subversão do aparelho. Descontextualizar e dar novas funções aos aparelhos midiáticos que se fundem às artes e à criação artística.

Não se pode mais dizer que os artistas estão operando dentro das possibilidades programadas e previsíveis dos meios invocados. Eles estão, na verdade, ultrapassando os limites das máquinas semióticas e reinventando radicalmente os seus programas e as suas finalidades (MACHADO; 2010: 14)

Segundo Arlindo Machado, ainda estamos muito aquém das possibilidades dos dispositivos multimídia. O que tem acontecido, diante do deslumbramento tecnológico, e que deve ser observado, é uma substituição do discurso estético pelo discurso técnico, levando a uma criação padronizada que não explora as possibilidades do aparelho. Daí a importância da subversão do aparelho e da técnica, como propõe Flusser, para que haja invenção no contexto tecnológico da criação colaborativa multimídia.

É nesse cenário de convergência das mídias que a estética do fluxo ganha força, e as alianças que são feitas entre os diferentes meios possibilitam a criação de uma multiplicidade de significados para uma mesma imagem híbrida, rompendo com as formas fixas. A chave dessa dinâmica parece estar na *relação* e não em um resultado específico, como já afirmamos anteriormente. E assim, voltamos nossa atenção, novamente, à interface que possibilita essa relação.

Como ressalta Priscila Arantes¹⁵, na modernidade a incorporação do movimento às artes foi um processo importante. A partir do final do século XX em diante, com a incorporação das tecnologias informacionais, a interface é que ganha destaque. Por enquanto, ainda fazemos uso de dispositivos eletrônicos para possibilitar esse processo de imersão. Dentro da lógica já pensada por McLuhan, dos meios de comunicação como extensões do homem, os dispositivos de criação se constituem como verdadeiras próteses que nos permitem interagir com o outro no fluxo das obras contemporâneas.

¹⁵ ARANTES, Priscila. *Tudo que é sólido derrete: da estética da forma à estética do fluxo*. In: ARANTES et. al. (orgs.); 2008: 28

O próximo passo será usar o próprio corpo como interface, “desconectado de suas próteses tecnológicas, corpóreas ou maquinicas. O sujeito é aqui, ele próprio, uma interface entre o cérebro e o mundo”¹⁶. Essa realidade se torna cada vez mais próxima se pensarmos nas tecnologias móveis possibilitadas pelo *wireless*, que permitem a interação *online* de qualquer participante em qualquer momento e lugar, e na tecnologia da Realidade Aumentada (RA) – ambas apontam novos caminhos e possibilidades dentro das dinâmicas da estética do fluxo.

A tecnologia RA sustenta o intervalo entre o real e o virtual com a fusão de imagens dessas duas naturezas, criando uma realidade mista. Segundo Paul Milgram, citado por Suzete Venturelli¹⁷, a diferença entre imagens reais e virtuais se dá pela questão da luminosidade. As primeiras apresentam luminosidade no local onde parecem existir. Já o segundo tipo de imagem, não apresenta luminosidade no local onde aparece. Ainda sobre o sistema de criação de imagens virtuais, segundo Venturelli, ele segue três princípios: 1) o conhecimento que temos do mundo; 2) a fidelidade de reprodução que conseguimos dele; 3) a metáfora da nossa presença nele. Portanto, é um sistema centrado no humano, no objeto e no ambiente (Idem). As representações e simulações em RA ainda compreendem estruturas acústicas, sensoriais, gustativas, táteis e olfativas, podendo ser usadas por muitas pessoas ao mesmo tempo. (Idem, *ibidem*: 89). A autora cita, ainda, alguns estudos feitos de projeção de imagens virtuais usando o próprio ar como interface, fazendo com que possamos nos tornar parte dessa imagem e interagir com ela, tocando com a mão os controles que a modificam - que também se encontram projetados no ar.¹⁸

Vemos, portanto, que a tecnologia RA se adéqua e intensifica ainda mais a estética do fluxo, permitindo a continuidade da interação entre os espectadores e destes com a obra, em todas as suas possibilidades de criação multimídia e de forma ainda mais intuitiva, fazendo com que essa interação seja possível pelo uso do próprio corpo como interface, sem a mediação de próteses tecnológicas. A tecnologia estabelece também outra relação, que se dá *entre* o real e o virtual, criando imagens híbridas não apenas por seus elementos constituintes (diferentes imagens originárias de diversas

¹⁶ BENTES, Ivana. *Mídia-arte ou estéticas da comunicação e seus modelos teóricos* In: BRUNO *et. al.* (orgs.); 2006: 93

¹⁷ VENTURELLI, Suzete. *Estética das Imagens Informáticas: realidade aumentada-misturada (MAR)* In: ARANTES *et. al.* (orgs.); 2008: 87

¹⁸ A tecnologia à qual Suzete Venturelli se refere é a *FogScreen*, desenvolvida pelo professor Ismo Rakkolainen, da University of Califórnia em Santa Bárbara – USA, que usa vapor d’água no ar para a projeção de imagens. (Idem; *ibidem*: 92)



formas de arte, além de música, aspectos táteis, olfativos ou de paladar), mas também pela sua percepção de diferentes realidades. São imagens visíveis por meio de feixes luminosos e projeções de luz e, portanto, imagens impalpáveis, e que farão, cada vez mais, parte desse processo da artemídia em contínuo devir.

Daí a importância de nos voltarmos ao estudo da luz como vetor de uma arte híbrida e entender como se deram as transformações dessa relação ao longo do tempo. Desde a modernidade, em que a luz era modulada e a imagem híbrida resultante desse processo retida num suporte físico para exibição a um observador passivo; passando pela ruptura de McCall, no final dos anos 70, com seus *solid light films*, híbridos imateriais entre design, escultura, instalação e cinema, que chamavam à participação do espectador; até a imagem híbrida virtual e interativa, expoente mais atual da estética do fluxo. Esse é, provavelmente, o cenário que teremos adiante e que servirá de palco para a discussão estética das artes e da comunicação nos próximos anos.

Referências Bibliográficas

- ARANTES, Priscila. SANTAELLA, Lucia (orgs.). *Estéticas Tecnológicas*. Novos modos de sentir. São Paulo: Educ, 2008.
- ARAUJO, Denize Correa. *Imagens Revisitadas: ensaios sobre a estética da hipervenção*. Porto Alegre: Sulina, 2007.
- ARISTÓTELES. *De anima*. Apresentação, tradução e notas de Maria Cecília Gomes dos Reis. São Paulo: Ed. 34, 2006.
- BAUMAN, Zygmunt. A sociedade líquida de Zygmunt Bauman. *Folha de S. Paulo*, 19.out. 2003, Caderno "Mais!", p. 5. (entrevista concedida a Maria Lucia Garcia Pallares-Burke).
- BRUNO, Fernanda. FATORELLI, Antonio (orgs.). *Limiares da imagem*. Tecnologia e Estética na cultura contemporânea. Rio de Janeiro: MauadX, 2006.
- DELEUZE, Gilles. GUATTARI, Felix. *Mil Platôs*. Capitalismo e Esquizofrenia. Vol. 1. Tradução Aurélio Guerra Neto e Celia Pinto Costa. São Paulo: Ed. 34, 1995.
- DOBAL, Susana. *Três imagens para relatar esculturas impalpáveis*. In: Revista Concinnitas Virtual, ano 10, volume 1, número 14, junho, 2009. Disponível em: <http://www.concinnitas.uerj.br/resumos14/dobal.pdf>. Acessado em 09/11/2010.
- DOMINGUES, Diana. VENTURELLI, Suzete (orgs.). *Criação e poéticas digitais*. Caxias do Sul: EducS, 2005.
- EAMON, Christopher (ed.). *Anthony McCall: the Solid Light Films and Related Works*. San Francisco: New Art Trust; Evanston: Northwestern University Press, 2005.
- FLUSSER, Vilém. *Língua e realidade*. 3a ed., São Paulo: Annablume, 2007.
- LEGG, Helen (ed.). *Anthony McCall: Film Installations*. Coventry: Mead Gallery,



University of Warwick, 2004.

MACHADO, Arlindo. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2010

MOHOLY-NAGY, László. *Pintura, fotografia, cine y otros escritos sobre fotografía*.
Barcelona: Gustavo Gili, 2005.

PLAZA, Julio. *Tradução Intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

ROUILLÉ, André. *A fotografia. Entre documento e arte contemporânea*. São Paulo: Senac,
2009.

SANTAELLA, Lúcia. *Por que as artes e as comunicações estão convergindo?* 2ª edição.
São Paulo: Ed. Paulus, 2007.