

A evolução tecnológica como fator preponderante para a reconfiguração da arte nos séculos XX e XXI¹

João André da Silva ALCANTARA²

Isaac Macêdo GONÇALVES³

Analú Moraes Saraiva FIUZA⁴

Universidade Federal do Ceará – Campus Cariri, Juazeiro do Norte, CE

RESUMO

Este artigo traz um estudo e síntese básica sobre como a explosão da evolução tecnológica vem trazendo suporte e melhoramento nas condições de uso e navegabilidade na cibercultura, que tem servido de inspiração e ferramenta para a criação de novas obras de arte. O que antes estava baseado nos limites tecnológicos e geográficos, agora se apropria da alta tecnologia para divulgar ideias, conceitos e conscientização social a nível mundial. Para tanto, analisaremos a seguir dois exemplos de ciberarte que alcança boa parte da população mundial com acesso à Internet: o jogo *The Sims* e o caso da Realidade Aumentada.

PALAVRAS-CHAVE 1. Cibercultura; 2. Ciberarte; 3. Evolução tecnológica

1. Combinando funcionalidades

Independente da época, a arte objetiva-se em materializar o que a sociedade possui em seu imaginário. Ela atua como um agente de atividade que é capaz de expressar sentimentos e sensações, de forma a provocar um desejo de prolongamento e renovação, cuja subjetividade depende exclusivamente do repertório de experiências de cada pessoa. Alguns artistas plásticos se apropriam dessas características de forma a utilizar a arte como meio de propagação dos seus sentimentos, da sua sensibilidade e de acordo com algum fato que determine interesse, bem como uma forma eficaz de conscientização social.

Arelado ao desejo de expansão e inclusão social, o panorama artístico mundial estava em meio à limitação tecnológica, impedindo, então, que a arte se propagasse para todos os níveis e esferas sociais. Os museus e as exposições artísticas, por exemplo, jamais puderam romper as barreiras geográficas e da desigualdade social. As grandes obras-primas de artistas renomados e reconhecidos mundialmente estavam impregnadas ao status de inalcançável às baixas esferas sociais.

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática de Jornalismo, da Intercom Júnior – VII Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Autor do trabalho. Membro do Centro de Estudos e Pesquisa em Jornalismo (CEPEJor), Estudante de Graduação do 3º Semestre do Curso de Jornalismo da UFC, email: joaoandrealcantara@gmail.com.

³ Coautor do trabalho. Membro do Centro de Estudos e Pesquisa em Jornalismo (CEPEJor), Estudante de Graduação do 5º Semestre do Curso de Jornalismo da UFC, email: isaacmacedo@globomail.com.

⁴ Coautora do trabalho. Bolsista da LIGA Experimental de Comunicação, Estudante do 5º semestre do Curso de Jornalismo da UFC, e-mail: analumsf@yahoo.com.br.

Este panorama artístico, entretanto, mudaria radicalmente a partir dos anos 60, quando “o digital vai trazer possibilidades novas e radicais para essa mistura e re-apropriação de estilos” (LEMOS, 2007).. A arte passaria, então, a apropriar-se das inovações tecnológicas que estavam surgindo. A combinação e a mescla de funcionalidades trariam o que se chama de ciberarte.

André Lemos, em sua publicação *Arte eletrônica e ciberespaço* (2007), faz uma síntese do que seria essa recombinação, bem como o objetivo traçado pela mesma.

A arte pós-moderna aparece então como um contraponto da arte do alto modernismo, tentando destruir as fronteiras entre a alta cultura e a cultura popular, tão discutida pela escola de Frankfurt. [...] Como afirma Baudrillard, “a arte contemporânea dedica-se precisamente a isso: apropriar-se da banalidade, do desejo, da mediocridade como valor e ideologia”. (LEMOS, 2007).

Em tese, pode-se afirmar que a arte contemporânea, atrelada à tecnologia, romperia as barreiras que antes impediam sua propagação em massa. As barreiras geográficas, com o aprimoramento tecnológico já não mais existiriam, e o status de inalcançável, estigmatizado pela existência de museus, seria, aos poucos, popularizado com a arte digital, ainda que a questão da inclusão digital não esteja sequer perto de sua solução total. Ainda assim, essa problemática necessita de um estudo e julgamento próprio, mais detalhado. Não é o caso do estudo a seguir.

2. O “barato” da interatividade

A ciberarte se caracteriza pelo aspecto da funcionalidade interativa, uma vez que os receptores ou apreciadores da arte passam a interagir diretamente com a mesma. A passagem da passividade para atividade nos processos de formação da arte está ligada diretamente às inovações tecnológicas que surgem como suporte e propagação da arte. Assim sendo, aquilo que era intocável e muitas vezes inalcançável às pessoas, passam a ser parte integrante do seu modo de vida e o seu fazer arte. Já não existe, em tese, artista e espectador, separadamente, o que se tem agora são as interações diretas e indiretas que um sobrepõe ao outro.

Cinema, exposições, jogos, edição de fotografias, entre várias outras possibilidades da cibercultura se interligam com o conceito e a objetividade do que se entende por ciberarte. Conceito este que está diretamente atrelado à capacidade de uso de “tecnologias

computadorizadas para criação de espaços interativos, usando a expressividade do ciberespaço” (LIESEN, 2005, p. 73).

A interatividade, hibridação e fragmentação proporcionada pelas novas mídias digitais são caracterizadas por André Lemos como nova forma simbólica.

Essa nova forma simbólica vai explorar a numerização (trabalhando indiferentemente texto, sons, imagens fixas e em movimento), a espectralidade (a imagem é auto-referente, não dependendo de um objeto real e sim de um modelo), o ciberespaço (o espaço eletrônico), a instantaneidade (o tempo real), e a interatividade, quebrando a fronteira entre produtor, consumidor e editor. O mundo ao qual esse “ciberartista” se refere, não é mais o mundo real dos fenômenos, mas o mundo virtual dos simulacros (LEMOS, 2007).

Para exemplificar este processo, tomemos como exemplo o jogo que é “febre” entre os usuários da rede mundial de computadores. A capacidade de criar uma nova vida e adaptá-la às suas necessidades e vontades a um clique de distância. Interagir com pessoas de todo o mundo, como se estivessem tendo um contato pessoal. Assim como na vida real, a vida digital criada no *The Sims* permite que o avatar criado apaixone-se, namore, converse, trabalhe, descanse e sinta todas as necessidades físicas e fisiológicas que alguém possa sentir.

Além dele, temos uma ferramenta bastante conhecida, embora pouco explorada pelo grande público. Pilotar um helicóptero usando apenas uma folha de papel ofício ou camuflar-se numa máscara em 3D, entre grandes outros efeitos especiais que antes eram vistos apenas no cinema, hoje, podem ser realizados até mesmo em casa, a qualquer hora. É o que se tem por Realidade Aumentada (RA). Um programa de computador disponível na Internet que realiza esses e outros efeitos interessantes, sob o comando do usuário.

3. *The Sims*

Comandar uma vida como se fosse sua, utilizando os mecanismos digitais para realizar tal função. Parece com o que os leigos em informática têm como “mais uma bobagem” ou “bicho de sete cabeças”, mas é apenas um exemplo específico do que se tem por ciberarte.

Ali, ao alcance de quase todos, – e aí entra a questão da inclusão digital, que requer políticas sociais mais eficazes, desde o acesso à rede mundial de computadores, quanto à própria máquina, – o *The Sims* abusa da instantaneidade, interatividade e de todas as outras

características da arte presente no ciberespaço. Não é apenas um jogo, mas a oportunidade do usuário participar de forma direta da apreciação da arte digital. Nesse processo, as vontades do usuário, que também passa a ser ciberartista, contribuem de forma significativa e pessoal para o consumo e produção do produto.

A propagação dessa arte digital já atingiu inclusive o que se tem como ponto máximo – até então – da utilização do ciberespaço. O *The Sims* está disponível em redes sociais como Facebook, utilizado por milhões de pessoas em todo o mundo. Essa interação entre o homem e a máquina, de forma a participarem da ciberarte, possui uma definição ainda mais específica e de suma importância para Santaella.

Na ciberarte (...) não se trata apenas de que o artista crie ambientes de interação, de colaboração e de imersão para o usuário-receptor, ambientes que levam de roldão, misturando em trocas sucessivas e mesmo simultâneas, as tradicionais divisões de papéis entre emissor e receptor, e ampliam de sobremaneira, com a sua condição interativa, a tradição das artes expositivas-contemplativas e mesmo das artes participativas. Trata-se também de se dar conta da complexidade, da semio e tecnodiversidades crescentes que resultam da hibridização inextricável dos meios para se produzir arte que hoje comprimem ao máximo a capacidade de informação e processamento em um espaço mínimo, concentrando-se (...) em pontos densos de tempos e espaços que oscilam entre o visível e o invisível, o material e o imaterial, o presente e o ausente, a matéria e sua virtualidade, a carne e seus espectros (SANTAELLA, 2003, p. 175).

“Construa uma casa. Construa um relacionamento. Construa uma vida”. Assim convida o aplicativo da rede social Facebook para o jogo. A seguir, reproduções de como ocorre algumas das ações dos personagens do jogo.

Figura 01



Na cena acima, o personagem do jogo, chamado de *Sims*, consertando a TV. (Reprodução/*The Sims*/Facebook)

Assim como na vida real, os personagens do jogo ganham dinheiro através do trabalho no jardim de suas casas e gastam-no com o que bem entender, gastam o tempo dormindo, vendo TV ou fazem um churrasco, visitam os amigos e até podem namorar, jogando um flerte em quem tiver interesse. Os *Sims* também tomam banho, comem e fazem suas necessidades fisiológicas. Tudo isso a um clique.

O objetivo do jogo é construir uma casa melhor, arranjar inúmeros amigos e interagir com eles. O *The Sims* é um exemplo claro de como a ciberarte está cada vez mais presente na vida das pessoas, e de como é fácil passar a ser ciberartista, moldando e criando a realidade como bem entenderem.

Figura 02



O personagem dançando com o *Sims* de outra usuária. (Reprodução/*The Sims*/Facebook)

Na figura 02, o personagem dança na casa de outro personagem. Como se pode ver, a interação não se dá apenas entre os *Sims*, mas também entre os próprios usuários. Essa interatividade é, talvez, o que haja de mais importante na relação homem – máquina e homem – homem, através do computador.

O fio condutor do meu pensamento é o princípio da interatividade, comentando o contexto artístico-científico e tecnológico e também as condições que envolvem o processo de criação de sistemas interativos. A intenção é demarcar o cenário da arte interativa, também chamada de Ciberarte, tanto na produção como na forma de fruição do trabalho do artista, a partir da interatividade do ciberespaço. Tenta-se resgatar o grande diferencial da arte produzida em ambientes regidos por computadores e redes. Pretende-se elaborar com as discussões que verificam a mentalidade própria da cibercultura e os efeitos da tecnologia interativa na sociedade (DOMINGUES, 2002, p. 17).

Figura 03



Ferramentas possibilitam adequar o personagem às características preferidas do usuário. (Reprodução/ *The Sims*/Facebook).

Como visto na imagem acima, cada usuário do jogo *The Sims* pode customizar seu personagem através de troca de roupas, do estilo de cabelo, de tênis, sandália e inclusive o sexo. Assim como na vida real, para a troca de estilo, o personagem precisa ir a uma loja e gastar seu dinheiro na compra dos itens que julga necessário.

A simulação da vida real é quase perfeita. Dos relacionamentos com outras pessoas às compras numa loja de roupas, o jogo *The Sims* é um exemplo concreto de como a arte no ciberespaço promove uma extensão da interface dos usuários, de tal forma que eles passam a não somente jogar um jogo, mas a esculpir uma arte virtual. Ele pode ser então como um ciberartista e não mais apenas um mero espectador.

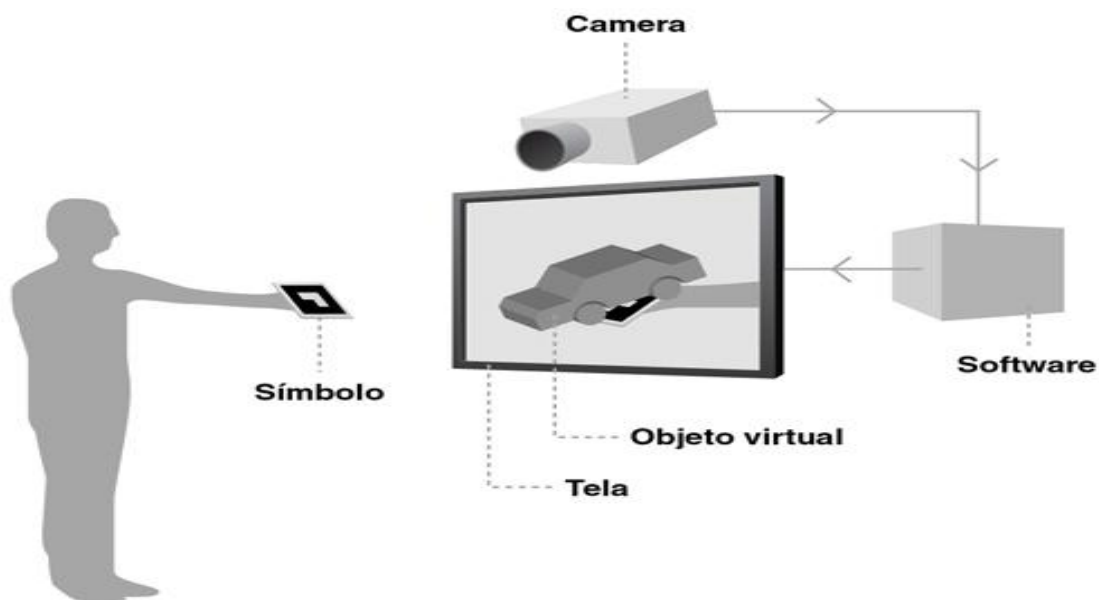
4. Realidade Virtual ou Realidade Aumentada

Para Claudio Kirner e Tereza Gonçalves Kirner (2006), “realidade virtual, realidade aumentada e suas variações representam técnicas de interface computacional que levam em conta o espaço tridimensional (p. 11)”. Em uma linguagem mais simples, podemos afirmar

que a realidade aumentada representa, assim como o jogo *The Sims*, uma extensão da interface do usuário. Através dela, inúmeras atividades que vão desde pilotar um helicóptero a orientar o voo de um anjo, controlar as batidas de um coração estampadas com o escudo do time de futebol da sua preferência, entre outros.

Para realizar essas tarefas, o usuário precisa imprimir um código numa folha qualquer e coloca-lo em frente a alguma webcam, que por sua vez capturará as imagens dinâmicas do ambiente físico, fazendo com que o computador insira elementos virtuais nessas imagens, trazendo para o usuário a sensação do realismo numa projeção.

Figura 04



Passo a passo de como produzir um efeito de realidade aumentada (Reprodução/Agência DDA).

Como exemplo da figura 04, percebemos a facilidade em produzir uma realidade aumentada, e isso se dá graças às inovações tecnológicas, que, por sua vez, acaba por reconfigurar a arte, bem como suas formas de produção e disseminação.

Através da digitalização e da compressão de dados que ela permite, todas as mídias podem ser traduzidas, manipuladas, armazenadas, reproduzidas e distribuídas digitalmente produzindo o fenômeno que vem sendo chamado de convergência das mídias. Fenômeno ainda mais impressionante surge da explosão do processo de distribuição e difusão da informação impulsionada pela ligação da informática com as telecomunicações que redundou nas redes de transmissão, acesso e troca de informações que hoje conectam todo o globo na constituição de novas formas de socialização e de cultura que vem sendo chamada de cultura digital ou cibercultura (SANTAELLA, 2003, p. 59-60).

Ainda de acordo com Santaella (2003), a ciberarte apresenta uma sistematização de tendências, baseada na conquista e criação de novas tecnologias, bem como conceitos estéticos do momento.

5. Considerações finais

Ainda que de forma simples, o artigo apresentado buscou, utilizando o exemplo do jogo *The Sims* e da Realidade Aumentada, apresentar a maneira como se configura a arte no ciberespaço, de forma a demonstrar a atividade desenvolvida pelo usuário, seja como receptor, produtor ou editor. A interatividade, como já discutido, apresenta-se de forma complexa e essencial para a construção da ciberarte.

Assim sendo, fica clara a importância do desenvolvimento de novas tecnologias, de forma a contribuir para o processo de inclusão digital em todo o mundo, bem como de políticas que possibilitem maior integração entre o homem e a arte contida no ciberespaço.

É bom lembrar que um novo meio, técnica, ou tecnologia, age dialogicamente com os antigos paradigmas. Logo, conjuntamente com a cibercultura, na qual se inicia o processo de convergência das mídias, vivenciamos situações comunicacionais próprias da cultura das mídias e da cultura de massas. (LIESEN, 2005, p. 84).

E é essa dialógica entre meio, técnica e tecnologia a principal responsável pela construção de uma nova arte. É ela também a responsável pela passagem de passividade para atividade do espectador. Agora, ele influencia diretamente na obra, que, em sua maioria, não está finalizada, mas aberta às adequações e sugestões de pessoas com culturas e histórias diferentes.

Referências Bibliográficas

LEMOS, André. Arte eletrônica e cibercultura. Porto Alegre: PUC-RGS. **Revista da FAMECOS, n.6: “Técnicas do Imaginário”**. 2007.

DOMINGUES, Diana. **Criação e Interatividade na Ciberarte**. São Paulo: Editora Experimento, 2002.

KIRNER, C. and KIRNER, T. G. R. **Realidade Virtual e Aumentada: Conceitos, Projeto e Aplicações**. Editora SBC - Sociedade Brasileira de Computação, Porto Alegre, 2007. (Livro do pré-simpósio, IX Symposium on Virtual and Augmented Reality, Petrópolis - RJ, 2007).

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e Artes do Pós Humano: Da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

LIESEN, M. **Navegando na ciberarte: Um estudo sobre imaginário e estética na contemporaneidade**. In: SOCIEDADE BRASILEIRA DE ESTUDOS INTERDISCIPLINARES DA COMUNICAÇÃO DA UFRJ, 2005. Sessão de Eventos Especiais III – Intercom Júnior. Disponível em: <<http://galaxy.intercom.org.br:8180/dspace/bitstream/1904/17118/1/R1255-1.pdf>>. Acesso em: Outubro de 2011.

McLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix. 1988.

Sites Acessados

www.facebook.com.br.

Realidade aumentada. Agência DDA. <http://www.agenciadda.com.br/realidade-aumentada-ra>.