



# Poéticas, tecnologias e multimídia



# Poéticas, tecnologias e multimídia

Fábio Metzger

© 2016 por Editora e Distribuidora Educacional S.A.

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta publicação poderá ser reproduzida ou transmitida de qualquer modo ou por qualquer outro meio, eletrônico ou mecânico, incluindo fotocópia, gravação ou qualquer outro tipo de sistema de armazenamento e transmissão de informação, sem prévia autorização, por escrito, da Editora e Distribuidora Educacional S.A.

**Presidente**

Rodrigo Galindo

**Vice-Presidente Acadêmico de Graduação**

Mário Ghio Júnior

**Conselho Acadêmico**

Alberto S. Santana  
Ana Lucia Jankovic Barduchi  
Camila Cardoso Rotella  
Cristiane Lisandra Danna  
Danielly Nunes Andrade Noé  
Emanuel Santana  
Grasiele Aparecida Lourenço  
Lidiane Cristina Vivaldini Olo  
Paulo Heraldo Costa do Valle  
Thatiane Cristina dos Santos de Carvalho Ribeiro

**Revisão Técnica**

Guilherme Alves de Lima Nicésio

**Editorial**

Adilson Braga Fontes  
André Augusto de Andrade Ramos  
Cristiane Lisandra Danna  
Diogo Ribeiro Garcia  
Emanuel Santana  
Erick Silva Griep  
Lidiane Cristina Vivaldini Olo

---

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)**

Metzger, Fábio  
M596p Poéticas, tecnologias e multimídia / Fábio Metzger. –  
Londrina: Editora e Distribuidora Educacional S.A., 2016.  
200 p.

ISBN 978-85-8482-699-5

1. Cibercultura. 2. Arte. 3. Comunicação. I. Título.

CDD 303.4

---

2016

Editora e Distribuidora Educacional S.A.  
Avenida Paris, 675 – Parque Residencial João Piza  
CEP: 86041-100 – Londrina – PR  
e-mail: editora.educacional@kroton.com.br  
Homepage: <http://www.kroton.com.br/>

# Sumário

<b>Unidade 1   Introdução de imagens, artes e poéticas</b>	<b>7</b>
Seção 1.1 - Introdução à imagem	9
Seção 1.2 - Introdução à arte	19
Seção 1.3 - Poéticas digitais	27
Seção 1.4 - Poéticas digitais no Brasil	35
<b>Unidade 2   Cibercultura</b>	<b>47</b>
Seção 2.1 - Cibercultura e linguagens	49
Seção 2.2 - Cibercultura e artes	59
Seção 2.3 - Hibridismo e cibridismo nas artes	69
Seção 2.4 - Criatividade artística na cibercultura	79
<b>Unidade 3   Arte, ciência e ética</b>	<b>93</b>
Seção 3.1 - Interfaces artísticas	95
Seção 3.2 - Relações éticas entre a arte e a tecnologia	107
Seção 3.3 - Os limites entre a ciência e a arte	119
Seção 3.4 - Emergência e autonomia na arte	131
<b>Unidade 4   Produção de artes em tecnologias</b>	<b>147</b>
Seção 4.1 - O uso de novas tecnologias para a arte	149
Seção 4.2 - Produção multimídia	159
Seção 4.3 - Produção com o uso de dispositivos móveis	171
Seção 4.4 - Produção em redes sociais	183



# Palavras do autor

Quando se fala do conceito de imagens, estamos projetando um vasto universo que contém uma série de elementos, no qual incluímos o tempo real da vida cotidiana, as pinturas e ilustrações abstratas e literais, a fotografia, o cinema, a televisão, o meio onde estão inseridos os moldes da publicidade e da propaganda etc. Nos anos 1980 e 1990, tivemos a interação desses meios, com novas tecnologias da informação, a partir da revolução das telecomunicações. Com o advento da internet, a acessibilidade de câmeras audiovisuais, a criação de editores e aplicativos para os computadores pessoais com maior capacidade de armazenamento, criaram-se novas possibilidades de interação do cidadão comum na grande realidade que é o mundo em que vivemos. A imagem tornou-se um meio mais forte e poderoso de ser utilizado, manipulado e transformado. A revolução tecnológica advinda desse cenário dinamizou ainda mais a linguagem artística, e deu a ela maior poder transformador. Uma criatividade ultrapassou as fronteiras da arte, e poderia ser utilizada por qualquer cidadão que tivesse o domínio das novas tecnologias. A questão real passava a ser: se todos nós podemos fazer isso, qual é o conceito de boa ou má qualidade do que produzimos? Das imagens que construímos, algumas dizem respeito a um determinado segmento da população, que pode considerá-las “boas”, enquanto outros podem repudiá-las. Que sociedade é essa que constrói para si escala de valores que “aprovam” ou “reprovam” tanta produção? Para responder a essas questões, convidamos você a embarcar nessa jornada!

Para um bom aproveitamento desta unidade curricular, é essencial que você realize as leituras atentamente, avalie seu domínio sobre seus conhecimentos durante a realização dos exercícios propostos e procure, através de disciplina e autoestudo, refletir sobre os conteúdos aqui tratados.

Nesse sentido, veremos na Unidade 1 desta disciplina uma introdução ao conceito de imagens, artes e poéticas, com um olhar sobre os antecedentes estéticos e históricos das poéticas digitais no Brasil e no mundo. Na Unidade 2, veremos os conceitos mais caros à cibercultura, conceito esse que carrega em si as quebras de paradigmas na atuação da arte a partir da influência da digitalidade. Já na Unidade 3, vamos conferir a interface entre a arte, a ciência e a ética, com o uso de dispositivos, procedimentos e metodologias científicas com finalidade artística, e os impasses éticos que isso proporciona. Por fim, veremos na Unidade 4 a produção de artes em tecnologias e seus impactos para a indústria cultural.

Bons estudos!



## Introdução de imagens, artes e poéticas

### Convite ao estudo

Para iniciar os nossos estudos, é fundamental compreendermos a clareza dos conceitos que aprenderemos nesta unidade.

Quando falamos sobre imagens, estamos projetando um vasto universo, onde incluímos o tempo real da vida cotidiana, as pinturas e ilustrações abstratas e literais, a fotografia, o cinema, a televisão, o meio onde estão inseridos os moldes da publicidade e da propaganda etc. No campo das artes, falamos de áreas como: cinema, música, teatro, pintura, dança, escultura, ilustração, literatura, dentre outras. Nas décadas anteriores, já havia uma crescente interação entre essas formas de expressão, no entanto, a revolução tecnológica dinamizou ainda mais a linguagem artística, dando a ela maior poder transformador. Isso fez com que o conceito de criatividade ultrapassasse as fronteiras da arte e pudesse ser utilizado por qualquer cidadão que tenha o domínio das novas tecnologias. Dessa forma, as linguagens poéticas passam a ser um elemento provocador e convidativo, capaz de atrair a curiosidade do espectador e produzir interatividade.

Nesse momento, deparamo-nos com Jonas, que é um artista autônomo e tem seu cotidiano voltado para as artes visuais. Ele costuma pintar telas, painéis e outros materiais, utilizando diversos tipos de técnicas, no entanto, seus talentos vão para além do visual. Ele tem grande talento para a poesia, além de ter bom entrosamento com as linguagens multimídia. A partir desse contexto, ele sente necessidade de buscar resposta ao seguinte questionamento: como mesclar todos esses conhecimentos e planejar para transformá-los em um produto de sucesso e reconhecimento? Jonas é estudante de um curso superior e um de seus objetivos é experimentar as novas formas de tecnologia para alavancar a sua vida profissional.

Você, aluno, deverá ser capaz de conhecer os fundamentos da poética de imagens, linguagem tecnológica e novas tecnologias para artes visuais. A partir de Jonas, assistiremos a esses desafios serem construídos, bem como diversas situações que ele será levado a encarar, passo a passo, rumo à ascensão de sua carreira. Como interagir com os conceitos de comunicação tão dinâmicos como as imagens, artes e poéticas, em um mundo onde estamos diante de tecnologias de impactos cada vez mais instantâneos sobre as nossas vidas?

Vamos acompanhá-lo e aproveitar toda essa experiência?

Bons estudos!

# Seção 1.1

## Introdução à imagem

### Diálogo aberto

Todos os finais de semana, Jonas sai para vender suas telas em uma das mais famosas e procuradas feiras de São Paulo, a da Praça Benedito Calixto, no bairro de Pinheiros, zona oeste da cidade. Ele encontrou um ponto até bem localizado, mas há muitas semanas não consegue vender seus quadros. Diante de si, tem um colega de profissão que vende pelo menos três telas por final de semana. A realidade é que o público que passa pelo local é muito variado. As obras de Jonas chamam bastante a atenção, pois a qualidade é inquestionável. São coloridas, as formas e imagens são adequadas e cheias de detalhes. Quem presta atenção para observá-las realmente gosta bastante. No final, os elogios e o costumeiro "Parabéns!" aos seus ouvidos, mas sem vendas.

Enquanto isso, o seu colega apresenta telas que são reproduções de super-heróis da Liga da Justiça, atores e músicos consagrados, enfim, grandes ícones. Reproduções simples e objetivas, poucas variações de cores, mas muito familiares para os visitantes. Pouca gente para e aprecia por muito tempo. Quem vê quadro, quando interessado, já pergunta pelo preço. Bom negociador, o colega de Jonas consegue preços acessíveis, e as telas, de grande tamanho, são levadas dentro dos carros, que chegam sempre próximas ao ponto. O vendedor-artista jamais deixa de fornecer o seu cartão de apresentação com o endereço de seu site, página no Facebook, telefone etc. E ainda avisa que tem telas expostas em outras feiras, além de bares e restaurantes.

Jonas poderia ficar com inveja, rancor etc., no entanto, apenas percebeu que o colega sabe como vender seu trabalho. E observa mais: todo sábado convida os companheiros para um encontro no bar ao lado, para conversar de tudo um pouco. No meio do bate-papo, ele oferece algumas dicas. Foi em um desses momentos que ele deu a entender que os seus melhores quadros não ficam na feira, mas sim em pontos fixos, onde a exposição deles confere maior retorno. O ponto que dá mais retorno ao seu colega é um restaurante com grande circulação, com um público que tem como perfil a apreciação pela arte. Naquele momento, Jonas aprendeu uma nova lição. Não basta ter belos quadros, mas também é preciso saber passar a imagem de como dar a cada um deles o seu devido valor. Ficou claro para ele o que é trabalhar com a aparência e a essência.

Isso ele aprenderia com o colega dele? Ou também com outras ferramentas adicionais à sua disposição? Lembrou-se do conteúdo do curso de Artes Visuais, e de alguns professores. Com isso, surgiu o seguinte questionamento: a imagem que tem nas telas em que trabalha são só conceituais ou podem ser construídas a partir de novos paradigmas?

Nesse contexto, Jonas tem uma situação-problema para resolver: como vender melhor seus quadros? A questão passa por definir o conceito de imagem, a partir das percepções individuais, do que a realidade apresenta. Como resolvê-lo, e torná-lo crível a quem o vive? A partir desse ponto, Jonas tem o desafio de buscar, ampliando as perspectivas de como aprofundar o uso desse conceito, trabalhando os paradigmas da imagem, experimentando os diversos recursos gráficos, virtuais, estáticos, e em movimento à disposição, mesclando todos os conhecimentos de maneira que ele possa planejar para transformar uma boa ideia em um produto que possa ter reconhecimento.

### **Não pode faltar**

O conceito de imagem pode ficar mais bem definido, dependendo do ambiente em que interagimos. Podemos nos lembrar de diversas situações curiosas que podem acontecer dentro de um museu. Por exemplo, o famoso Museu do Louvre, em Paris, tem, em uma das pontas de uma das salas mais visitadas, o extravagante e belo “Bodas de Canaã” de Paolo Veronese, de mais fácil acesso. O assunto: uma grande festa. do lado oposto, a mais famosa tela, o retrato de “Monalisa”, de Leonardo da Vinci, bem menor em tamanho, mas revelador de uma mulher de sorriso e olhar enigmáticos. Esse singelo trabalho atrai multidões, que disputam espaço em busca de uma foto da obra.

O que percebemos aqui é que existe a ideia de que uma imagem pode ser muito mais valorizada do que outra, e, por isso, gerar em uma quantidade muito maior de pessoas o desejo de vê-la, reproduzi-la e incorporá-la. É a questão de como trabalhar as informações de uma imagem, e dela formarem uma percepção ativa. Falamos não da imagem, em si, mas de como ela é reconstruída. O Da Vinci e o Veronese de seu tempo foram reincorporados pelo público consumidor, de forma geral. Temos aqui a noção de que existe uma escala de valores, em que uma imagem mais objetiva é mais atraente e tem maior valor que outra, dentro da sociedade.



### Refleta

O exemplo apresentado aqui, sobre o Louvre, pode acontecer em qualquer museu brasileiro, basta experimentar. Será que é regra essa situação que conhecemos? Realmente um Da Vinci vale mais que um Veronese? As “Bodas de Canaã” são de pior qualidade que uma “Monalisa”? Notem que a ideia que temos sobre uma imagem é subjetiva, de cada um de nós. O juízo crítico quem faz é o observador. Felizmente, não existem unanimidades. Não apenas pessoais, mas também coletivas. Há museus em que a distribuição de obras é feita de forma diferente da do Louvre, onde uma obra maior e mais detalhada pode ser mais vista que uma menor e menos focada. E aí surge a pergunta: quais são os valores mais presentes e comuns nos visitantes que frequentam esse outro museu?



### Exemplificando

Quando vamos para um supermercado, é comum encontrarmos produtos que ficam em maior exposição do que outros. Isso ocorre por serem os produtos que têm maior retorno, cuja saída é muito mais garantida, em termos de vendas. De repente, damos-nos conta de alguns detalhes. Existe uma embalagem cuja identidade visual é muito bem trabalhada e salta aos olhos de quem passa, como um convite à compra. Colocamos como o exemplo um determinado refrigerante. Sabemos que esse não é um produto saudável e que você teria todos os motivos para não o comprar. Entretanto, é um produto que é, afinal, atraente. Mais do que o líquido que está sendo vendido, o produto leva consigo uma mensagem. Uma imagem forte, cuidadosamente trabalhada, de maneira a muitos consumidores associarem a algo muito acessível e comum em suas vidas. O que percebemos aqui é que a construção de uma imagem que é feita a partir de um produto. Dentro da ideia do que se percebe sobre ele. E não do que ele realmente é. Trata-se do princípio medieval *aliquid stat pro aliquo*, ou “algo que está para alguém”, desta vez aplicado para os tempos atuais. Um conjunto de ideias sintetizadas em uma só garrafa ou lata, com um conjunto bem combinado de design, cores, fontes textuais, e de quantidades concentradas em diversas geladeiras e estantes de um só estabelecimento.

Podemos falar de um produto cujo poder de atração é muito grande, mas será que ele é infalível? Nos últimos tempos, temos observado uma grande diversificação nas áreas de consumo. E o supermercado, enquanto ponto estático, não teria sempre a concorrência com outras formas de estabelecimento comercial? E, dentre essas, não poderíamos ter, cada vez mais nichos de lojas especializadas em produtos orgânicos/naturais, para um público cada vez mais direcionado, consciente e informado? Sendo assim, essa também não é uma forma alternativa de construção de imagem na área alimentar?

### Os paradigmas da imagem

Depois que falamos sobre o conceito de imagem, vamos falar sobre os seus paradigmas. Estamos definindo algo mais amplo, que não fica apenas na definição, mas também na transformação e interferência. Estamos falando sobre a possibilidade de interagir com as imagens que são produzidas com as velhas e novas tecnologias multimídias. Originalmente, essa interação já acontecia no século passado, com a expansão da televisão, do computador pessoal, dos telefones móveis, que depois passaram a ser de discagem digital, da revolução das telecomunicações, do advento da internet etc. Todos esses instrumentos, em seu conjunto, mudaram de forma drástica o paradigma que tínhamos da ideia de imagem. Passamos a ter não mais uma noção estática de imagem, mas sim uma ideia mutante, transformadora. Isso nos ofereceu maiores possibilidades de modificar realidades no espaço virtual e, em consequência, também no real. Dos anos 1980 até hoje, pudemos verificar que podemos rotular, por exemplo, um determinado político como herói nacional, e grande parte de uma parte da população o aplaudir, por política que a favoreceu. Também pudemos constatar que esse político pode ser, por seus atos no âmbito do mau uso do dinheiro público, um grande vilão de outra parte da população. São partes da verdade que cada setor da sociedade passou, conforme os seus valores e necessidades, a organizar para si.

No ciberespaço, cada vez mais setores formadores de opinião aproveitam para construir e reconstruir narrativas a respeito de determinados sujeitos, objetos ou locais de forma bem mais dinâmica e instantânea. Isso permitiu a criação de novos espaços de possibilidades, onde os paradigmas da imagem se ampliam. Os recursos para o desenvolvimento de novas imagens se multiplicaram, e observou-se o surgimento de uma nova cultura baseada na interação entre os universos virtual e real. Podemos perceber o ciberespaço projetado em redes sociais, como: Google, Facebook, Twitter, LinkedIn, Instagram, Pinterest, YouTube, blogs etc.



### Assimile

As redes sociais são uma espécie de mediador mais moderno de todas as mídias e tecnologias que foram interagindo entre si: mídias de áudio, audiovisuais, visuais, escritas etc. Integradas por meio da mais recente revolução tecnológica, em que a televisão, a radiodifusão, a mídia impressa, a informática e as telecomunicações passaram a caminhar juntas da maneira mais íntima possível. Nunca foi tão fácil construir e desconstruir o paradigma de imagens em tão pouco tempo, em velocidades tão rápidas.



### Pesquise mais

FABRIS, Annateresa. Redefinindo o conceito de imagem. **Revista Brasileira de História**, São Paulo, v. 18, n. 35, p. 217-224, 1998. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-01881998000100010](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-01881998000100010)>. Acesso em: 7 fev. 2016.

PLATÃO. Livro VI. In: \_\_\_\_\_. **A república**. São Paulo: Círculo do Livro, 1997. p. 189-222.

ZANINI, Walter. Arte de comunicação telemática: a interação no ciberespaço. In: DOMINGUES, Diana (Org.). **Arte, ciência e tecnologia: passado, presente e desafios**. São Paulo, Unesp, 2009. p. 319-343.



### Faça você mesmo

Faça uma visita a qualquer espaço onde a apresentação de imagens estáticas esteja sendo colocada diante de seus olhos. Pode ser para fins comerciais, por exemplo, um site de compras, de um supermercado, de uma mega store de um determinado produto (para animais de estimação, por exemplo) ou um site com fins artísticos: a página oficial de um museu, um blog, um portal coletivo de artistas. Pensando em agilidade, faça a pesquisa em um site do estabelecimento que escolheu e, depois, liste aquelas imagens que mais chamaram a sua atenção, os motivos para isso e os significados do que mais lhe importou.



## Vocabulário

**Ciberspaço:** espaço virtual compartilhado entre computadores e redes de telecomunicações onde estão concentrados os elementos de uma inteligência coletiva múltipla (LEVY, 2000, p. 27-44).

**Imagem:** “[...] Representação de uma pessoa ou coisa obtida por meio de desenho gravura ou escultura; [...] Representação mental de qualquer forma” (MELHORAMENTOS, 1988, p. 543).

**Representação:** “[...] Ato pelo qual se faz ver um objeto presente ao espírito” (MELHORAMENTOS, 1988, p. 898).

## Sem medo de errar

Vamos nos recordar brevemente da situação-problema de Jonas: sua dificuldade em vender quadros na feira em que trabalha durante os fins de semana. Seguindo o seguinte desafio: como mesclar todos os conhecimentos que ele possui, de maneira que ele possa realizar a transformação de seu trabalho em um produto de sucesso e reconhecimento? A sua primeira iniciativa foi começar a realizar uma visita a determinado museu e observar a disposição das obras lá exibidas. Ele se deu conta de que não basta apenas uma visita a um museu voltado às artes plásticas; é necessário ter uma visão mais ampla do que é o conceito de imagem, a fim de poder tornar o seu trabalho mais vendável. Ao realizar a visita ao museu, lembrou-se das aulas de seu curso e também do colega de feira e pensou que uma imagem não se constrói apenas a partir do que se vê, mas também de uma mensagem que está inserida nela. Informações em demasia podem tirar o foco da proposta do trabalho; com isso, refletiu a respeito do fluxo de visitas locais do museu e fez analogias com a realidade em que vivia na Praça Benedito Calixto. Pensou em outro produto artístico, por exemplo, o cinema: entre um filme de sessenta minutos e outro de duas horas e meia, qual ele tenderia a escolher? É certo que depende do cartaz, do roteiro, dentre outros, mas o tempo e o espaço são fundamentais. Depois, Jonas pensou em uma imagem com fins comerciais. Por exemplo, o carro que o irmão dele comprou, em primeira mão, à prestação. Sobre as vantagens dessa compra, pode-se dizer que era uma marca com grande número de oficinas autorizadas bem avaliadas para assistência técnica, além de ser conhecida pelo baixo número de reclamações. Além disso, a marca de automóveis desse carro é conhecida pelo baixo índice de quebras, boa qualidade do produto e preço competitivo.



## Atenção

Para auxiliar na resolução da situação problema apresentada, busque nos dicionários de língua portuguesa os significados das palavras “imagem” e “imaginação”.

Nada melhor do que sua experiência pessoal para construir uma imagem. Isso vale também para o caso de utilizar os exemplos na internet, com princípios distintos, quando iremos trabalhar por experiência empírica como um mesmo objeto pode ter diversas imagens construídas, mas onde a conclusão depende mais das construções de paradigmas que são feitas dentro da rede do que do produto em si. Jonas sabe que não vende seus quadros. Como ele pode mesclar seus conhecimentos e planejar para transformar seus quadros em um produto de sucesso e reconhecimento e, conseqüentemente, ter boas vendas? Faça um exercício, colocando-se no lugar de Jonas: escolha um determinado exemplo e foque nele. Faça experiências, ouse e entenda o que é um processo de construção da imagem. Esse entendimento não pode ficar restrito a você. É necessária a discussão em sala de aula com o professor e os colegas, a fim de poder ter uma visão mais ampla desse conceito. Há que se ter aqui o foco de que o que melhor define a conclusão é a experiência coletiva, e saber que o impacto entre imagem e realidade varia de pessoa para pessoa.

## Avançando na prática

### Da definição de imagens à ideia de arte

#### Descrição da situação-problema

Falamos sobre o conceito de imagem e, a partir desse conceito, pudemos entender como a essência, em contraste com a aparência, define a ideia de representação. Nesse contexto, pudemos compreender como as imagens podem ter seus paradigmas ampliados, quando colocadas em contato com ferramentas mais interativas. No caso do mundo cibernético, esses paradigmas se ampliam ainda mais, uma vez que os elementos da cibercultura oferecem novos recursos para a compreensão de como as imagens podem ser, não apenas apreciadas, mas também vistas, revistas, pensadas, repensadas, construídas, reconstruídas, desconstruídas etc.

A arte é uma produção que visa uma série de qualidades: o belo, o ideal, com dom, habilidade, jeito. No entanto, pensar arte não é apenas esse conjunto de qualidades, mas sim direcioná-la, enquanto produto, para um público, ou seja, dar a ela um sentido verdadeiro para além do próprio artista.

Vamos pensar numa relação entre esculturas e fotografia. Você é formado na área de Artes e especialista em fotografia. Pretende montar uma exposição de fotos sobre esculturas, direcionando uma visão a respeito, a fim de fazer o seu trabalho se expandir para se tornar objeto público de elogios e críticas. Qual é a estratégia certa para que o seu trabalho possa ser reconhecido e reincorporado de maneira positiva pelo público, de um modo geral? Assim, pensando nesse exemplo de fotografias e esculturas, temos a consciência de que a produção artística em si não é suficiente para responder a tal situação. Uma obra artística, para ter valor efetivo diante da sociedade,

deve se tornar acessível ao público, de modo que este possa interagir com a produção, dando a ela um novo sentido, que vá além do próprio artista. Isso demanda um bom conhecimento das técnicas e tecnologias disponíveis para o criador da arte.



### Lembre-se

Lembre bem dos conceitos de representação: “[...] Ato pelo qual se faz ver um objeto presente ao espírito” (MELHORAMENTOS, 1988, p. 898); e cibercultura: “espaço virtual compartilhado entre computadores e redes de telecomunicações onde estão concentrados os elementos de uma inteligência coletiva múltipla” (LEVY, 2000, p. 27-44), importantes para a Seção 1.1. Serão fundamentais também para a Seção 1.2.

### Resolução da situação-problema

A resolução dessas questões passa pela boa utilização dessas técnicas. Com isso, o seu trabalho passa a ter mais relevância. Entretanto, essa é apenas a primeira etapa de todo um processo de expansão da arte. É necessário complementar tal tarefa, explorando também as tecnologias que integrem a arte com o apreciador, tanto aquelas que estão no ambiente real quanto as que estão à disposição no ambiente virtual. São ferramentas que vão dar acessibilidade e garantir um valor ainda mais consistente ao conceito artístico dos trabalhos apresentados, como, por exemplo, dominar uma câmara fotográfica. A partir daí, escolher as esculturas que possam oferecer maior resposta do público, de acordo com o propósito de sua exposição. Colocar as obras artísticas em transformação e movimento, sem que elas percam a identidade.



### Faça você mesmo

Aplique os conceitos de imagem apenas para atividades artísticas. Escolha uma outra área específica. Pode ser pintura, cinema, música, literatura etc. Faça uma opção que seja útil e agradável, que não tome muito de seu tempo e que agregue no entendimento comum do que definem as artes enquanto formas de imagens.

Essa é uma oportunidade importante, não apenas de compreender a arte como produção estética, mas algo mais importante, com uma finalidade social, de modo que a resolução da situação problema da próxima seção passa pela formulação de uma estratégia que inclui a produção de técnicas e a utilização de tecnologias da informação que permitam a expansão da divulgação das obras artísticas para além das fronteiras da criação pessoal do artista: rumo a um universo de interatividade e reinterpretação de seu trabalho.

**Faça valer a pena**

- 1.** Como definir de maneira precisa e específica o conceito de imagem?
  - a) Um objeto apresentado diante dos olhos de um determinado cidadão.
  - b) A percepção que se tem sobre um determinado conjunto de sinais e elementos que representa um objeto.
  - c) Uma construção imaginária que está diante de nossos olhos.
  - d) Uma apresentação visual que está diante de qualquer pessoa.
  - e) Uma determinada percepção pessoal e intransferível sobre o senso comum.
  
- 2.** É possível definir uma imagem apenas por uma figura, ou são necessárias mais informações?
  - a) Basta uma figura para defini-la.
  - b) Uma figura e uma informação já são suficientes.
  - c) Depende do contexto em que o expectador está inserido.
  - d) São necessárias figuras e informações para melhor definir uma imagem.
  - e) São necessárias diversas informações para que uma imagem seja bem definida.
  
- 3.** O que define um restaurante que tenha uma imagem boa para você?
  - a) Um local com boa apresentação, comida bem servida e um preço elevado.
  - b) Um local com apresentação descuidada, comida bem servida e preço honesto.
  - c) Um local com decoração, comida e preços bons, mas atendimento ruim.
  - d) Um local com comida ruim, mas atendentes e donos esforçados, ambientes e preços bons.
  - e) Um local onde a comida e o atendimento são bons. O restante depende de sua opinião.



## Seção 1.2

### Introdução à arte

#### Diálogo aberto

Durante os momentos de maior inspiração, Jonas costuma pintar telas. Elas têm diversos estilos. São em larguras convencionais, em painéis, tamanhos pequenos, médios e grandes. Muito do estilo que ele desenvolveu em sua carreira é uma arte abstrata muito elaborada e de técnica bastante refinada. Ele sempre trabalhou com tinta acrílica, mas também utiliza pedra, gesso, flocos e outros recursos que são derivados não apenas da pintura, mas também da escultura. Existem momentos em que ele opta por utilizar tintas de pigmentação mais forte para dar mais luminosidade e contraste.

O aprendizado das últimas aulas e nos contatos na vida profissional ensinou a Jonas alguns segredos para além de toda essa produção. A nova situação-problema é: a Arte não é apenas produzir algo esteticamente belo; é preciso saber qual é o sentido dessa produção e para quem ela é direcionada. Uma produção que não aparece para o público fica restrita ao universo pessoal do artista. Assim, qual é o seu real valor artístico?

Jonas compreendeu bem que a sua arte é basicamente pintura, com técnicas derivadas da escultura. Nesse sentido, ele buscou incorporar mais elementos figurativos, que pudessem chamar mais a atenção de quem conhecesse o seu trabalho. Começou a trabalhar mais técnicas de ilustração e não se limitou a uma arte abstrata. Logo, começou a notar um aumento no interesse de obras ilustradas que levava na feira em que expunha. Chegou até a vender uma tela de tamanho pequeno, 30 cm por 30 cm. Era um bom começo.

O vendedor bem-sucedido que ficava ao seu lado logo percebeu que Jonas estava recebendo mais visitas e, delicadamente, perguntou se ele não saberia como utilizar melhor as suas artes em ferramentas do mundo virtual. Ele já tinha recebido uma aula, onde um professor ensinava recursos de edição de imagens no computador, a fim de gerar interatividade com trabalhos artísticos. Além das aulas de técnicas de fotografia. Tratava-se de pensar algo mais amplo para Jonas: o que define a arte? Apenas produzi-la? Ou torná-la acessível a um público quem deseja apreciar e incorporá-la?

Foi aí que Jonas percebeu que poderia envolver ainda as suas produções artísticas. Ele já possuía um acervo bem selecionado de suas obras em seu computador; bastava, então, realizar o trabalho de escolher os quadros que dessem maior resposta do público. O passo seguinte era editá-los em linguagens de Photoshop e Flash (.jpeg e .gif), que ele já tinha aprendido em cursos de computação gráfica, e colocar suas obras artísticas em transformação e movimento, sem que elas perdessem a identidade. Essa era a ideia. Com o uso das novas tecnologias, colocá-las em circulação nas redes sociais. Ali estava o próximo passo dele!

## Não pode faltar

Quando aprendemos sobre arte, devemos saber qual é a forma de expressão que estamos desenvolvendo; para qual público a estamos produzindo; e em que se sentido ela serve como catalisador dos sentimentos e intuições do autor. Entretanto, também é preciso verificar de que forma ela satisfaz ao apreciador, portanto, pensar as artes é estabelecer um canal de mão dupla entre quem a produz e quem a incorpora, antes, durante e depois de ela ser colocada em circulação. De que maneira essa arte pode se tornar uma produção específica dentro de um contexto? Ou como ela poderá ganhar reconhecimento público?

Nesse sentido, temos aquilo que se entende como a crítica à arte. O circuito de especialistas que estabelecem valores referenciais a um pequeno, médio e grande público, a fim de tornar um produto artístico menos ou mais aceitável. Um crítico pode valorizar uma série de aspectos de uma obra, seja ela de qualquer natureza, originalidade, estética, organização de ideias que estão por trás da produção etc.



## Refleta

Muitas vezes, existem críticos com gostos e concepções pessoais sobre artes com visões bastante subjetivas, mesmo que os seus apontamentos tenham objetividade. Dão maior importância a pequenos detalhes, em detrimento do conjunto. Outros valorizam a totalidade da obra, mesmo observando algumas imperfeições menores. É conferida a eles uma posição de destaque, enquanto formadores de opinião, o que os torna bastante decisivos na forma de gerar hierarquias de valores entre o que seriam artes “boas” e “más”. Pegue um trabalho artístico, por exemplo, um filme favorito seu, e procure na internet resenhas críticas que possam ser favoráveis ou contrárias a ele, a fim de confrontar os seus valores e os deles.

O mais importante, nesse caso, é perceber não apenas a opinião de críticos. Eles podem dizer respeito aos valores específicos do período histórico em que estão inseridos, mas também ter conhecimento a respeito da evolução da história de uma

determinada área artística. Nessa evolução, será possível perceber um diálogo com diversas correntes do passado já estabelecidas e o momento atual. A importância de um trabalho artístico não surge de um vazio de pensamento, muito pelo contrário, é o resultado de uma grande elaboração do artista, rumo a uma reflexão sobre o mundo ao qual ele pertence. E se essa reflexão faz sentido aos apreciadores dessa arte.



### Exemplificando

Vamos observar aqui o papel da crítica para as artes. Podemos nos lembrar de algum filme, em meados dos anos 1990, com cenas de violência. A crítica o elogia bastante. Em um primeiro momento, você vai ao cinema e não gosta do que viu. No entanto, você relê aquelas críticas positivas e nota que elas se referiam a um aspecto bastante original: a criação de um roteiro em que cinco personagens em situações diferentes vão costurando as suas tramas até, finalmente, chegarem à cena final do enredo do filme, em que todas as conexões passam a dar o sentido para a história. Além disso, alguns críticos lembram bem do posicionamento da câmera, de forma que os personagens são sujeitos e objetos de todas as cenas pelas quais eles passam. O filme é de total ação e interação. Por mais violência que pudesse ter. Mesmo que a estética não fosse o seu forte, havia uma grande inovação na forma de produzi-lo. Para complementar, ainda havia uma trilha sonora de alta qualidade que dava um excelente pano de fundo para todos os personagens.

Notemos aqui o quanto é importante observar que a arte é beneficiada pela aplicação de diversas técnicas, que a tornam mais inovadora. Se o objetivo do artista é chamar a atenção, cabe aqui indagar: qual é a maneira que ele fará isso? De forma fugaz, sem conteúdo? Ou de maneira consistente, que deixe um legado para as próximas produções?



### Refleta

Existem diversas produções que são únicas, e tamanhas são as suas qualidades, que não deixam autores herdeiros. Algumas das chamadas obras-primas têm essas características. Por diversas vezes, vendem pouco, mas são reconhecidas como um fenômeno cultural. Existem produções na área da literatura de alguns escritores que são o exemplo disso. Há outras produções artísticas que são originais e ganham a aceitação da crítica e do público, tornando-se expressões populares que são globalmente aceitas e servem de inspiração para outros produtores no futuro. Nem sempre são trabalhos inovadores, mas podem ser bastante atraentes, e isso também conta enquanto fator de sucesso para o artista. Na literatura, faça uma

pesquisa na internet com o termo “obra-prima” de um autor erudito e outro popular e, em seguida, identifique trabalhos a respeito de ambos, a fim de compará-los.

## As técnicas e as tecnologias a serviço das artes

Um fator que pode ser decisivo na compreensão sobre o valor de uma obra de arte é como expandi-la dentro de espaços físicos e culturais. E, nesse caso, é preciso que o artista alie as técnicas da produção de suas artes com as tecnologias multimídias que estão cada vez mais disponíveis no mercado. Quanto mais dinâmicas as plataformas, maiores chances a arte tem de ser vista. E, quanto melhor direcionadas são essas tecnologias, mais resultados podem ser observados. É necessário que o artista tenha bastante consciência de que nem sempre a sua arte terá aceitação, e, conforme as reações, ele terá de retrabalhar os seus conceitos. A utilização de recursos como a câmera digital, os aplicativos de edição de imagens, os editores de gravações de filmes, são instrumentos fundamentais na aplicação da forma como as artes serão assim como os endereços virtuais onde os seus trabalhos estarão sendo divulgados e exibidos. Da mesma maneira, uma rede social necessita ser bem construída e orientada, de forma que especialistas e o grande público possam ter conhecimento e domínio daquilo que está sendo exibido. E definir bem o que é arte? Um meio de ganhar a vida? Ou um hobby?



### Assimile

As redes sociais são uma espécie de mediador mais moderno de todas as mídias e tecnologias que foram interagindo entre si: mídias de áudio, audiovisuais, visuais, escritas etc. Nunca foi tão fácil experimentar a partir delas a construção e difusão de trabalhos artísticos tão rapidamente.



### Pesquise mais

ARNOLD, Dana. **Introdução à história da arte**. São Paulo: Ática, 2008.

O livro trata da história da arte de diversos pontos de vistas: da produção artística, das exposições, dos museus, dos teóricos, críticos, da arte ocidental e não ocidental. Direcionada para o público universitário.

ZANINI, Walter. Arte de comunicação telemática: a interação no ciberespaço. In: DOMINGUES, Diana (Org.). **Arte, ciência e tecnologia: passado, presente e desafios**. São Paulo: Unesp, 2009. p. 319-343.

O artigo trata de um breve histórico do desenvolvimento das tecnologias e de seu impacto sobre as artes e a ascensão da cultura cibernética enquanto ferramenta e instrumento de interação e produção dos novos artistas.



### Faça você mesmo

Escolha a página oficial de um museu, um blog, um portal coletivo de artistas ou, então, a página oficial ou um canal no YouTube de um músico de renome. Depois, liste aqueles trabalhos que mais chamaram a sua atenção, os motivos para isso, e os significados do que mais lhe importou.



### Vocabulário

Arte: “[...] Expressão de um ideal ou beleza [...]; Dom, habilidade, jeito [...]” (MELHORAMENTOS, 1988, p. 104).

Ciberespaço: espaço virtual compartilhado entre computadores e redes de telecomunicações onde estão concentrados os elementos de uma inteligência coletiva múltipla (LEVY, 2000, p. 27-44).

Técnica: “[...] Conhecimento prático; [...] Conjunto dos métodos e pormenores práticos essenciais à execução perfeita de uma arte” (MELHORAMENTOS, 1988, p. 1009).

## Sem medo de errar

Jonas focou sua resolução de sua situação-problema utilizando recursos da informática para tornar a sua arte mais apresentável e dinâmica. E fez um trabalho completo, a partir de aplicativos que pudessem conferir e ressaltar a qualidade de seus trabalhos. Por outro lado, ele percebeu que era preciso ter ferramentas complementares que pudessem fazê-lo conhecido, junto com os seus trabalhos. Imaginou um público que já seria cativo seu: amigos com quem frequentava espaços culturais, para começar, mas também outros artistas. Era preciso expandir as suas redes sociais no ciberespaço. Pensou em uma hierarquia de espaços: uma página profissional fixa, com contatos, trabalhos principais e uma apresentação formal; um blog, mais informal e aberto, em que postaria as suas obras, primeiro por temas, depois as últimas por ordem cronológica; adicionar em sua página pessoal no Facebook artistas conhecidos, e entrar no circuito de seus trabalhos; e passar a seguir, via Twitter, aqueles que mais o interessassem. Com isso, formulou toda uma estratégia de uso das tecnologias da informação, de forma a torná-lo mais conhecido no mercado, o que exigiu outras formas de ser criativo.



### Atenção

Para auxiliar na resolução da situação-problema apresentada, busque nos dicionários de língua portuguesa os significados das palavras “arte” e “criação”.

Em determinado momento, o processo de inserção de Jonas no ciberespaço estava consolidado. Ele convidava para amigos e seguia artistas nas redes sociais e acontecia o contrário: novos artistas o convidavam para ser amigo e o seguiam. De vez em quando adicionava um a mais, mas isso já superava a sua meta inicial. Os desafios passavam a ser outros. Naquele momento, Jonas estava em pleno processo de interação com companheiros virtuais, exposto a diversas formas de julgamentos sobre o seu trabalho. Ele teve que escutar críticas, muitas positivas e construtivas, que contribuíam para a melhoria de sua carreira, e muitas que eram destrutivas, refletindo inveja. Algumas ácidas, mas verdadeiras. Cabia a ele filtrar e saber quais eram as melhores recomendações para a sua evolução.

Nesse sentido, recolha informações para que se resolva a situação-problema: o que faz uma arte ser valorizada? O que a crítica valoriza na arte? E o grande público? Existe uma escala de valores que determina uma boa ou má arte? Escolha uma área artística, e faça uma experiência nesse sentido. Essa tarefa pode ser feita em um ambiente doméstico, virtual ou em espaços abertos. O importante é que esteja dentro de sua realidade pessoal, onde não se perca tanto tempo. É fundamental responder às questões básicas aqui apresentadas. Boa sorte e mãos à obra!

## Avançando na prática

### Direcionando as artes e as linguagens poéticas

#### Descrição da situação-problema

Quando falamos de poéticas, estamos pensando na integração das artes com a poesia. Nesse sentido, de que forma podemos fazer da arte algo mais criativo? Como as linguagens poéticas podem contribuir dentro do mundo contemporâneo para tornar as diversas formas de expressão artísticas ainda mais criativas e comunicativas? Aqui saímos do terreno das técnicas e entramos em uma área bem maior e sem limites claros. Fazer poesia e integrá-la na arte é um dom bastante abrangente cuja ousadia depende do autor, mas também está sujeita ao mundo real em que estamos inseridos. Por exemplo, podemos desenvolver poéticas por meio de pequenos textos coloridos, em formas de versos curtos e ágeis, mas há também a opção de se desenvolver uma música com grandes variedades de tons e apenas um verso muito chamativo.

Vamos lançar a seguinte situação-problema: como apresentar um conjunto de telas coloridas, combinadas com frases com conotação poética? Imaginamos que, nesse cenário, não apenas as imagens artísticas talvez falem por si só, mas é necessária também uma narrativa a respeito delas. Isso criou para as poéticas um novo desafio: como ter, ao mesmo tempo, criatividade nas artes e ousadia na poesia?



### Lembre-se

Lembre bem do conceito de arte enquanto um dom e a técnica do artista; o ideal e o belo da obra; e como a produção a ser difundida, a fim de adquirir um valor dentro da sociedade. São aspectos importantes para a Seção 1.2 e fundamentais também para a Seção 1.3.

### Resolução da situação-problema

A resolução desta situação-problema passa pela apresentação e testes de exemplos de como as poéticas podem tornar ágil e transformar as artes, de maneira proativa, enquanto catalisadoras de um processo de atração de um ou mais estilos de públicos.



### Faça você mesmo

Aplique os conceitos de artes dentro das poéticas. Escolha uma área específica: pode ser pintura, escultura, cinema, música, literatura etc. Faça uma opção que seja útil e agradável, que não tome muito de seu tempo e que agregue no entendimento comum do que definem as poéticas enquanto formas agregadoras das artes.

### Faça valer a pena

1. Como definir da maneira próxima possível o conceito de arte?
  - a) Qualquer representação abstrata ou concreta produzida por um indivíduo que se encontra em momento de tristeza.
  - b) Qualquer representação abstrata ou concreta produzida por um indivíduo que se encontra em momento de euforia.
  - c) Uma expressão do que é real. Força, objetividade, dureza.
  - d) Uma expressão do que é ideal e belo. Dom, habilidade, jeito.
  - e) Determinada representação sobre o senso comum.

**2.** É possível definir uma obra de arte apenas pela produção do artista ou são necessárias mais informações?

- a) É necessária apenas a produção do artista.
- b) A produção do artista precisa ser vista, apreciada, estar sendo inserida dentro de um contexto maior, em que valores sociais conferem uma dimensão mais robusta.
- c) Basta a opinião de um amigo.
- d) Basta a opinião positiva de um crítico.
- e) As opiniões de um amigo e a de um crítico já são suficientes para definir uma obra de arte.

**3.** Quais são as áreas primordiais das artes envolvidas dentro de um filme longa-metragem?

- a) Cinema, fotografia, música, pintura.
- b) Fotografia, música, dança, literatura.
- c) Fotografia, literatura, dança, pintura.
- d) Cinema, fotografia, pintura, música.
- e) Cinema, fotografia, literatura, música.

## Seção 1.3

### Poéticas digitais

#### Diálogo aberto

Por ora, a questão mais crucial que Jonas está enfrentando ao longo de sua jornada é a de dar sentido ao conjunto de suas obras. Ele já se deu conta de que possui uma grande variedade de trabalhos e que a sua aceitação aumentou bastante. As vendas de seus quadros tiveram um aumento. O seu próximo desafio passa a ser o de conferir sustentabilidade não apenas à venda, mas também no que diz respeito ao conjunto de todo o seu trabalho.

A realidade de Jonas passa a ser mais complexa, a partir de agora, pois é necessário não apenas trabalhar a imagem de sua arte, mas elaborar mais as suas técnicas e buscar tecnologias mais apuradas. A nova situação-problema de Jonas é a de criar um verdadeiro conjunto de narrativas que possa dar sentido para as suas obras, de forma que o desenvolvimento de sua carreira passe a se tornar sustentável. É preciso buscar, nos recursos das poéticas digitais, o primeiro canal facilitador para que se construam essas narrativas.

Ele está ciente de que, em seu atual estágio de produção, há mais temas envolvidos que uma só janela de apresentação de seu trabalho. Por isso, um de seus focos é o de priorizar qual é o conjunto de trabalhos mais importantes para criar a primeira narrativa artística, e em qual conjunto de mídias digitais ele poderá fazer isso. Essa construção se dá através de mensagens que conectam os estágios de um trabalho para outro. E serve como experiência para as próximas tentativas. Há um espaço nessa interação entre poesia, arte e mundo digital muito amplo a se explorar e, por isso, bastante sujeito a erros e acertos em sucessão.

Jonas sabe que terá um tempo específico para fazer tais experiências, e que elas não podem se tornar um objeto infinito. Sempre haverá o momento ótimo em que a narrativa poética de um conjunto de seus trabalhos estará suficientemente madura para que ele coloque no ar dentro do ciberespaço. Por outro lado, suas possibilidades estão sempre sujeitas a avaliações críticas que poderão fazer com que ele reveja conceitos no meio do caminho. Principalmente, diante da realidade de que as mídias digitais estão em constante atualização e se a sua produção ficar restrita a uma linguagem

de aplicativos ultrapassada, seu trabalho tenderá a ser esquecido, em detrimento de outros artistas, que passarão a ser mais requisitados.

Assim, o desafio de Jonas se torna ainda maior. Vamos acompanhar, a partir desse momento, de que maneira ele fará a sua arte mais interativa e plena nos meios cibernéticos.

## Não pode faltar

A relação entre as diversas formas de poesias/poemas e as artes é o que define o conceito de poéticas, de maneira que a ideia original é a de desenvolver uma linguagem mais direcionada, baseada em uma inspiração complementar a uma produção anterior consolidada. A rigor, poderíamos pensar as poéticas apenas enquanto versos a serem construídos de maneira a conferir uma espécie de recurso para exercitar a visão que o indivíduo possa ter de uma arte já colocada diante. No entanto, versar é uma forma padronizada de encararmos a ideia de poesia. Há outras formas de desenvolver essa linguagem.

Por exemplo, é possível construir frases curtas inspiradoras, versos que são fortes o bastante para complementar a natureza de uma determinada arte, os *hai-kais*, ou então, os *tsuris*. É possível fazer frases um pouco mais formuladas, com impacto e criatividade, os aforismas. Dependendo do conjunto, é possível construir um conjunto de versos e/ou estrofes compreendendo uma poesia, com formas livres, conjuntos regrados, sonetos etc. Depende bastante da obra em questão.



### Refleta

É preciso bastante cuidado na hora de desenvolver uma poética. Há momentos em que uma linguagem pode ser inspirada em si. Porém, ela não tem sentido na sua relação com o trabalho artístico, de maneira que podemos ter, por exemplo, uma bela poesia e uma excelente obra de arte compondo uma poética nada atraente.

O cuidado na construção da poética depende de todo um conjunto de elementos. Para começar, a sensibilidade do próprio artista/poeta, com o tipo de mensagem que pode estar embutida em cada elemento. E, a partir daí, a pergunta básica: há coerência entre a mensagem artística, de um lado, e a poética, de outro?

Pensando nisso, precisamos compreender como a internet e os recursos das modernas tecnologias da comunicação e informação foram fundamentais para a construção das poéticas digitais. Esse ambiente propiciou uma nova forma de cultura, em que poesias escrita, visual e sonora passaram a interagir de maneira mais completa.

A cibercultura ganhou fôlego e consistência em um curto espaço de tempo, algo em torno de duas décadas e meia. A arte ganhou movimento e motivou ação, não apenas de artistas, mas também dos participantes da cibercultura, o que acabou criando uma nova forma de ativismo social, na qual, mais do que produções, estamos assistindo ao desenvolvimento de diversas narrativas acerca de um mundo ainda a ser explorado e ampliado pelo indivíduo cidadão e criador.



### Exemplificando

Um caso interessante que pode ser explorado é o da construção de uma poesia, não apenas pelo conteúdo, mas também pelas formas, cores e fontes das letras. Trata-se de uma experiência bastante elucidativa, em que uma determinada palavra pode ganhar uma conotação, de acordo com o seu significado. Então, é possível escrever: 'eu sinto raiva' – em que o uso da palavra 'eu' está em fonte maior e caixa alta (apenas letras maiúsculas), enquanto 'raiva' está em contornos vermelhos e em negrito. Isso expressa o sentimento forte em primeira pessoa, e dá a forte sensação do momento da frase. No verso logo abaixo, pode ser escrito 'eu peço perdão' – onde o 'eu' fica em fonte maior, mais uma vez, só que agora em itálico, o que sugere uma condição mais reverente, enquanto 'perdão' fica em azul sublinhado, dando o contraste da sensação do verso logo acima.

Notemos que é bem plausível que esse pequeno conjunto de dois versos pode ser construído em um editor de textos bem acessível, tal como um Word.

Podemos verificar, nesse caso, que efetivamente, já começamos a desenvolver uma poética, com recursos bem simples e objetivos, sem recorrer a grandes artifícios. Aspectos de uma arte visual limpa com três cores (automático, vermelho e azul), ao menos quatro formatos (caixas normal e alta, itálico e sublinhado) e a manifestação de uma poesia sem tanta criatividade assim, falando a respeito de dois sentimentos em contraste. Os sentimentos em contraste referidos são raiva (vermelho) e perdão (azul). Isso serve para demonstrar como o ponto de partida para a criação de uma poética digital é poderoso, e pode manifestar e mobilizar os mais variados sentimentos na mais simples singeleza.

### As poéticas digitais e a realidade objetiva

Há um aspecto que as poéticas digitais podem ser bem exploradas, que é quando o artista/poeta se vê diante de situações reais. Podemos estar diante de uma paisagem urbana, onde a criatividade é bem-vinda, e em que existe um espaço inexplorado. Esse espaço envolve uma população simples e que tem algo a dizer. O artista/poeta pode captar em recursos audiovisuais as narrativas das pessoas da respectiva região e

envolvê-las em um processo de criação. Juntos, pintam e desenham sobre paredes mensagens que serão, mais tarde, postadas em um blog do bairro e/ou de um grupo de criação, servindo de plataforma para o lançamento de uma inovadora poética digital das gentes daquele local. Elas tendem a se sentir participantes da realidade objetiva, se a interação ficar permanente e se isso se tornar a memória do local. Um dia de criação naquele espaço pode ser algo bastante impactante, desde que não seja algo apenas fugaz. Arte e poesia em conjunto mobilizam um poder criativo que pode ser compartilhado por toda uma comunidade, o que, mais adiante, é democratizado e compartilhado para outras comunidades como exemplo de como desenvolver um sentimento e uma sensação de pertencimento. Os meios digitais e cibernéticos são as formas de expansão que podem se tornar promotoras dessa interação, se bem coordenadas por agentes certos das respectivas comunidades, pessoas que sabem trabalhar com poéticas e compreender o sentido das narrativas comunitárias.



### Assimile

As poéticas constituem séries de formas arrojadas de experiências inspiradas que facilitam a leitura e a apreciação da produção artística e a compreensão da realidade objetiva. Quando elas são apresentadas de maneira digital, tornam-se ainda mais dinâmicas e interativas, aglutinando diversas formas de manifestações e narrativas.



### Pesquise mais

VIEIRA, Flaviano M. Perspectivas de leituras para poéticas digitais. **Texto Digital**, Florianópolis, v. 9, n. 1, p. 115-149, jan/jul. 2013.

O texto fala a respeito das perspectivas de linguagens poéticas digitais escritas, dentro da perspectiva da semiótica, o seu desenvolvimento e como elas interagem nos tempos atuais.

ZANINI, Walter. Arte de comunicação telemática: a interação no ciberespaço, In: DOMINGUES, Diana (Org.). **Arte, ciência e tecnologia: passado, presente e desafios**. São Paulo: Unesp, 2009. p. 319-343.

O artigo trata de um breve histórico do desenvolvimento das tecnologias e de seu impacto sobre as artes e a ascensão da cultura cibernética enquanto ferramenta e instrumento de interação e produção dos novos artistas.



### Faça você mesmo

Escolha uma página de um grupo especializado em poéticas digitais. Verifique as principais produções que eles criaram e relate aquilo que foi mais relevante nas mensagens que foram passadas nas experiências escolhidas.



### Vocabulário

**Ciberespaço:** espaço virtual compartilhado entre computadores e redes de telecomunicações onde estão concentrados os elementos de uma inteligência coletiva múltipla (LEVY, 2000).

**Poética:** “[...] Teoria da versificação” (MELHORAMENTOS, 1988, p. 803).

**Poético:** “[...] Que inspira” (MELHORAMENTOS, 1988, p. 803).

**Realidade:** “1. Qualidade de real. 2. O que existe, realmente” (MELHORAMENTOS, 1988, p. 867).

### Sem medo de errar

A situação problema de Jonas é a busca nas poéticas digitais das narrativas que deem sentido às suas artes. A resolução desta situação começa no aperfeiçoamento das ferramentas digitais que trabalham com essas poéticas. Para começar, desenvolve uma página profissional própria. Uma de suas preocupações é não apenas a de selecionar os seus principais trabalhos, mas também conferir uma identidade visual limpa, que pudesse dar espaço à sua arte, que é bastante caracterizada pela intensidade da distribuição de cores, preocupando-se em desenvolver uma linguagem profissional, portanto, com certo formalismo. E a partir daí: como desenvolver uma narrativa que possa atrair o conjunto de sua obra?



### Atenção

Para auxiliar na resolução da situação-problema apresentada, busque nos dicionários de língua portuguesa os significados das palavras “poesia” e “poética”.

Algumas sugestões podem ser oferecidas ao aluno; por exemplo, ele pode expandir o seu trabalho, em um complemento em frases curtas de impacto para que o seu trabalho ganhe maior sentido ao visitante. Sua prioridade: buscar citações de importantes expoentes da literatura e da filosofia, dependendo do quadro, sem deixar faltar as aspas e as fontes citadas.

Por outro lado, ele também pode integrar os tempos de produção com recursos audiovisuais, que reforcem e integram o conjunto de suas obras. Vamos nos lembrar: as poéticas não são apenas recursos da escrita, mas também podem absorver elementos musicais, pictóricos, de vídeos e assim por diante.

Ao aluno, depende bastante de sua criatividade e ousadia para saber como desenvolver as narrativas poéticas, de modo que elas se tornarem um recurso favorável à sua produção. Você está preparado para esse próximo desafio?

## Avançando na prática

### Poéticas digitais no Brasil

#### Descrição da situação-problema

A construção das poéticas digitais é um grande desafio. Dentro da realidade brasileira, temos uma série de particularidades que são culturais, por exemplo, os regionalismos integrando-se em uma autêntica cultura nacional. Outra questão é o desenvolvimento tardio das tecnologias digitais, no país. Isso fez com que a criatividade do artista brasileiro tivesse de ser ainda maior. Com recursos tecnológicos menos avançados, e uma série de elementos a mais para reunir em sua linguagem artística, a situação-problema colocada é: qual é a integração dos tempos e das linguagens que o artista brasileiro é capaz de construir, quando ele desenvolve as suas narrativas poéticas digitais? Nesse sentido, quais são os recursos que ele utiliza, em quais meios, ele está inserido, e outras questões são o pano de fundo em que iremos nos deter nessa passagem de uma seção para outra.



#### Lembre-se

Reforce os conceitos de poéticas e cibercultura, importantes para a Seção 1.3, e também fundamentais para a Seção 1.4.

#### Resolução da situação-problema

Quando falamos de poéticas, estamos pensando em uma forma universal de linguagem, mas, quando pensamos no caso brasileiro, de que maneira podemos atuar? O país tem uma linguagem e cultura próprias. Utilização peculiar dos recursos cibernéticos, sem que ele deixe de estar interconectado ao resto do mundo. É um desafio para o aluno pensar as poéticas digitais a partir de artistas consagrados nos meios cibernéticos e na indústria cultural brasileira. E nessa situação, a resolução se inicia escolhendo um caso de sucesso que possa fazer com que compreendamos como as linguagens tiveram impacto positivo para o público nacional, e por quê.

As ações e intervenções em espaços inexplorados das grandes cidades brasileiras, o surgimento da denominada "Literatura Marginal" nas periferias das principais capitais e os novos artistas de segmentos alternativos são exemplos de como esse fenômeno tem grande importância.



### Faça você mesmo

Procure nos canais da internet artistas brasileiros que possam estar ganhando relevância nas criações poéticas, ou de interação arte-poesia, nos seguintes quesitos: música hip-hop, grafite em paredes de grandes construções (se possível com poesias), produções audiovisuais etc.

### Faça valer a pena

**1.** Como definir da maneira mais adequada o conceito básico de poética?

- a) Teoria da versificação. Qualidade de um poeta.
- b) Aliar as qualidades da poesia com as artes. Qualidade de um poeta.
- c) Teoria da versificação. Aliar as qualidades da poesia com as artes.
- d) Uma expressão do que é ideal e belo. Versificar.
- e) Determinada apresentação da realidade a partir de versos.

**2.** Um conjunto de artes constituídas por linguagens poéticas ganha um sentido mais amplo de qual maneira?

- a) Colocadas apenas em sequência cronológica.
- b) Colocadas de maneira que seja possível construir uma narrativa cerente entre elas.
- c) Apresentadas de forma aberta, de maneira que a pessoa possa sozinha fazer as suas escolhas aleatórias.
- d) Apresentando uma narrativa bem longa que se sobreponha às artes.
- e) Colocadas em sequência que faça sentido apenas ao autor, de forma que todos os demais tenham de adivinhar qual é a sua intenção.

**3.** Quais são as principais áreas envolvidas dentro do espaço para a construção das poéticas digitais?

- a) Artes, poesia, informática.
- b) Filosofia, artes, literatura.
- c) Artes, poesia, pintura.
- d) Informática, lógica, ética.
- e) Poesia, xilogravura, literatura.



## Seção 1.4

### Poéticas digitais no Brasil

#### Diálogo aberto

Todo o trabalho que Jonas elaborou para aumentar a venda de suas telas vem dando bons resultados e agora começa a dar alguma sustentabilidade. O desafio dele passa a ser o de fazer um ajuste fino na forma de sua obra manter identidade própria. Uma preocupação que ele possui é a de que, por mais que tenha elaborado de forma mais precisa a sua arte e desenvolvido narrativas próprias em torno dela, percebe algumas incompreensões por parte de novos apreciadores de seu trabalho. Sem se dar conta, Jonas já estava se tornando um perfeccionista em seu trabalho, e sua situação-problema passava a evoluir também nesse sentido. Ele percebia que muito de sua produção não aproveitava a realidade do brasileiro comum. Ele introduzia muitas novidades que aprendia na escola e nas visitas virtuais presenciais a museus. Assim, surge a seguinte situação-problema: como passar a mensagem de uma narrativa de seu trabalho para o cidadão brasileiro comum, de modo que sua arte tenha sentido com a vida real dele?

As visitas de Jonas deixaram de ser apenas em espaços especializados e universos protegidos. Agora ele deve ir à rua. Ao mundo real. Encarar seu público-alvo, aquele potencial comprador de suas obras. Escutar as suas ideias, os seus discursos. Compreender as suas expectativas, o seu cotidiano. Isso poderá lhe tomar algum tempo. Talvez algumas horas, alguns dias. Ele necessitará de certa paciência para adaptar as narrativas ao que já vem produzindo há tempos.

Existem momentos em que Jonas terá que conversar com um público bastante diversificado. E, em razão disso, precisará fazer escolhas, priorizando mais uma forma de linguagem, em detrimento de outras, focando um maior número de trabalhos mais próximos desta realidade e colocando as outras obras em um plano secundário.

E isso quer dizer não apenas ir à rua, mas escolher: qual a rua? Quais regiões? Que público é esse? Pesquisar nas ferramentas das redes sociais é um bom começo para ele, além de saber quais bairros moram aqueles que mais interagem de forma crítica com a sua produção e os que apontam inconsistências nas suas narrativas. Algumas

podem ser questões de formação pessoal. É possível que outras derivem justamente do desconhecimento em relação ao seu público.

Tal pesquisa terá de ser realizada com muita paciência, de modo não apenas a conhecer a rua, mas também retornar ao ambiente virtual e revisitar tudo aquilo que tem representado as produções das poéticas digitais no Brasil. Esse novo desafio será a consolidação de um ciclo para Jonas em seu exercício de artista e comunicador de sua própria arte.

### Não pode faltar

As poéticas digitais no Brasil são um fenômeno relativamente recente e estão diretamente relacionadas com a revolução na área das tecnologias da informação que vêm sendo implementadas mundialmente. Ao mesmo tempo, a língua portuguesa, em especial o português brasileiro, tem incorporado e naturalizado termos estrangeiros, principalmente, com a fusão da cultura cibernética e da criatividade dos artistas brasileiros. Traçando uma linha lógica, podemos situar a pré-história das poéticas digitais no Brasil como que saindo das tradições modernistas, e entrando no pós-Modernismo, por exemplo, no campo da literatura de poesias, destacando um vasto leque que inclui desde Décio Pignatari até Paulo Leminski, passando por Torquato Neto e Ferreira Gullar. Assim se produziu uma vasta e corajosa criação poética, muitas vezes com um fundo desprezioso, outras com ousadia de fortes questionamentos à política vigente do país. Esse período pré-digital compreende os anos 1970 a 1980, quando ainda havia a Guerra Fria, envolvendo o bloco capitalista, liderado pelos EUA, e o bloco socialista, com a liderança da antiga URSS.



### Refleta

Aqui vem um questionamento bastante importante: de que forma as poéticas digitais no Brasil realmente ganharam forma e sentido próprios? Será que são uma mera continuação do desenvolvimento universal das linguagens poéticas digitais universais? Ou terão se desenvolvido de maneira plena e autônoma, em determinado momento, desde os anos 1990?

Essa pergunta deve ser feita pensando nos dias de hoje, comparando a evolução linguística e social do país e os efeitos que a globalização impôs em nossa realidade. A forma de como as linguagens digitais ajudam a desenvolver o idioma português brasileiro em determinada direção terá sido essa evolução à revelia do acordo ortográfico com os demais países de língua portuguesa? Ou nos parâmetros desse acordo?

## Particularidades brasileiras das poéticas

A história da recente produção artística brasileira nos oferece uma série de indicativos de grande criatividade. Nos anos 1970 e 1980, havia produções em diversas áreas, em que as poéticas já tinham presença forte: na música popular brasileira, especialmente com o movimento Tropicalista; no Teatro de Arena, e as manifestações alternativas de atores e escritores que realizavam em suas obras uma verdadeira revolução de costumes; nas experimentações de poetas famosos como os já citados Décio Pignatari e Torquato Neto, que ousavam na poesia, formas de manifestações artísticas inovadoras; no Cinema Novo, com Glauber Rocha, e a concepção de uma câmera na mão e uma ideia na cabeça. Era possível perceber que o país estava vivendo uma série de novas experimentações que iam além das artes: tínhamos experimentações que construíam narrativas com um modo brasileiro de ser. A realidade é que o Brasil recebeu as tecnologias digitais de forma defasada, o que fez com que o país ficasse bastante dependente das novidades que chegavam dos países mais desenvolvidos. Outra limitação era a questão regional do país. O encontro das diversas influências fez com que os artistas brasileiros tivessem de sempre reelaborar as suas narrativas, fazendo uma mediação entre o regional e o nacional. Essas duas características, em conjunto, fizeram com que as poéticas digitais brasileiras precisassem conquistar para si mesmas uma grande dose de criatividade e ousadia, a fim de dar saltos de qualidade e identidade própria, a despeito de certa dependência em relação a tecnologias de outros países.

Isso era claramente notório nos anos 1980, quando os programas de videocliques exibiam principalmente produções do eixo EUA – Grã-Bretanha. As produções brasileiras daquela época estavam bastante defasadas. Era o início da expansão do rock nacional, ainda restrita a um mercado interno limitado. No início dos anos 1990, com a criação da MTV Brasil, o país passou a difundir em rede nacional diversas manifestações poéticas/artísticas nacionais, com uma linguagem própria, que ganhou grande impulso. Um exemplo dessa criação foi o movimento Manguebeat, que tinha força na região metropolitana de Recife e que integrava elementos de poesia, música e artes visuais da tradição pernambucana e nordestina, aliando edições de filmes, e outras tecnologias contemporâneas que eram utilizadas de maneira que uma televisão especializada em conteúdo musical e artístico deu voz a todo um movimento, antes restrito em localidades urbanas específicas que então ganharam projeção nacional. Exemplos como esses, repetidos, moldaram uma nova estrutura para a comunicação das narrativas das poéticas digitais no Brasil: a segmentação do mercado permitiu a promoção de novos nichos de artistas e os canais da internet permitiram que, gradativamente, desse novo período até a virada do milênio, comesçassem a pipocar as primeiras manifestações, antes alternativas, agora cada vez mais acessíveis ao grande público.

A geração seguinte, a partir dos anos 1990, já “digitalizada” pelo universo da internet, e menos impactada com a política internacional, uma vez que o assim

chamado Socialismo Real e a URSS deixaram de existir, passou a interagir mais com questões cotidianas e questioná-las, além de priorizar a situação da defesa de sua própria cultura local. Surge nesse período uma contradição básica: com a internet e o desenvolvimento da cibercultura, a globalização tomava forma, mas as preocupações globais davam lugar a questões de caráter mais imediatas e localizadas. Nunca pensar global e agir localmente foram propostas tão atuais e complementares; a partir desse momento, um exemplo dessa atitude passou a ser a questão do meio ambiente.



### Exemplificando

Nos últimos quinze anos, tem surgido uma série de grupos experimentais multidisciplinares no Brasil, que desenvolvem poéticas digitais, os chamados "Coletivos". Suas ações criam narrativas ousadas, combinando poesia, intervenção urbana, artes visuais, música incidental etc. Muitos deles estão com páginas dedicadas na internet às suas atividades, seja com blogs alimentados por seus participantes, seja com canais de redes sociais complementares, como Facebook, Twitter, YouTube etc.

É importante descobri-los em pesquisas dentro de mecanismos de buscas e conhecer as principais atividades deles, a fim de saber quais são as narrativas mais correntes, o que criam de surpreendente e que geram questionamentos sobre o cotidiano.

Quando analisamos o caso brasileiro, deparamo-nos com uma grande variedade de linguagens, em que os regionalismos têm função bastante importante. Da mesma forma, há uma revisita da cultura tradicional popular com as recriações modernas, que ocupa um espaço cada vez mais presente dentro do cenário cotidiano de jovens dos grandes centros urbanos. Dependendo da forma como grandes produtores culturais se apropriam desse imaginário, e o reproduzem em seus meios, a capacidade de criação pode ficar pautada a um repertório limitado. Essas recriações, quando feitas apenas com o objetivo de lucratividade, incorporam aspectos da cultura nacional com elementos da indústria cultural globalizada. Isso pode resultar em uma cultura de massificação que nivela por baixo o gosto pessoal dessa grande população.



### Assimile

As poéticas constituem séries de formas arrojadas de experiências inspiradas que facilitam a leitura e a apreciação da produção artística e a compreensão da realidade objetiva. Quando elas são apresentadas de maneira digital, tornam-se ainda mais dinâmicas e interativas, aglutinando diversas formas de manifestações e narrativas.



### Pesquise mais

SANTOS, Alckmar L. A criação poético-digital no Brasil. **Rumos Itaú Cultural**, São Paulo, mar. 2010. Disponível em: <<https://rumositaucultural.files.wordpress.com/2010/03/algumas-origens-e-atualidades-da-literatura-digital.pdf>>. Acesso em: 11 abr. 2016.

O artigo trata sobre as questões e demandas das técnicas e tecnologias das poéticas digitais dentro do contexto brasileiro, e as suas particularidades, enquanto país de posição periférica.

ZANINI, Walter. Arte de comunicação telemática: a interação no ciberespaço. In: DOMINGUES, Diana (Org.). **Arte, ciência e tecnologia: passado, presente e desafios**. São Paulo: Unesp, 2009. p. 319-343.

O artigo trata de um breve histórico do desenvolvimento das tecnologias e de seu impacto sobre as artes, e a ascensão da cultura cibernética enquanto ferramenta e instrumento de interação e produção dos novos artistas.



### Faça você mesmo

Escolha uma página de um grupo especializado em poéticas digitais. Verifique as principais produções que eles criaram e relate aquilo que foi mais relevante nas mensagens que foram passadas nas experiências escolhidas.



### Vocabulário

Ciberespaço: espaço virtual compartilhado entre computadores e redes de telecomunicações onde estão concentrados os elementos de uma inteligência coletiva múltipla (LEVY, 2000, p. 27-44).

Poética: o conjunto da obra de um determinado poeta, ou denominar seu estilo.

"[...] Teoria da versificação" (MELHORAMENTOS, 1988, p. 803).

Poético: "[...] Que inspira" (MELHORAMENTOS, 1988, p. 803).

Realidade: "1. Qualidade de real. 2. O que existe, realmente" (MELHORAMENTOS, 1988, p. 867).

Atualmente, nos tempos em que a integração das diversas mídias avançou, podemos verificar uma série de exemplos de artistas contemporâneos que pode utilizar-se de inovações na construção de novas linguagens. Um trabalho que se revelou multitemático e de interação pluri-regional, em um desenvolvimento que já

dura cerca de quatro décadas (dos anos 1970 até hoje). O cinema brasileiro, desde os anos 1990, vem utilizando uma série de inovações, em matéria de elaborações de roteiros e enredos, sofisticando a integração a essas novas mídias, como em *Central do Brasil* (1998) de Walter Salles Jr., quando a câmera acompanha uma viagem em tom poético de uma mulher na maturidade com uma criança órfã, em busca de seu pai, do Rio de Janeiro, ao sertão nordestino. O filme explora uma série de linguagens, como música, literatura, fotografia, entre outros. Dentro dos recursos de um DVD, a ordem cronológica do filme se torna mais flexível, ao gosto do espectador. Já no cinema ou na televisão ao vivo, a sequência é cronológica e segue o sentido do que a equipe dos produtores e artistas pretendeu buscar.

Nas artes visuais, temos tido o sucesso internacional de Beatriz Milhazes. A sua arte, feita, essencialmente, da combinação de pinturas e colagens, é colorista e busca, na soma dos fragmentos dos conteúdos, construir uma narrativa original da produção espontânea do fluxo de imagens da cultura de produção mercadológica brasileira. Tal criatividade ultrapassou fronteiras e passou a ter reconhecimento em galerias de países como Grã-Bretanha e EUA. É perfeitamente possível pensar o trabalho dela a partir da realidade do brasileiro comum, mas também fazendo bastante sentido a um observador de outro país. Daí a boa aceitação de seu trabalho.

No âmbito das redes sociais, temos visto uma grande produção coletiva da poetisa e escritora Clarice Lispector, incorporada e reincorporada em memes (imagens que associam pessoas e outras ilustrações figurativas a frases). A criatividade dela, já de conhecimento histórico, passou a ser objeto de uma construção coletiva, que ganhou corpo, principalmente nas comunidades literárias de língua portuguesa brasileira, tal como ocorrem em similares de outras poetisas/escritoras, de outras nacionalidades, como a portuguesa Florbela Espanca, as norte-americanas Gertrude Stein, Nadine Starr e Patti Smith, a chilena Violeta Parra e a irlandesa Iris Murdoch, entre outras.

Podemos dizer que a indústria cultural brasileira conseguiu criar um mainstream (espaço hegemônico) próprio, que domina as narrativas da construção da produção artística. No entanto, isso jamais foi capaz de impedir a criatividade do artista brasileiro que, ao seu modo, utilizando as tecnologias que possui à sua disposição, cria e recria novas formas de narrativas, em torno da arte que produz, especialmente, com os novos meios tecnológicos que tem, cada vez mais, à sua disposição. Esse aspecto cria uma tendência, de um lado, de selecionar uma elite de produção artística, o que, por outro, não impede a criação livre das artes e das poéticas digitais, diante de uma realidade tão ampla e complexa como a brasileira. Essa, aliás, não é uma característica somente daqui. Em diversas partes do mundo, temos esse tensionamento de corrente versus contracorrente, bastante recorrente no universo da indústria cultural e seus contestadores.



### Pesquise mais

Confira a seguir as indicações de leituras para conhecer um pouco mais os poetas e obras citadas. Confira!

Confira o trailer oficial do premiado longa-metragem brasileiro *Central do Brasil*, dirigido por Walter Salles e protagonizado por Fernanda Montenegro.

**CENTRAL do Brasil.** Direção: Walter Salles. Produção: Donald Ranvaud; Arthur Cohn; Elisa Tolomelli. Brasil, França: VideoFilmes; Mact Productions; RioFilmes; Europa Filmes, 1998. 113 min. DVD. Trailer oficial disponível em: <<https://www.YouTube.com/watch?v=JSWgOhRjJmo>>. Acesso em: 5 maio 2016.

Confira a apresentação da biografia e algumas das obras da artista plástica Beatriz Milhazes, na Enciclopédia do Instituto Itaú Cultural:

Beatriz Milhazes (perfil). **Enciclopédia Itaú Cultural.** São Paulo: Itaú Cultura, 2016. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa9441/beatriz-milhazes>>. Acesso em: 5 maio 2016.

Confira também o site do Instituto Moreira Salles dedicado exclusivamente à vida e obra da escritora Clarice Lispector.

INSTITUTO MOREILA SALLES. **Clarice Lispector no IMS.** Disponível em: <<http://claricelispectorims.com.br/>>. Acesso em: 5 maio 2016.

Conheça um pouco da obra da poetisa portuguesa Florbela Espanca, disponível no projeto Releituras, um dos portais virtuais de divulgação de literatura de língua portuguesa mais antigos e prestigiados da internet:

Projeto RELEITURAS. **Florbela Espanca.** Disponível em: <[http://www.releituras.com/fespanca\\_menu.asp](http://www.releituras.com/fespanca_menu.asp)>. Acesso em: 5 maio 2016.

### Sem medo de errar

Vamos recordar a situação problema de Jonas: como passar a mensagem de uma narrativa de seu trabalho para o cidadão brasileiro comum, de modo que sua arte tenha sentido com a vida real dele? Podemos afirmar que a sua resolução se dá com uma série de ações de impacto.

Uma das novidades de Jonas foi conhecer os artistas da periferia de São Paulo, que se afinavam com o seu trabalho. Ele teve contato com alguns escritores da já famosa “literatura marginal” e com outros músicos que tocavam o hip-hop e faziam sucesso nas regiões. Foram visitas periódicas, com dicas e críticas construtivas, a fim de adaptar seu trabalho à produção audiovisual deles. Com o tempo, o portal de artes de Jonas já estava mais integrado ao conjunto desses artistas que diariamente interagem com ele, principalmente via Facebook.

O passo seguinte foi o de reunir esses artistas e ele em trabalhos coletivos. Esse passo já foi sendo construído de maneira lenta e com algumas idas e vindas, pois houve alguns momentos de desencontros pessoais dos artistas, que estavam mais preocupados com os seus interesses de produção pessoal. Jonas precisou ter certa paciência. Quando conseguiram se encontrar e produzir coletivamente, era possível perceber que os trabalhos estavam fundindo música, filmagem, poesia e pinturas. Eram quatro formas de expressão e uma narrativa comum. O pano de fundo: a periferia de São Paulo e a dura realidade de esquecimento que o resto da cidade tem com esses bairros. As cores fortes das obras de Jonas dialogavam com a música intensa, as palavras fortes, a seqüência de edições de imagens entre rua e arte.



### Atenção

Nem sempre a narrativa e a linguagem conseguem estar sincronizadas. Por isso, o papel do editor de imagens e uma opinião de especialistas externos são sempre bem-vindos. Um trabalho coletivo envolve muita emoção, e, por isso, é preciso, de vez em quando, algum distanciamento.

Os trabalhos se sucediam e, finalmente, o que era antes apenas uma atividade isolada passou a ser uma fonte de bastante rentabilidade para Jonas. Ele passou a ser um dos membros de um coletivo. Isso alavancou as vendas de suas obras. Trabalhando em equipe, ele passou a ter mais visibilidade. Seus companheiros artistas de periferia eram frequentes visitas na praça em que trabalhava. Com isso, o local, que antes parecia oferecer uma série de obstáculos, passou a ser um grande facilitador, mais um ponto de encontro de todos.

Obviamente, cada um dos artistas seguiu com a sua produção, mas, da parte de Jonas, a sua carreira começava a tomar formas mais sólidas. Cada visita no espaço virtual bem-sucedida apenas reforçava o que ocorria na realidade: as visitas de outras pessoas em finais de semana na praça não se resumiam mais em "Parabéns!", mas, sim, em encomendas e vendas de quadros, convite para exposições, e o nome de Jonas, cada vez mais lembrado e conhecido no mercado das artes.

## Avançando na prática

### Cibercultura e linguagens

#### Descrição da situação-problema

Estamos diante de uma nova situação. Um coletivo artístico domina as situações mais complexas das narrativas poéticas digitais nacionais e possui o conhecimento na produção artística e no controle e domínio das imagens, entretanto, eles estão,

nesse exato momento, tendo de se rearticular com os espaços na internet, muito amplos, e de públicos bastante diversos. Cada um dos membros desse coletivo tem um perfil pessoal próprio. E o ciberespaço é um campo muito amplo e aberto para o desenvolvimento das poéticas digitais, onde os públicos-alvo são bastante heterogêneos. Esse coletivo está buscando uma estratégia comum para direcionar uma linguagem que possa estar articulada e ter boa aceitação, não apenas em seu ambiente, como também nas exposições e intervenções que estarão atuando. A situação-problema desse coletivo é: como construir uma inteligência coletiva comum virtual (cibercultura), que possa transitar entre as esferas da web – a fim de divulgar os seus trabalhos – e a realidade do mercado artístico – onde poderão ampliar as suas linguagens de maneira mais presencial e efetiva?



### Lembre-se

Atente-se ao conceito de “narrativas” – derivado de “narração”: “1. Ato ou efeito de narrar. 2. Exposição verbal ou escrita de um ou mais fatos; narrativa” (MELHORAMENTOS, 1988, p. 711).

### Resolução da situação-problema

Com essa definição, o espaço da internet se torna um objeto virtual que poderá receber um foco específico. Caberá ajustar os objetivos da construção dos elementos ciberculturais do coletivo, de um modo geral. Para tanto, ele precisará se focar em um leque específico de narrativas, a fim de não perder de vistas os objetivos iniciais da resolução da situação-problema e estabelecer os limites claros: quando o produto deles (uma intervenção experimental) se tornará desenvolvido o bastante para se tornar uma exposição permanente virtual? No caminho traçado para chegar nesse objetivo, é preciso desenvolver e associar a experiência das narrativas com o conceito de cibercultura na relação entre as construções virtuais e as presenciais.



### Faça você mesmo

A fim de buscar páginas especializadas em assuntos ciberculturais, utilize mecanismos de buscas na internet procurando os seguintes termos “cibercultura”, “narrativas digitais” e “cultural cibernética”. Selecione as páginas com melhor direcionamento para a utilização de linguagens virtuais e pesquise o que há de mais relevante nelas. Selecione de um a três endereços eletrônicos.

**Faça valer a pena**

- 1.** Como definir a experiência das poéticas digitais no Brasil?
  - a) Um fenômeno antigo, surgido antes dos anos 1950.
  - b) Um fenômeno recente, surgido apenas durante os anos 2000.
  - c) Um fenômeno recente, que se desenvolveu especialmente a partir dos anos 1990.
  - d) Um fenômeno antigo, que ganhou força nos anos 1960.
  - e) Um fenômeno recente, que se desenvolveu a partir dos anos 2010.
  
- 2.** Existiam experiências poéticas de grande porte no Brasil, antes da integração com as ferramentas digitais?
  - a) Não, elas surgiram junto com a internet.
  - b) Sim, já havia grandes produções nos anos 1970 e 1980.
  - c) Não, elas surgiram junto com a telefonia digital.
  - d) Sim, já havia grandes produções nos anos 1990.
  - e) Não, elas surgiram apenas após o advento da internet.
  
- 3.** O movimento mangubeat, surgido em Recife, enquanto produto da fusão das tradições regionais com a modernidade dos novos meios de produção, representa um ponto de passagem possível rumo à construção de uma poética digital brasileira?
  - a) Não, uma vez que ele só envolveu a televisão, via MTV Brasil.
  - b) Não, uma vez que a internet ainda era muito incipiente na época em que o movimento explodiu.
  - c) Sim, na medida em que o movimento permaneceu, a despeito do passamento do músico Chico Science, e acompanhou as mudanças na área da cibercultura.
  - d) Sim, na medida em que é um fenômeno surgido nos anos 2000.
  - e) Não, na medida em que ele só surgiu nos anos 1980.

# Referências

ARNOLD, Dana. **Introdução à história da arte**. São Paulo: Ática, 2008.

DOMINGUES, Diana (Org.). **Arte, ciência e tecnologia**: passado, presente e desafios. São Paulo: Unesp, 2009.

FABRIS, Annateresa. Redefinindo o conceito de imagem. **Revista Brasileira de História**, São Paulo, v. 18, n. 35, p. 217-224, 1998. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-01881998000100010](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-01881998000100010)>. Acesso em: 7 fev. 2016.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2000.

MELHORAMENTOS. **Dicionário Melhoramentos da Língua Portuguesa**. Especial para Encyclopaedia Britannica do Brasil. São Paulo: Melhoramentos, 1988.

PLATÃO. **A república**. São Paulo: Círculo do Livro, 1997.

SANTOS, Alckmar L. A criação poético-digital no Brasil. **Rumos Itaú Cultural**, São Paulo: mar. 2010. Disponível em: <<https://rumositaucultural.files.wordpress.com/2010/03/algumas-origens-e-atualidades-da-literatura-digital.pdf>>. Acesso em: 11 abr. 2016.

VIEIRA, Flaviano M. Perspectivas de leituras para poéticas digitais. **Texto Digital**, Florianópolis, v. 9, n. 1, p. 115-149, jan./jul. 2013.

ZANINI, Walter. Arte de comunicação telemática: a interação no ciberespaço. In: DOMINGUES, Diana (Org.). **Arte, ciência e tecnologia**: passado, presente e desafios. São Paulo: Unesp, 2009. p. 319-343.



# Cibercultura

### Convite ao estudo

Para iniciar os nossos estudos, é fundamental compreendermos a clareza dos conceitos que aprenderemos nesta unidade.

Quando falamos sobre a cibercultura estamos tratando de um rico universo de imagens, sons e símbolos que, compartilhados, se transformam em uma grande inteligência, com possibilidades permanentes de ser expandida, seja dentro das diversas linguagens midiáticas, onde se cria uma dinâmica de transformações criativas entre cada meio de comunicação; seja dentro do campo artístico, onde as diversas manifestações como a cinema, música, teatro, pintura, dança, escultura, ilustração e literatura são mobilizadas; seja na integração das diversas formas híbridas de manifestações, em que linguagens midiáticas e artes se articulam, obtendo-se, com isso, um novo estágio de compreensão do mundo virtual em que estamos vivendo. A convergência dos meios de comunicação, tais como a televisão, a informática e a telefonia, criou um dinamismo inédito, que permitiu tamanha interação. A internet se tornou a primeira manifestação que permitiu a expansão de tal fenômeno. O desenvolvimento do ciberespaço e a interação de outros equipamentos nas áreas da tecnologia da informação dinamizaram ainda mais o espaço cibernético, o ciberespaço, e ampliou ainda mais essa vasta inteligência, a cibercultura.

Nesse momento, nos deparamo-nos com o coletivo Phoenix. O coletivo Phoenix começou com o MC (Mestre de Cerimônias) Juca e o VJ (Video Jockey) Condor. Eram dois jovens com ideais libertários que procuravam aplicar ideias e mensagens pessoais deles na música e na edição de imagens e sons. Juca cresceu no bairro da Cerâmica, em São Caetano do Sul, já Condor vivia na Mooca, zona leste de São Paulo. Em comum tinham o fato de serem de

regiões de origem industrial e proletária em processo de desindustrialização. Encontravam-se nas festas de fim de semana na região do Tatuapé, onde existiam círculos de leitura, música e edição de fotografias e artes. As ambições dos dois artistas eram de expressar a angústia da falta de perspectivas de suas famílias e vizinhanças e, assim, começaram a fazer experiências. Escolheram o ritmo musical rap (em inglês, a abreviação de "Rhyme and Poetry", "rima e poesia"), com letras falando da realidade de degradação urbana das ruas paulistanas e metropolitanas. Juca cantava e dançava, Condor editava e mesclava músicas e imagens. Eles adotaram o nome Phoenix, em alusão à ave que renasce das cinzas, tal como a possibilidade de seus bairros se reerguerem no processo de globalização econômica por que passava a Grande São Paulo.

Eles percebiam que estavam fazendo sucesso diante de um público específico que se situava na região entre a Zona Leste e o ABC (Santo André, São Bernardo e São Caetano, Grande São Paulo), mas que sua mensagem não ia além daquela região. Em determinado momento, quando o seu grupo, ainda uma dupla, realizava suas demonstrações em uma festa no Tatuapé, receberam a visita do grafiteiro Fiel. Morador do Capão Redondo, zona sul de São Paulo, Fiel já vinha atuando há alguns anos além de sua comunidade, com pinturas de grafites que chegavam ao centro da Metrópole. Ele gostou da dupla e disse que poderiam formar um coletivo, que este poderia se expandir. Explicou que a mensagem não poderia ficar restrita a um só espaço; precisaria abrir leques de linguagens para toda a cidade e entrar no ambiente virtual.

A partir desse contexto, o produtor e grafiteiro Fiel sentiu a necessidade de buscar resposta ao seguinte questionamento: como mesclar a criatividade de cada um e planejar uma ação coletiva, a fim de criar produtos de sucesso e reconhecimento?

Você, aluno, deverá ser capaz de conhecer Cibercultura. A partir do coletivo Phoenix, veremos esses desafios serem construídos, bem como diversas situações que o coletivo será levado a encarar, passo a passo, rumo à ascensão de seus objetivos. Como interagir com os conceitos de comunicação tão dinâmicos como as linguagens multimídias e as artes, dentro do ciberespaço? Vamos acompanhá-lo e aproveitar toda essa experiência?

Bons estudos!

## Seção 2.1

### Cibercultura e linguagens

#### Diálogo aberto

MC Juca, VJ Condor e Fiel estavam trabalhando em sua primeira produção integrada. Expostos a um novo universo, de encontro de artes e mídias, percebiam que já havia um entrosamento natural. Notavam que o que produziam ao vivo poderia se expandir para dentro de um ambiente virtual. Nesse sentido, começaram a fazer diversas experimentações daquilo que já tinham finalizado de seus respectivos produtos finais.

Aqui, o coletivo Phoenix deparou-se com a sua primeira situação-problema: como fazer de um conjunto de produções artísticas um todo coerente que possa passar uma mensagem da realidade concreta da Grande São Paulo, para o espaço virtual? Fazia sentido para os três que a linguagem deles era paulistana, paulista, brasileira, enfim. No entanto, era preciso trabalhar as linguagens artísticas e o ambiente do ciberespaço de maneira adequada, de forma que pudessem se fazer mais completos e efetivos, além de construir um roteiro bem delimitado, com um tema, onde os cenários, identidades visuais, melodias, ritmos, letras e edições, em conjunto, estabeleçam uma identidade linguística, que possam se transformar em um produto que tenha boa aceitação dentro do ciberespaço, no maior número de canais possíveis.

Nesse sentido, eles precisaram buscar de maneira mais precisa o conceito de Cibercultura. Em um primeiro momento, fizeram uma pesquisa a três, a partir de uma perspectiva histórica. Consultaram fontes na internet explicando como as diversas tecnologias foram fundamentais para o seu desenvolvimento e de que maneira isso poderia permitir que o usuário do espaço virtual pudesse transformar informação em conhecimento.

Por outro lado, eles poderiam ampliar as perspectivas das linguagens da cibercultura, oferecendo possibilidades de compreender, dentro do ciberespaço, os diversos mecanismos de interação entre a realidade objetiva e o universo virtual, de maneira que pudessem contribuir para o desenvolvimento de uma inteligência coletiva maior. Foi nesse momento que começaram a aplicar os conceitos teóricos em seus experimentos, a fim de poder compreender como seriam as reações gerais dos públicos já tradicionais e dos novos fãs, que estavam conhecendo o trabalho deles.

## Não pode faltar

Falar da história da cibercultura é contar a respeito do desenvolvimento de algumas das principais tecnologias das comunicações e da informação, de maneira que podemos nos remeter à década de 1940, quando surgem os primeiros computadores e, de lá, até os anos 1970, quando surgem os primeiros computadores pessoais. Durante esse período, pudemos observar a ampliação do desenvolvimento tecnológico-científico que propiciou a expansão de memórias virtuais armazenadas nessas incríveis máquinas, a ponto de, em determinado momento, poderem estar acessíveis a uma família comum, principalmente com o surgimento dos microprocessadores que aceleraram a produção e a eficiência dos computadores. Naquele mesmo momento, começavam a se expandir as televisões em cores. Em meio a tudo isso, o movimento contracultural nos EUA e Europa Ocidental dos anos 1960 criou uma grande revolução nos usos e costumes das populações dessas regiões, com o constante grito do “é proibido proibir!”. Já a partir dos anos 1980, novas mudanças aconteciam, com o impacto direto na vida das camadas médias das populações mundiais: a televisão a cabo nos países mais desenvolvidos deu mais possibilidades de acesso a informação. Os telefones celulares ainda eram uma raridade para o grande público. A telefonia discada, acessível a uma ampla fatia de consumidores, tinha um mecanismo lento de transmissão de dados. A internet já era fenômeno, ainda que restrito a atividades de pesquisas em universidades nos EUA. Quando passou a ser liberada nos anos 1990 para uso público e empresarial, ela passou a se tornar uma grande alavanca, permitindo que computadores, telefones e televisões (e outras mídias também) se interconectassem de forma ampla. Isso possibilitou gerar uma nova oportunidade, um meio alternativo a pequenos empreendedores e criadores independentes, antes bastante restritos em sua produção cultural. A massa crítica, já formada nos anos 1990, gerava uma nova inteligência, a Cibercultura, que permitia não apenas uma imensa troca de dados técnicos, como também de informações culturais e pessoais em grande volume (LEVY, 2000, p. 31-33).



### Refleta

Nesse sentido, começamos a observar criações de todas as espécies sendo colocadas em público nas mais diversas direções. Tanta inteligência pode ser ampla, mas, sem direcionamento, qual é a sua verdadeira utilidade? Podemos ter muita inteligência sendo formada no Ciberespaço, que é o espaço físico onde tudo isso tem acontecido, mas como essa inteligência pode ser realmente aproveitada? Esse histórico que está aqui sendo relatado fala de uma grande ampliação das possibilidades das transmissões de informação, mas como poderemos apontar na evolução das possibilidades da ampliação do conhecimento? É dentro dessa

pergunta que, observa-se a grande convergência de mídias (televisões, telefones, computadores, câmeras etc.) crescendo já a partir dos anos 2000. Com a telefonia digital, a ampliação ainda maior das memórias de computadores e as evoluções dos sistemas operacionais e aplicativos no universo da informática. Ou seja, toda uma série de possibilidades que tornou o ciberespaço um campo extremamente convidativo, mas também sujeito a bastante confusão para quem o utiliza. Com o tempo, câmeras digitais, ferramentas de edição de artes, de trabalhos manuais, simuladores de situações reais passaram a conviver com muito mais naturalidade aos tempos e movimentos do cidadão com mais possibilidades de intervenção dentro do mundo virtual (JENKINS, 2008, p. 27-37; 41-46).



### Exemplificando

Se fizermos uma análise mais cuidadosa de um computador pessoal dos tempos atuais, poderemos perceber que ele pode ter consigo a possibilidade de facilitar chamadas de telefones pessoais com imagens de câmeras atreladas ao seu aparato, de um editor, em que podem ser escritos textos e reproduzidas imagens que simplificam sentimentos, editores que se especializam em certas atividades. Por exemplo, fotografias (Adobe Photoshop), trabalhos artísticos (Corel Draw), apresentações em slides (Microsoft Powerpoint), planilhas (Microsoft Excel), textos (Microsoft Word), e assim por diante. Temos dentro de um computador uma espécie de “pequena indústria” em que uma só pessoa pode desenvolver infinitas possibilidades. No entanto, as suas potencialidades são muito específicas e, por isso, não basta apenas ter as tecnologias da informação e das comunicações diante de si, é necessário também saber dominá-las e ter uma especialização bem direcionada, a fim de dar boa utilização a esses aplicativos. É nesse sentido que a produção coletiva é tão importante. As reações de um internauta em direção ao outro, criticando, elogiando ou complementando, cria novas formas de pensar, mais dinâmicas e rápidas. Esse fenômeno, que é de formação recente, caracteriza a cibercultura, cada vez mais rápida e com possibilidades maiores de expansão, tanto do lado técnico, quanto do criativo. A criação, no entanto, depende muito da originalidade de quem domina as tecnologias e as mídias que estão ao seu alcance.

### As linguagens da cibercultura

Por ser rápida e dinâmica, a cibercultura oferece possibilidades cada vez mais variadas. Isso abriu uma ampla janela para as linguagens mais simples e objetivas, em uma arquitetura de redes sem centro, com conexões que, isoladas, seriam fracas, mas, em conjunto, se tornam fortes (MARTINO, 2014, p. 60-71). Textos longos e objetos

com excesso de informação começaram a perder espaço e, em seus respectivos lugares, começaram a surgir linguagens mais curtas, objetos de comunicação mais sucintos, certos, práticos.

O ciberespaço criou aplicativos operacionais dentro da própria internet, que geram interação a qualquer cidadão, em qualquer parte do mundo: as famosas redes sociais. Junto com elas, os mecanismos de buscas, os *blogs*, *videoblogs*, *fotoblogs*, e toda uma série de instrumentos que a torna mais volúvel e poderosa (MARTINO, 2014, p. 169-181). Por exemplo: Google, Facebook, Twitter, LinkedIn, Instagram, Pinterest, YouTube etc. Estamos falando dos softwares, a inteligência leve dos computadores, em contraste de sua parte física, responsável pelo processamento de dados, os hardwares.

Temos visto mais abreviações nas formas de escrever (“vc”, ao invés de “você”), imagens padronizadas para expressar sentimentos (os *emoticons*, como os de um sorriso, por exemplo: 😊), anexos com mensagens carinhosas (ou não...), falas subentendidas (o famoso, “só que não...”) e outros exemplos de linguagens que a cibercultura desenvolveu a partir e através de seus mecanismos. Essas simplificações podem, muitas vezes, ser atribuídas a ferramentas como o Twitter, que é um microblog que, por sua limitação de caracteres por mensagens, propicia essas novas formas de linguagens.



### Assimile

As redes sociais são uma espécie de mediador mais moderno de todas as mídias e tecnologias que foram interagindo entre si: mídias de áudio, audiovisuais, visuais, escritas etc., integradas por meio da mais recente revolução tecnológica, em que a televisão, a radiodifusão, a mídia impressa, a informática e as telecomunicações passaram a caminhar juntas da maneira mais íntima possível. Nunca foi tão fácil acessar a vida de uma pessoa, pelo perfil dela, interagir, trocar ideias, conhecer formas novas de linguagens e tornar uma mensagem, antes restrita, em algo comum. Aliás, o mecanismo de “compartilhar” nas redes sociais é uma das grandes novidades, que torna as linguagens ciberculturais ainda mais desafiadoras. A ideia de comunidade virtual derrubou barreiras físicas e gerou uma nova dinâmica de relacionamentos on-line (MARTINO, 2014, p. 44-48; 55-59).



### Pesquise mais

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

O livro trata da convergência das mídias digitais, e a transformação de uma cultura antiga passiva e receptiva, para outra, interativa e participativa.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2000.

O livro desenvolve um histórico sobre o desenvolvimento do ambiente virtual, desde a sua “pré-história” até a consolidação do ciberespaço da internet, onde fluem os ambientes da cibercultura.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria das mídias digitais**: linguagens, ambientes e redes. Petrópolis: Vozes, 2014.

O livro trata a respeito da evolução das diversas teorias das mídias modernas digitais, e dos conceitos atuais de redes, cibercultura e ciberespaço.

ZANINI, Walter. Arte de comunicação telemática: a interação no ciberespaço. In: DOMINGUES, Diana (Org.). **Arte, ciência e tecnologia**: passado, presente e desafios. São Paulo: Unesp, 2009. p. 319-343.

O texto desenvolve todo um histórico dos primórdios das artes digitais até a integração e formação do ciberespaço nos anos 1990.



### Faça você mesmo

Faça uma visita à sua rede social e tome nota dos principais eventos que você recebeu e tem interagido com outros participantes de sua lista de amigos; tome nota também dos principais eventos que tem interagido nas listas de discussão. Feitas todas essas anotações, observe as principais ocorrências linguísticas com as quais se deparou e verifique quais são as mais importantes produções escritas, sonoras e visuais. Coloque um espaço de tempo de, no máximo, 120 minutos.



### Vocabulário

**Ciberespaço**: espaço virtual compartilhado entre computadores e redes de telecomunicações onde estão concentrados os elementos de uma inteligência coletiva múltipla (LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2000, p. 27-44).

**Cibercultura**: uma inteligência coletiva múltipla, resultado de um trabalho interativo de todos os participantes do mundo virtual do ciberespaço, em que há uma crescente ampliação da criatividade nas artes e nas ciências (Ibidem, p. 111-167).

### Sem medo de errar

Vamos nos recordar brevemente da situação-problema do coletivo Phoenix: como fazer de um conjunto de produções artísticas desenvolvendo o conceito e as linguagens da cibercultura dentro de um todo coerente que possa passar

uma mensagem da realidade concreta, neste caso, da Grande São Paulo, para o espaço virtual. Seguindo o seguinte desafio: como mesclar a criatividade de cada um e planejar uma ação coletiva, a fim de criar produtos de sucesso e reconhecimento? A resolução se deu da seguinte forma: primeiro, desenvolvendo um roteiro em grupo em que possam ser desenvolvidas linguagens cibernéticas que se complementem, por exemplo musicais, artes visuais e poesias. Assim, eles fizeram visitas em algumas das intervenções urbanas assinadas por Fiel ao longo de São Paulo. Em seguida, buscando ferramentas de interação na internet e em aplicativos digitais, para fazer a edição de seus trabalhos artísticos em sintonia uns com os outros. Com uma câmera digital, VJ Condor filmava MC Juca dançando. Foram construindo uma série de cenas, cujas letras falavam de medo do futuro e esperança pela vida. As filmagens não se limitavam às performances de Juca ou aos cenários de Fiel, havia as paisagens urbanas ao lado, praças, alguns dias de céu azul, outros nublados.

Finalmente, aplicando essas experiências no ciberespaço, a fim de buscar respostas e interatividade de acordo com a realidade objetiva, proporcionando uma retroalimentação permanente entre o virtual e o real.

Dessa primeira etapa, selecionaram as principais cenas e VJ Condor realizou uma construção e mixagem de ritmos musicais, enquanto MC Juca cantava as letras. Tudo filmado, desta vez por Fiel. No momento seguinte, reuniram o material das diversas edições, e as unificaram em uma sequência, dentro de um hot site, linkado à página de VJ Condor. O nome do projeto era "Medo e Esperança" e sua marca era um grafite de Fiel com uma criança negra quebrando algemas que prendiam os seus punhos, gritando "Liberdade!". Com um fundo cinza claro, com tipos em vermelho fogo, a identidade visual chamativa tinha um canal direto para o YouTube com o nome "Coletivo Phoenix". Na festa do Tatuapé, ao longo da Zona Leste, no ABC, nas comunidades do Capão Redondo, Jardim Ângela e adjacências, os vídeos ganhavam visualizações e curtidas, comentários de todas as espécies, desde críticas construtivas até manifestações de choque e muitas congratulações. O importante era que as três vozes formaram uma só inteligência na massa crítica da cibercultura e ganharam o reconhecimento de quem conhece realmente a linguagem deles. Para além de São Paulo, houve visitantes nas redes sociais do Rio de Janeiro, Belo Horizonte, Porto Alegre, Salvador, Brasília, Belém, outros lugares do Brasil e mesmo em outras partes do mundo. Algo fazia sentido naquela construção coletiva.



### Atenção

Para auxiliar na resolução da situação-problema apresentada, busque compreender o conceito de cibercultura no contexto da própria sociedade, entendendo o idioma como elemento chave, conforme o seguinte artigo:

CURY, L.; CAPOBIANCO, L.; CYPRIANO, P. A cibercultura como uma questão de cultura. **III Simpósio Nacional ABCiber**. ESPM. São Paulo, 16 a 18 de novembro de 2009. Disponível em: <[http://www.cca.eca.usp.br/sites/cca.eca.usp.br/files/eixo4\\_art16.pdf](http://www.cca.eca.usp.br/sites/cca.eca.usp.br/files/eixo4_art16.pdf)>. Acesso em: 27 jul. 2016.

Faça agora um exercício: ouse e entenda o que é um processo de construção de linguagens com seus colegas. Desenvolva um roteiro em grupo onde possam ser desenvolvidas linguagens cibernéticas que se complementem como, por exemplo: musicais, de artes visuais e de poesias. Proponha um tema e desenvolva um trabalho como fez o coletivo Phoenix. Leve sua proposta para discussão em sala de aula com o professor outro(s) colega(s), a fim de poder ter uma visão mais ampla desse conceito. É preciso lembrar que o foco é de que o que melhor define a conclusão é a experiência coletiva e saber que o impacto varia de pessoa para pessoa.

## Avançando na prática

### Cibercultura: das linguagens gerais às das artes visuais

#### Descrição da situação-problema

No último capítulo, falamos sobre o conceito de cibercultura e linguagens. Agora, vamos entrar em um exemplo mais específico, desenvolveremos aspectos das Artes Visuais. Para tanto, vamos nos focar em uma questão específica: pensando na produção de um videoclipe repleto de trabalhos gráficos artísticos, como a linguagem visual impacta na construção da inteligência coletiva dentro do ciberespaço? Vamos levar em conta que esse é um exemplo em que é possível ter uma música de fundo e uma narração, mas no qual o principal foco são as artes visuais

Nesse caso, colocamos aqui uma proposta: uma linha de trabalhos artísticos em sequência, com temas figurativos, nenhum tipo de tema abstrato. Por outro lado, nenhuma imagem real ou fotografia, apenas pinturas, que são substituídas em sequência, umas pelas outras. O tema aqui colocado é paisagens de parques urbanos, em períodos variados, com forte presença de natureza humana. Com a seguinte situação-problema: qual será a forma de produzir tal trabalho, de maneira que ele se torne um trabalho integrado dentro do ciberespaço, de maneira que ele expresse uma inteligência virtual, a partir da ideia de identidade visual? A proposta leva em conta as

seguintes tarefas: a filmagem e edição dos trabalhos, para a exibição em um canal do YouTube; a produção de fotografias que serão apresentadas em um blog informal com as obras artísticas a partir da plataforma Blogger; e em um hot site; uma página no Twitter, de maneira que seja possível direcionar em tempo real e linguagem simples e objetiva, os links das últimas atualizações do trabalho e os seus eventos mais urgentes; e uma página no Facebook com o objetivo de ter um canal completo que venha a integrar todas as demais páginas e links, oferecendo um pouco de cada uma das qualidades bem como as respectivas plataformas – nesse caso dentro de uma rede social de mais completa e de maior penetração.

Realizadas essas etapas, serão feitos os seguintes questionamentos: como será a aceitação de quem assiste essa composição? A fim de fazer esse trabalho se expandir para se tornar objeto público de elogios e críticas: qual é a estratégia certa para que ele seja reconhecido e reincorporado de maneira positiva? O resultado desse trabalho é um produto final que confira na aprendizagem a ideia de uma identidade visual que possa estar de acordo com a essência de um nicho específico da cibercultura, que deve ser previamente planejado e depois verificado pelo aluno ou grupo de alunos.

Assim, pensando nesse exemplo de artes visuais, temos a consciência de que a pode não ser inicialmente uma produção artística de massa, mas que tem o potencial de conquistar um espaço de fidelidade entre um determinado público. De modo que esse possa interagir com a produção, dando a ela um novo sentido, que vá além do próprio artista. O que demanda um bom conhecimento das técnicas e tecnologias disponíveis para o criador da arte.



### Lembre-se

Fundamental também para as Seções 2.1 e 2.2, lembre bem do conceito de cibercultura: “espaço virtual compartilhado entre computadores e redes de telecomunicações onde estão concentrados os elementos de uma inteligência coletiva múltipla” (LEVY, 2000, p. 27-44).

### Resolução da situação-problema

A resolução dessas questões passa pelo bom conhecimento do uso das artes visuais dentro do ciberespaço. Aqui estamos falando a respeito da criatividade e do diálogo com o público presente e interativo nas redes sociais, do interesse em aprender e agregar conhecimento e não apenas de consumir uma informação a mais dentro do ambiente virtual. Com isso, o trabalho passa a ser mais permanente, criar raízes na cultura e no espaço virtual. Entretanto, essa é apenas a primeira etapa de todo um processo de expansão da arte. É necessário complementar tal tarefa fazendo o trabalho evoluir como um todo: tanto do ponto de vista real quanto no virtual. Isso exige flexibilidade

e versatilidade do artista, que deve ser mais do que criador: é necessário desenvolver padrões que possam adequar as suas artes visuais ao ambiente cibercultural, realizando experiências práticas da arte desenvolvida pessoalmente, integrando-a no ciberespaço, caso a caso, a fim de compreender o processo de construção da cibercultura, como um todo em um nível particular.



### Faça você mesmo

A partir do objeto das atividades das artes visuais que você desenvolveu, aplique os conceitos de linguagem. Escolha, portanto, uma das seguintes áreas: pintura, cinema, escultura, arte digital etc. Faça uma opção que seja útil e agradável que não tome muito de seu tempo, e que agregue no entendimento comum do que definem as artes visuais enquanto formas de imagens.

Essa é uma oportunidade importante de expandir a compreensão do fenômeno das artes visuais para além das ferramentas tradicionais, de modo que a resolução da situação-problema da próxima seção passa pela formulação de uma estratégia que permita entender produções visuais, em um nível bastante amplo, desde que se veja a produção artística dentro da identidade de uma criação intuitiva espontânea, mantendo ao artista a sua autonomia de pensamento.

### Faça valer a pena

**1.** Como definir de maneira precisa e específica o conceito de ciberespaço?

- a) Uma inteligência coletiva dentro do espaço virtual.
- b) Um espaço concreto onde é possível construir uma inteligência coletiva.
- c) Um espaço de tecnologias de computadores e telecomunicações, onde é possível construir uma inteligência coletiva.
- d) Um encontro de várias inteligências naturais, onde é possível construir um ambiente cibernético com uma só inteligência.
- e) Um espaço virtual para armazenar memória física de um ou mais computadores.

**2.** Dentro do ciberespaço, o que podemos falar sobre informações e conhecimento?

- a) Há muitas informações e é preciso ter uma boa orientação para construir conhecimento dentro da rede.
- b) Há mais conhecimento que informações, por isso o ciberespaço ainda está no estágio inicial.
- c) A quantidade de conhecimento e informações é a mesma, o que torna a navegação virtual fácil e previsível.
- d) As informações são tantas que já estamos com todas as respostas para os nossos conhecimentos.
- e) Os conhecimentos que temos são tantos que basta complementarmos com algumas informações.

**3.** O que define de maneira adequada e correta a cibercultura?

- a) Um ambiente virtual e real de trocas de ideias sem nenhum objetivo sério.
- b) Uma cultura local que cria valores para a informática.
- c) Uma cultura internacional compartilhada por especialistas em informática.
- d) Um ambiente cultural, onde os especialistas em informática conversam entre si.
- e) Uma massa crítica dentro do ciberespaço que gera uma inteligência coletiva.

## Seção 2.2

### Cibercultura e artes

#### Diálogo aberto

O mais novo desafio do coletivo Phoenix passou a ser o de desenvolver uma identidade visual permanente para o seu trabalho, diante das performances e músicas produzidas pelos MC Juca e VJ Condor. Algo que chamava muito a atenção dos apreciadores do coletivo era a vocação quase monotemática do artista Fiel em se dedicar aos grafites urbanos, de maneira que o seu trabalho ficava espalhado pela cidade, tinha as janelas cibernéticas, mas não possuíam aberturas maiores. Certa vez, um amigo comum dos três perguntou a Fiel se ele não dominava mais técnicas além do grafite nas artes visuais. O artista respondeu que tinha experiência em ser ilustrador, em pintar telas, material de madeira e de outros fundos, em tinta artesanal, acrílico e vinílico. Então, esse amigo fez uma provocação, que aqui serve como situação-problema: vocês não poderiam dar mais um salto na carreira de vocês, saindo da rua e entrando em ateliers? A possibilidade de entrar em novos estratos sociais fica maior, os diálogos aumentam e a dinâmica da construção ciber-cultural fica mais rica.

Eles perceberam que a dica fazia sentido, que a identidade visual do grafite poderia ser replicada em ilustrações em papel canson, pinturas acrílicas em canvas e em tintas em fundo de madeira. Fiel já tinha certa experiência nessas áreas e estava ciente de que seu traço poderia se adaptar em mais de um ambiente de construção de conceitos de artes visuais. Esses trabalhos, prontos, poderiam estar predispostos em exposições, suas aparições seriam filmadas e catalogadas. Em seguida, poderiam passar a ser construídas como um pano de fundo de performances do grupo, reforçando o caráter de coletivo do trio, uma produção de artista visual feita de elementos simbólicos elaborados pela criatividade da imagem, da cor, do que se vê etc. Portanto, signos artísticos de natureza visual. O mais interessante, nesse caso, era construir não apenas os trabalhos, mas deixar à mostra do público virtual o processo de construção, o *Making off*, o que poderia dar uma ideia de como um estilo de arte pode dar sentido a toda a identidade visual do grupo.

Desse processo, haveria uma janela interligada no ciberespaço, que mostrasse

todo o resultado final, onde o que mais importava era a identidade visual final e total de tudo aquilo que o coletivo tivesse produzido, a música, as poesias cantadas e faladas, além das performances corporais em harmonia com essa nova identidade.

Nesse sentido, as artes visuais de Fiel seriam o carro-chefe da produção técnica dos sites, construídos e interligados entre si.

### Não pode faltar

As artes visuais se relacionam com o espaço virtual de uma forma muito peculiar. De um lado, temos a produção manual, feita por artistas visuais tradicionais, que sempre desenvolveram a sua criatividade e as suas técnicas. De outro, todos os recursos que as tecnologias digitais têm oferecido, desde os aplicativos disponíveis nos sistemas operacionais dos computadores pessoais até as mídias periféricas que tornam a sua utilização ainda mais sofisticada. Nesse momento, a criatividade de um artista visual pode encontrar novas fronteiras de exploração de seu trabalho (LEVY, 2000, p. 42-43). Os editores de produção artística, por exemplo, são ferramentas poderosíssimas, no que diz respeito à forma de interferir na sua maneira de construir uma arte, dessa vez, não pelas técnicas manuais e de materiais alternativos, mas sim pela ideia de construir uma arte dentro de espaços não físicos no ciberespaço, portanto, virtuais, que permitam construções e criações não concretas. Seriam trabalhos feitos dentro de computadores, com imagens escaneadas, desenhadas em editores e depois integradas entre si. Algo que torna a arte cibernética mais aberta e, com isso, suscetível a mudanças de outros autores no ambiente virtual (FERREIRA, 2011).



### Refleta

Esses novos procedimentos criam novos dilemas entre os artistas, pois existe a arte criativa e espontânea, de um lado, e a experimentação calculada e metódica, de outro. Como distinguir uma da outra? São excludentes? Como negar os recursos que as tecnologias e as novas mídias oferecem para o artista? Por um lado, elas oferecem uma oportunidade única: o artista pode desenvolver de maneira coerente o seu trabalho, utilizando dessas mesmas tecnologias, sem descaracterizá-lo. É dentro desse conceito que estamos delimitando aqui a definição de "identidade visual". Nesse sentido, as tecnologias e as multimídias entram, não como obstáculo, mas como novos recursos positivos para desenvolvimento da criação e evolução do artista. Por outro, dentro desse contexto, um artista visual pode aproveitar a grande convergência de mídias que tem se desenvolvido desde os anos 2000 (MARTINO, 2014, p. 34-39), com a telefonia digital, a ampliação ainda maior das memórias de computadores, a evoluções dos sistemas operacionais e aplicativos no universo da informática e saber mais a respeito de como dominá-las, ao mesmo tempo em que desenvolve o

seu lado criativo. Ele explora a faceta das artes visuais presenciais, no dia a dia de um lado; de outro, ele explora o ciberespaço em outra interface de diálogo, a das artes visuais virtuais.

As duas estabelecem um diálogo, de modo que os seus fãs possam transitar de um ambiente para o outro com desenvoltura (FERREIRA, 2011). Com o tempo, isso poderá ser mais do que o resultado de um trabalho artístico visual, por si só, mas também uma marca, identidade maior daqueles que produzem arte e que as levam para além do espaço presencial.



### Exemplificando

Se fizermos uma análise mais cuidadosa de como os artistas visuais contemporâneos atuam, veremos que eles podem escolher aplicativos de computadores, não simplesmente para produzir a sua arte, mas sim para reproduzir uma mesma versão delas. Por exemplo, poderão realizar edições de fotografias (Adobe Photoshop), trabalhos artísticos (Corel Draw), textos poéticos (Microsoft Word e Powerpoint) e assim por diante, sem contar os aplicativos on-line, como o Pinterest, o Picasa, o Instagram e outros. Tanta versatilidade permite que a Arte Digital possa prosperar, desde que o artista esteja consciente dos limites da identidade de sua produção. Para tanto, é necessário que ele tenha bom conhecimento de todo o conjunto de tudo o que ele produziu nos ambientes presenciais dele.

### Exemplos iconoclastas

Antes do próprio desenvolvimento da cibercultura, tínhamos já artistas visuais que poderiam ter os seus conceitos aplicados de forma mais ampla e criativa no espaço público, abrindo leques no espaço presencial, uma espécie de extensão de uma identidade visual já consolidada. Uma espécie de "pré-história" desse conceito antes da cibercultura pode ser verificado na obra do artista plástico norte-americano Andy Warhol (1928-1997), que trabalhava com a produção e reprodução de símbolos e signos da indústria cultural, de tal forma que ele a fazia de maneira que o espectador assistia tais sequências com um tom de irreverência e crítica ao processo de formulação e construção de um mesmo retrato, seja das "Latas de sopas Campbell" (WARHOL, Museu de Arte Moderna, Nova Iorque, 1962) ou dos retratos de Marilyn Monroe, "Four Marylins" (WARHOL, Rockefeller Plaza, 1962). Essa ousadia, pensada por ele, foi imaginada como a profecia de que todo mundo, no futuro teria "15 minutos de fama". Isso foi imaginado por ele em 1968. Quase meio século depois, parece existir um desejo forte por essa busca nos dias atuais.

Um dos pioneiros da arte digital foi Douglas Davis (1933-2014), que produziu uma série de experiências, fundindo os universos artísticos com os meios cibernéticos, já

antes do advento da Internet, podendo ser destacada uma produção com a utilização de recursos de imagens de satélites, na obra realizada junto com Joseph Beuys e Nam June Paik, "The Last Nine Minutes" (DAVIS; BEUYS; PAIK, 1977). Uma série de trabalhos seus foram realizados nesses tempos com a utilização de tais recursos, conforme a página com biografia e principais trabalhos dele nessa fase (ELETROIC ARTS INTERMIX, 2016, disponível em: <<http://www.eai.org/artistTitles.htm?id=271>>. Acesso em: 27 jul. 2016). Desde 1994 até a sua morte, com o advento da Internet no espaço público, ele pôde difundir ainda mais as suas perspectivas, conforme dados de exposições dele em outras mostras (WHITNEY MUSEUM OF AMERICAN ART, 2016, disponível em: <<http://whitney.org/Exhibitions/Artport/DouglasDavis>>. Acesso em: 27 jul. 2016). Nessa onda de evolução, dos anos 1990 até hoje podemos observar uma série de artistas que se desenvolveram a partir da ideia de construir conceitos e expandi-los: por exemplo, o desenvolvimento de uma arte interativa, a ciberarte, utilizando ferramentas da internet, criou uma dinâmica cultural em que uma série de autores desenvolveram seus exemplos iconoclasticos em diversos campos. Na combinação e interação de artes visuais, estruturas físicas e poéticas (SIMANOWSKI, 2011), na produção artística com finalidades terapêuticas (MALCHIODI, 2000), na interação com o desenvolvimento da tecnologia (MURA et al., 2015), as fronteiras das artes visuais na ciberculturas foram se ampliando, com o ambiente da Internet. Os recursos da informática e das multimídias nos ofereceu a ampliação desses horizontes. Diversos exemplos foram se consolidando a partir de conceitos interdisciplinares em que as artes visuais são estratégicas. Podemos dar como exemplos o produtor de animações Thiago Hoisel (HOISEL, São Paulo, 2016, disponível em: <<http://tiagohoisel.blogspot.com.br/>>. Acesso em: 27 jul. 2016), a artista digital Julie Dillon (DILLON, Sacramento, EUA, 2016, disponível em: <<http://www.juliedillonart.com/>>. Acesso em: 27 jul. 2016) e o pintor digital Jorge Portela (PORTELA, Jorge. Lisboa, 2016, disponível em: <<http://www.pinturadigital.net/>>. Acesso em: 27 jul. 2016). Essa dimensão pode expandir técnicas e tecnologias e dar a elas uma série de diálogos. Assim, é possível transformar as artes visuais expandindo fronteiras da cultura e do pensamento.



### Assimile

Um conceito importante aqui é o de ciberarte, que é a forma de a arte se manifestar dentro do ciberespaço. Nesse caso, o autor não é um criador exclusivo de sua obra, mas sim signatário de algo que possui diversos participantes interagindo, coproduzindo e intervindo, em uma dinâmica de colaboração, onde é possível pensar um trabalho sendo atualizado (LEVY, 2000, p. 135-136).



### Pesquise mais

BUENO, Luciana E. B. **Linguagem das artes visuais**: metodologia do ensino das artes. Curitiba: IBPEX, 2008. v. 5.

Esse livro discorre sobre a linguagem das artes visuais enquanto aspecto importante dentro da metodologia das disciplinas artísticas.

FERREIRA, Isabel F. A questão da arte e da educação na cibercultura. **Revista Sul-americana de Filosofia e Educação**, 2011. Disponível em: <<http://www.periodicos.unb.br/index.php/resafe/article/viewFile/5498/4605>>. Acesso em: 27 jul. 2016.

Esse artigo fala sobre as contradições sobre a influência da cibercultura no processo educativo e na construção das obras de artes como conceitos contemporâneos.

ITAÚ CULTURAL. **Emoção artificial**. Bienal Internacional de arte e tecnologia. São Paulo, 2016. Disponível em: <<http://www.emocaoartificial.org.br/artistas-e-obras/>>. Acesso em: 27 jul. 2016.

Site que apresenta artistas digitais de diversas partes do mundo, oferecendo diversas experiências e desenvolvimentos de seus respectivos autores.

KLEIN, Robert, **A forma e o inteligível**. São Paulo: Edusp, 1998.

O livro trata sobre a arte, desde e o período do Renascimento até a era da formação da Arte Moderna.

LEVY, Pierre, **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2000.

O livro desenvolve um histórico sobre o desenvolvimento do ambiente virtual, desde a sua "pré-história" até a consolidação do ciberespaço da internet, onde fluem os ambientes da cibercultura.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teorias das mídias digitais**: linguagens, ambientes e redes. Petrópolis Vozes. 2014.

O livro trata a respeito da evolução das diversas teorias das mídias modernas digitais, e dos conceitos atuais de redes, cibercultura e ciberespaço.

OSINSKI, Dulce Regina Baggio. Imagens na rede: as artes visuais e a festa cibernética. **18º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas Transversalidades nas Artes Visuais**, 21 a 26/09/2009 - Salvador, Bahia. Disponível em: <[http://www.anpap.org.br/anais/2009/pdf/chtca/dulce\\_regina\\_baggio\\_osinski.pdf](http://www.anpap.org.br/anais/2009/pdf/chtca/dulce_regina_baggio_osinski.pdf)> Acesso em: 6 jun. 2016.

O artigo fala a respeito das possibilidades de desenvolvimento das artes visuais e a sua interação com a cibercultura.

TERRA, Carolina Frazon; CARVALHO, Eric de. Street art: da margem ao mainstream: o grafite no ambiente digital como técnica de branding.

**Libero**, São Paulo, v. 17, n. 33A, p. 85-90, jan./jun. 2014. Disponível em: <<http://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2014/08/09-Carolina-e-Eric.pdf>>. Acesso em: 06 jun. 2016.

O tema do artigo trata do processo de aceitação da arte de grafite, saindo de espaços marginais para se tornar uma prática Mainstream.

ZANINI, Walter. Arte de comunicação telemática: a interação no ciberespaço, p. 319-343. In: DOMINGUES, Diana <<http://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2014/08/09-Carolina-e-Eric.pdf>>. **Arte, ciência e tecnologia**. Passado, presente e desafios. São Paulo, Unesp, 2009.

O texto desenvolve todo um histórico dos primórdios das artes digitais até a integração e formação do ciberespaço nos anos 1990.



### Faça você mesmo

Faça uma visita a um site de um museu interativo. Faça anotações. Feitas as anotações, observe as principais ocorrências de obras de artes visuais com as quais se deparou e verifique quais chamaram mais a sua atenção. Exemplos de Museus:

SÃO PAULO, Governo do Estado. **Museu Casa de Portinari**. Brodowski: 2016. Disponível em: <<http://museucasadeportinari.org.br/>>. Acesso em: 06 jun. 2016.

\_\_\_\_\_. **Pinacoteca do Estado de São Paulo**. São Paulo: 2016. Disponível em: <<http://www.pinacoteca.org.br/pinacoteca-pt/>>. Acesso em: 06 jun. 2016.

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. **Museu de Arte Contemporânea**. São Paulo. 2016. Disponível em: <<http://www.mac.usp.br/>>. Acesso em: 06 jun. 2016.



### Vocabulário

**Ciber arte**: é um conceito dentro das áreas artísticas, aplicado dentro do ciberespaço, que adquiriu uma cultura própria (cibercultura). Podemos dar como exemplo autores como Diana Domingues, Analívia Cordeiro e Raquel Kogan (CORDEIRO, A. **Biografia**. In: Itaú Cultural, São Paulo, 2016. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa100025/analivia-cordeiro>>. Acesso em: 06 jun. 2016.

**Cibercultura**: inteligência coletiva múltipla, resultado de um trabalho interativo de todos os participantes do mundo virtual do ciberespaço, onde há uma crescente ampliação da criatividade nas artes e nas ciências (LEVY, 2000, p. 111-167).

## Sem medo de errar

Vamos nos recordar brevemente da situação-problema do coletivo Phoenix: como fazer de um conjunto de produções artísticas um todo coerente, que já está enraizado nas ruas da Grande São Paulo, e de lá para os ateliers, levando-os para um novo estágio no espaço virtual? Conscientes dessa nova etapa, VJ Condor e MC Juca priorizaram, nesse momento, a liderança de Fiel no desenvolvimento do trabalho. Sua boa circulação dentro dos círculos artísticos, a boa capacidade de assimilar dicas e maior experiência em pensar cenários artísticos deu a ele maior liberdade de não apenas desenhar e experimentar os seus trabalhos, mas também permitiu a ele que, dessa vez, passasse a desenvolver contatos mais frequentes com curadores e gerentes de galerias. Muitas vezes, foi recebido com desconfiança, em outras, foi acolhido, e recebeu orientações. A mais importante das orientações recebeu de um curador de galerias com bastante experiência com trabalhos multidisciplinares apresentados nos ambientes reais e virtuais: “–Faça um ajuste fino, que adapte toda a produção de massas e ruas para os pequenos espaços. Por exemplo: para cada público, direcione uma rede de canais específica e, a partir daí, crie uma página central, um portal, que integre as demais redes de páginas, de modo que a sua mensagem não desapareça, mas ganhe outra conotação”. Trata-se de uma questão de redirecionamento. A mesma essência do trabalho do coletivo, apenas uma reorganização de plataformas.

Assim, um novo projeto era elaborado, “Coragem e Força”, e a marca dele era uma criança negra de mãos dadas com outra, branca. Com um fundo azul claro, com poucas nuvens e um sol brilhante e em fontes de cor azul-marinho, a identidade visual chamativa tinha um canal direto para o YouTube, com o nome “Coletivo Phoenix”. Dois ateliers, um em Perdizes e outro em Moema, apresentaram esse projeto, os vídeos ganhavam visualizações e curtidas e reforçavam o projeto anterior: “Medo e Esperança”. Os comentários prosseguiam, com todas as espécies de críticas construtivas e congratulações. O mais importante era perceber a evolução do coletivo e notar que as lideranças poderiam ter rotatividade. O reconhecimento que tinham poderia ganhar uma aceitação ainda maior de mais públicos. Isso fazia do trabalho deles um trabalho com cada vez mais responsável, mas também de crescente satisfação e gratificação.



### Atenção

Para auxiliar na resolução da situação-problema apresentada, busque nos dicionários de língua portuguesa ou em verbetes enciclopédicos os significados da palavra “iconografia”: entendemos essa questão como o que ela representa para a arte, não apenas em relação a objetos figurados, mas também em relação aos significados que são conferidos ao que é artístico (KLEIN, 1998, p. 343); e “visual”: como algo que é instantâneo e que pode, de uma só vez, expressar um grande número de ideias (BUENO, 2008, p. 65-66).

Faça agora um exercício: ouse e entenda o que é um processo de construção de uma arte visual. Esse entendimento não pode ficar restrito a você. É necessária a discussão em sala de aula com o professor e o (a) s colegas, a fim de poder ter uma visão mais ampla desse conceito. Há que se ter como foco que o que melhor define a conclusão é a experiência coletiva e saber que o impacto varia de pessoa para pessoa.

### Avançando na prática

Nos últimos capítulos, falamos sobre a relação da cibercultura com as linguagens reais e virtuais e as artes visuais. Agora, vamos entrar em um conceito mais amplo, onde essa relação ganha forma mais consistente: o cibridismo. Para tanto, vamos nos focar em uma situação problema específica: pensando na sociedade contemporânea, como um artista multidisciplinar pode interagir dentro de um mundo onde as realidades se transformam e dialogam umas com as outras, em constante transformação? Vamos pensar nesse artista, como um músico, especializado em composições eletrônicas, poeta pós-moderno de *hai-kais* (Exemplo: MESTRE TRIPÉ – Pseudônimo de Kevin Kraus, Polegar opositor, 2015. Londres; Disponível em <<http://oposithumb.blogspot.com.br/>>; MINOTAURO, Ruminessências. São Paulo. 2016. Disponível em <<http://ruminessencias.blogspot.com.br/>> e tsurus (Exemplos, YONAMINE, Márcio, Casa Invisível, 2012. São Paulo. Disponível em <<https://acasainvisivel.wordpress.com/>> e LOBO, Clara. Morte ao superego. Com atualizações irregulares. São Paulo. 2013. Disponível em <<http://claralobo.blogspot.com.br/>> e ilustrador (Exemplo: ANJOS, Anna, Endereço do site antigo; com conexão para novo endereço. 2016. São Paulo. Disponível em <<http://annaanjios.prosite.com/>> e MOES, Tatiana, Página principal. Recife. 2016. Disponível em <<http://cargocollective.com/tatimoes>>). Seu trabalho se concentra especialmente em torno do mundo da Internet, e é permanentemente alimentado por um constante experimentalismo. O desenvolvimento deste não se dá pela aceitação ampla geral e irrestrita do público, mas sim de um segmento que já está acostumado com a sua produção.



### Lembre-se

**Cibercultura:** trata-se da descrição do espaço virtual compartilhado entre computadores e redes de telecomunicações (ou seja, do ciberespaço), onde estão concentrados os elementos para a formação de uma inteligência coletiva múltipla que se aplica nas relações do espaço virtual (LEVY, 2000, p. 27-44), definição importante para a Seção 2.2, e fundamental também para a Seção 2.3.

Como são as reações desse grupo de fãs? Que relação é desenvolvida a partir dessa interação? Estamos pensando, mais do que em uma cultura cibernética, em um estilo de vida, no qual a pessoa está alternada em estar on e off-line e, por isso, o seu próprio modo de viver está sujeito a estar “conectado” ou “desconectado”. Até que ponto o artista é ele e seu mundo privado e quando começa a ser o seu próprio trabalho e a sua esfera política? Essa passa a ser uma questão fundamental. É por esse caminho que ele constrói a seu modo de viver no cibridismo.



### Faça você mesmo

Desenvolva uma resenha, aplicando os conceitos aqui apresentados: escolha um grupo específico de artistas no período de uma ou duas semanas, a partir de seus sites (pode utilizar o tempo de dois artistas e um de pano de fundo, sem critério cronológico), de modo que possa compreender qual é o ritmo de vida e produção dele, na relação com o seu público. Relate os pontos mais importantes das atividades dele.

### Faça valer a pena

**1.** As artes visuais são um universo com técnicas manuais:

- a) que se restringem ao seu próprio desenvolvimento, antes de entrar no ciberespaço;
- b) que aparecem no ciberespaço, mas não agregam na cibercultura e, por isso, não agregam enquanto novidade maior no universo virtual;
- c) que podem ter as suas virtudes expandidas com o bom uso de aplicativos de computadores e tecnologias multimídia;
- d) que terão as suas virtudes prejudicadas com o uso de aplicativos de computadores e tecnologias multimídia em seus trabalhos;
- e) que são destituídos de quaisquer virtudes adicionais para usos virtuais.

**2.** Pensando na cibercultura, qual é a relação das artes visuais com o ciberespaço?

- a) É uma janela isenta e apagada, sem nenhuma possibilidade de inovações.
- b) O ciberespaço oferece uma janela tão ampla que as artes visuais são apenas um detalhe.
- c) O ciberespaço já consolidou a sua própria cibercultura, de modo que as artes visuais pouco agregam para a produção virtual e cibernética, como um todo.
- d) O ciberespaço é uma janela, onde se abrem possibilidades de construção de identidades visuais de impacto para a produção cultural e cibernética.
- e) A cibercultura é produtora autossuficiente de identidades culturais, sem precisar das artes visuais e, com isso, contribui apenas relativamente para a produção cultural e cibernética.

**3.** Dentro da interação entre as diversas mídias, na construção de iconografias, com as várias possibilidades colocadas diante de si, o artista será:

- a) um fabricante de signos linguísticos;
- b) um produtor de signos linguísticos aplicados à cultura geral;
- c) apenas um mero integrador passivo de signos linguísticos e artísticos próprios e de autores alheios;
- d) um produtor de signos artísticos, podendo até abraçar a área visual, mas não focado a ela;
- e) um produtor de signos artísticos de natureza visual, podendo se integrar com outras áreas.

## Seção 2.3

### Hibridismo e cibridismo nas artes

#### Diálogo aberto

A presente seção apresenta dois novos conceitos, que são os de hibridismo e cibridismo nas artes. De que maneira essas definições são importantes na cibercultura? Como podemos aplicá-los em exemplos práticos? Para começar a seção, vamos retomar o caminho do coletivo Phoenix, rumo aos objetivos de ampliar o alcance de suas produções.

Os membros do coletivo já estavam se acostumando com o bom retorno de seus trabalhos, que já estavam se expandindo nas redes sociais. A página oficial e os canais no Facebook, no Twitter, no YouTube tinham bastante visitas e curtidas, diversos elogios e comentários. MC Juca, VJ Condor e Fiel já tinham consciência de que os seus trabalhos tinham retorno pleno. O trabalho estava no caminho certo. A nova questão era o ritmo de trabalho. Estavam vivendo uma realidade em que estavam tendo de interagir entre o virtual e o real de forma intensa, de maneira que os seus trabalhos precisavam falar por si, como se fossem uma só voz. As demandas eram enormes, e o ciberespaço estava amplo demais para o trabalho que tinham construído. Sua rede de produções precisava de uma alimentação permanente, permanecendo entre uma sintonia de estarem “ligadas” e “desligadas”. A produção estava viva e eles precisavam estar acompanhando tal vida, revezando-se nessa nova rotina. MC Juca ficou com o papel de ser o principal monitor das redes, observando a sua evolução e a maneira como ela se comportava.

As partes do aperfeiçoamento da identidade visual das plataformas virtuais permaneciam com Fiel, enquanto a alimentação das sonoras era mantida por VJ Condor. Nos momentos mais intensos de produção, havia um revezamento constante de todos. A coordenação geral ficava com MC Juca. Havia momentos inesperados de más interpretações de suas produções por parte dos fãs, em que era necessária a presença de, pelo menos, um dos integrantes do coletivo, a fim de esclarecer quaisquer lacunas que ficassem em aberto nas discussões entre os internautas. O mundo real estava se misturando com a cibercultura e os membros do coletivo se deparavam com uma nova situação-problema: como manter a identidade virtual de sua produção

constante, e em tempo real, de acordo e em sincronia com os seus ritmos de trabalho, de maneira a não perder o controle das narrativas de sua produção?

Esse novo desafio fazia com que os membros do coletivo Phoenix fossem obrigados a serem mais objetivos e focarem mais em objetivos bem pontuais, quando o assunto era a questão das interações com os meios virtuais. Isso os obrigava a ir além do ciberespaço e da Cibercultura, enquanto objeto. Tinham de viver esses conceitos enquanto estilo de vida e ritmo de trabalho. Isso passava a se tornar um constante desafio em suas respectivas rotinas.

Tinham que monitorar, passo a passo, as reações mais importantes das ferramentas virtuais e fazer delas elementos de uma espécie de banco de dados de seu cotidiano de trabalho. Assim, passavam a formular uma tática de sobrevivência permanente diante de sua estratégia da interação entre os mundos virtual e real em sua carreira artística.

### Não pode faltar

Para começarmos, devemos compreender o conceito de hibridismo. Trata-se de uma definição na qual estamos falando de misturas e miscigenações de diversas culturas, formando uma nova forma de ser e estar no mundo. Trata-se de um fenômeno inicialmente pensado no mundo real, a partir da ideia de migrações e diásporas de povos e culturas que saem de suas terras anteriores e se reintroduzem no lugar em que passam a viver, sincretizando seus antigos elementos culturais com os novos, que lá estão já enraizados. O local e o universal se misturam e, assim, temos a hibridização das culturas. Inicialmente, podemos observar essa interação dentro do mundo real, mas não apenas nele (WERBNER apud SCOTT, 2010, p. 103-104).

Se formos mais a fundo, podemos observar essa troca dentro do conceito de cibridismo, que é algo que podemos observar quando, por exemplo, estamos dentro do ambiente urbano, conferindo a ele um modo mais inteligente de vida, articulando a cidade e o ciberespaço (VALENTIM, apud LEMOS, 2005, p. 243). Assim, o cibridismo diz respeito a um estilo de vida na interação entre o virtual e o real, do indivíduo no mundo concreto, diante do ciberespaço na construção e manutenção permanente de uma inteligência específica dentro da cibercultura. Trata-se de um desenvolvimento maior dos conceitos anteriores, em que a cibercultura ganha extensão e tempo dentro do ciberespaço e na qual o indivíduo, em seu mundo real, está construindo em seu espaço próprio alternativas de adaptação diante dos objetos virtuais que foi capaz de construir e desenvolver (LORENZOTTI, 2014, p. 116).



#### Refleta

Dentro do hibridismo, o cibridismo pode ser visto apenas como uma de suas facetas aplicadas, pois ela entra em um ambiente virtual bem

específico. Podemos falar a respeito de diversos ambientes virtuais. Por exemplo, a criação artística e a literária, por si só, já constituem interfaces entre mundos virtuais, no sentido de construir universos imaginários diante da realidade de uma pessoa. No entanto, não formam ambientes virtuais com tecnologias e sim com a cultura, a criatividade e a imaginação.

Já no caso do ciberidismo, estamos falando de algo mais sofisticado. Observamos ambientes virtuais desenvolvidos a partir de tecnologias aplicadas, da convergência de mídias. Isso requer uma forma mais aplicada e intensa de dedicação do indivíduo entre o real e o virtual. Nesse caso, a interface desse indivíduo criador faz com que ele tenha de saber lidar com o funcionamento de máquinas especializadas, especialmente as das tecnologias da informação, de mídias e das telecomunicações, conectadas em uma convergência de linguagens sonoras, audiovisuais e em tempo real. A ideia do ciberidismo não seria a de estar no hibridismo na sua forma mais dinâmica e ágil, lidando com as tecnologias mais acessíveis e avançadas para o ser humano de sua época? Nesse sentido, ser possível capaz de interagir, não apenas através de flexibilidade social e de técnicas manuais e comportamentais, mas também de conhecimento científico?

### Transformações nas perspectivas do olhar

A partir dos conceitos de hibridismo e ciberidismo, temos grandes transformações nas perspectivas do olhar do cidadão comum dentro do mundo em que ele está inserido. Em relação ao seu modo de viver, podemos pensar em uma série de aspectos importantes, como o grande aumento da quantidade do uso de celulares interconectados, cuja utilização passou a ter como finalidade, além da de fazer ligações.

"tirar fotos, publicar vídeos e publicar a vida em um mundo paralelo, porém presente, que é o virtual. [...]hoje é cada vez mais comum não precisar guardar um único número de telefone, já que temos agendas, tanto no celular, quanto nos computadores portáteis (notebooks ou netbooks). [...] Vivemos em uma sociedade de massa, na qual tudo é informação e ideologia. Estamos andando por um pequeno muro que nos divide entre o mundo físico e o virtual. [...] Mesmo estando presente no cotidiano do presente das pessoas, ainda é complicado perceber que as máquinas interferem no nosso mundo orgânico. O que parecia ser apenas ficção científica, hoje é o nosso dia a dia. O celular é um aparelho bastante importante na concepção e desenvolvimento da produção artística contemporânea" (CARRAPATOSO, 2011, p. 3-6).

Estamos falando do indivíduo pós-moderno, multifacetado, flexível, que modifica os seus papéis, conforme o ambiente e a situação. A capacidade de se moldar em ambientes de grandes multidões, para outro, mais restrito; situações mais discretas, outras de maiores contrastes; universos mais movimentados, que, de tempos em tempos, aceleram o seu ritmo de funcionamento. Todos esses estados de coisas induzem o cidadão contemporâneo a ter uma espécie de preparo para conhecer

dinâmicas de vida entre uma realidade e outra; um universo virtual e outro; entre o contato com a realidade e o mundo virtual. Essa permanente situação de mudança de estados caracteriza tempos e ações que podemos verificar das formas mais dinâmicas e surpreendentes (LIPOTEVSKI, 2004, p. 51-58).



### Assimile

**Cibercultura:** “espaço virtual compartilhado entre computadores e redes de telecomunicações onde estão concentrados os elementos de uma inteligência coletiva múltipla” (LEVY, 2000, p. 27-44).

Com isso, o olhar em relação à forma de encarar as linguagens artísticas passa a ser mais abrangente, de maneira que a visão de que a constrói deva ser mais dinâmica e flexível. As consequências disso são diversas. Por exemplo, um trabalho artístico, antes, um elemento fechado em torno de seu próprio conceito, passa a ser uma obra em aberto, que tende a ser permanentemente reinventada, reincorporada, correndo o risco de sua essência original se perder. Se a consequência disso é nos tornarmos grandes absorvedores de novos conceitos, corre-se o risco de nos tornarmos um “depósito” de informações e não agentes formadores da autonomia do pensamento (FERREIRA, 2011). Nesse sentido, o ciberismo pode se tornar produto de um modo de vida rápido, dinâmico, mas com olhar direcionado, tutelado, e não necessariamente livre.



### Pesquise mais

CARRAPATOSO, Thiago. **A arte do ciberismo**. São Paulo: Cultura Digital Brasil, 2016. Disponível em: <<http://culturadigital.br/artedociberismo/>>. Acesso em: 20 jul. 2016.

Página com pesquisa com desenvolvimento do conceito do ciberismo e a sua relação com as artes contemporâneas.

FERREIRA, Isabella F. A questão da arte e da educação na cibercultura. **Revista Sul-americana de Filosofia e Educação**, 2011. Disponível em: <<http://www.periodicos.unb.br/index.php/resafe/article/viewFile/5498/4605>>. Acesso em: 17 jun. 2016.

Esse artigo fala sobre as contradições sobre a influência da cibercultura no processo educativo e na construção das obras de artes como conceitos contemporâneos.

LE MOS, André (Org.). **Cibercidade II: ciberurbe. A cidade na sociedade da informação**. Rio de Janeiro: E-papers Serviços Editoriais, 2005.

Trabalho que fala sobre o estilo de vida nas cidades e a cultura cibernética e como ambos os elementos são trabalhados pelo cidadão contemporâneo.

LEVY, Pierre, **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2000.

O livro desenvolve um histórico sobre o desenvolvimento do ambiente virtual, desde a sua “pré-história” até a consolidação do ciberespaço da internet, onde fluem os ambientes da cibercultura.

LIPOTEVSKI, Gilles. **Os tempos hipermodernos**. São Paulo: Barcarolla, 2004.

A obra fala dos tempos atuais, quando a velocidade dos acontecimentos e dos fatos gera uma visão mais imediatista e individualista dos indivíduos participantes da sociedade contemporânea.

LORENZOTTI, Elizabeth. **Jornalismo século XXI: o modelo #midiaNINJA**. São Paulo: E-galaxia, 2014

O livro relata sobre as experiências do coletivo Mídia NINJA, em relação às formas de linguagens jornalísticas, a interação com as redes sociais e a Internet.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teorias das mídias digitais: linguagens, ambientes e redes**. Petrópolis: Vozes, 2014.

O livro trata a respeito da evolução das diversas teorias das mídias modernas digitais, e dos conceitos atuais de redes, cibercultura e ciberespaço.

SCOTT, John (Org.). **Sociologia: conceitos chave**. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.

Enciclopédia que trabalha com conteúdos e conceitos importantes para a Sociologia.

ZANINI, Walter. Arte de comunicação telemática: a interação no ciberespaço, In: DOMINGUES, Diana (Org.). **Arte, ciência e tecnologia: passado, presente e desafios**. São Paulo: Unesp, 2009. p. 319-343.

O texto desenvolve todo um histórico dos primórdios das artes digitais até a integração e formação do ciberespaço nos anos 1990.



### Exemplificando

Um exemplo que pode ser bem utilizado para compreender o processo de criação do ciberespaço é o desenvolvimento dos diálogos e memes da rede social Facebook. As pessoas passam os seus tempos, ora on, ora off-line, fazendo pequenas “guerras” de informação e opinião, muitas

delas, transformando isso em obsessão diária e desviando o que seria bastante produtivo em discussões intermináveis sobre determinado assunto, com técnicas de linguagens, às vezes bem-humoradas, outras vezes, nem tão simpáticas, com os famosos trolls, ou a disseminação de mensagens houax. Em todos esses casos, podemos verificar a criação de conflitos de forte intensidade, em que os indivíduos jamais se conheceram, ou sequer sabem um a respeito do outro. São situações, as quais o real e o virtual se confundem em um território bastante opaco, e as informações estão constantemente incompletas.



### Faça você mesmo

Se tiver um celular, um smartphone ou um tablet, permaneça conectado por três horas, em circulação, interagindo com as suas redes sociais totalmente abertas. Após isso, desconecte-se e fique, pelo menos, uma ou duas horas, também em circulação. Terminado esse período, reconecte-se, abra as suas redes de contatos e verifique as mensagens que ficaram para ser respondidas, as principais novas ideias e conceitos que foram passados para você. Note se os conceitos apresentados acima conferem com essa experiência.



### Vocabulário

**Cibridismo:** uma situação de “estar entre redes [...] on e off-line simultaneamente. [...] Não [...] mais [...] separados do ciberespaço. [...] Hoje, nossas tecnologias estão mais relacionadas com extensões mentais daquilo que podemos fazer” (LORENZOTTI, Elizabeth. *Mídia de Massas versus massa de mídias*. In: \_\_\_\_\_. **Jornalismo século XXI: o modelo #midiaNINJA**. São Paulo: E-galaxia, 2014). p. 116.

**Hibridismo:** “termos e categorias mistos ou [...] choque de consciências, [que] engloba referências tais como sincretismo religioso, criouliização ou políticas ciborgue [...]; o termo assinala a mistura e culturas ‘locais’ e ‘universais’ na globalização” (WERBNER, Pnina. *Hibridismo*. In: SCOTT, John (Org.).

**Sociologia:** conceitos chave. Rio de Janeiro: Zahar, 2010). p. 103-104.

### Sem medo de errar

Vamos recordar da situação-problema do coletivo Phoenix: como manter a identidade virtual de sua produção constante, e em tempo real, de acordo e em sincronia com os seus ritmos de trabalho, de maneira a não perder o controle das narrativas de sua produção?

O trabalho de MC Juca ao longo do dia passou a ser bastante dinâmico. A resolução desta situação-problema passava por utilizar todos os meios cibernéticos que tinha à disposição e interconectá-los, de modo a otimizar o seu contato entre o virtual e real. Levava consigo um tablet sempre conectado, assim como o seu celular, nos momentos em que não poderia se dedicar mais às respostas de seus fãs e profissionais parceiros. Quando tinha um tempo sobrando, ele parava e respondia às questões mais urgentes, depois retornava à sua rotina normal. Obviamente, Juca tinha colocado algumas prioridades. Deixava permanentemente on-line o seu WhatsApp e o perfil do Facebook (com sincronia de sua conta no Twitter) no celular. Para não chamar a atenção, mantinha tudo no vibracall. Para qualquer demanda especializada mais urgente, ele mandava mensagens para VJ Condor e Fiel. Por outro lado, sua preocupação principal era divulgar, de um lado, o trabalho do coletivo Phoenix, pelas vias virtuais. Por outro, pelos meios presenciais. Então, a agenda de Juca passou a ser bastante ocupada, tendo reuniões com os mais diversos profissionais: donos de ateliers, espaços culturais, casas de shows, sites especializados. O coletivo Phoenix estava profissionalizando o seu trabalho de tal maneira que passou a exigir tarefas de relações públicas, marketing, trabalhos executivos e de gestão antes não imaginados. Havia reuniões com Juca, de apresentação, mas também com o restante do coletivo, com a finalidade de apresentar as condições de trabalho. Havia momentos em que o comandante da reunião era Condor e o tema eram os aspectos de edição das produções, de maneira que algumas das principais reuniões passavam a ser prioritariamente com ele. Em outras ocasiões, Fiel comandava, para avaliar condições de trabalho para montagem de cenários, apresentação de exposições, locais para a grafiteagem etc. Em determinados momentos, as reuniões eram exclusivas e dispensavam os outros dois membros. Eram situações bem pontuais e monotemáticas. Mesmo assim, todos tinham de estar informados e se reportar uns aos outros. Por outro lado, havia situações em que a presença de ao menos dois deles era fundamental.



### Atenção

No entanto, é preciso levar em conta que essa dedicação deve ser feita de maneira organizada. Pensar o momento em que a qualidade do monitoramento é mais importante que a quantidade. Os membros do coletivo Phoenix percebiam que tinham de se manter on e off, de modo alternado, por questão de eficiência. Mas qual seria o momento certo de diminuir o ritmo? Até porque não poderiam dar conta de todos os acontecimentos, no máximo, minimizar falhas que acontecessem no meio do caminho.

Quem não podia bobear era MC Juca, sabendo que, dentro do espaço virtual, os trabalhos deles ganhavam a conotação de “obras abertas”, que poderiam ser reincorporadas, algumas como inspiração, outras enquanto cópia indevida. Assim, ele se tornou uma espécie de “radar” do coletivo. Durante os dias de semana que não havia trabalho à noite, discutiam eventuais problemas de suas obras por Skype ou por webcamera do Facebook. Condor e Fiel ressaltavam que precisavam saber se Juca não poderia se cansar com aquele ritmo. Eventualmente, o papel principal de comandante da agenda passava para Fiel, que acompanhava mais de perto Juca. Havia momentos, no entanto, em que os dois passavam as funções para Condor. A presença constante dos três diante da agenda de trabalho, controle de produção e contato com os fãs passou a mantê-los mais próximos, controlando as narrativas de suas composições.

## Avançando na prática

### A cibercultura da dimensão da criação artística

#### Descrição da situação-problema

Nas últimas seções, falamos sobre os diversos aspectos da cibercultura, desde as suas linguagens, das suas formas de artes e estilos de vida. Na próxima seção, falaremos sobre a questão da criatividade dentro da cibercultura. Para tanto, vamos nos focar em uma situação-problema que vai a uma direção oposta à do presente capítulo: em determinado momento, um produtor artístico já está bastante saturado de informações em sua criação. O seu trabalho é essencialmente de artes visuais digitais, combinando pinturas, fotografias e edições poéticas dentro de intervenções da realidade concreta. Ele percebe que não consegue mais evoluir na direção que desejava originalmente. Dessa maneira, ele resolve interromper temporariamente a sua produção para arejar e pensar: não seria esse o melhor momento para fazer uma autocrítica de meu trabalho? Ele está percebendo que a série de trabalhos que estava desenvolvendo com o tema “intervenção” já esgotou os seus objetivos. As narrativas do conjunto de trabalhos que ele desenvolveu, combinando o universo urbano do centro de São Paulo e o abandono do poder público, já estão com conclusões próprias, e, se insistirem mais, correm o risco de se tornar demasiadamente repetitivas.



#### Lembre-se

Vamos lembrar-nos de um conceito fundamental, criação artística: O resultado total da produção da inteligência criada dentro de um processo de construção e elaboração de uma obra artística (SALLES, C. Introdução. In: \_\_\_\_\_. **Gesto inacabado**: processo de criação artística. São Paulo: Annablume, 2007). p. 11-24.

## Resolução da situação-problema

Assim, depois de alguns dias de “ócio criativo” e reflexão, pensando em uma série de possibilidades, esse artista teve uma grande sacada. “Se um tema é ‘intervenção’, por que ficar só no ambiente urbano? Vamos para regiões rurais observar como outras intervenções e o abandono do poder público podem também desenvolver novas narrativas que complementem a original. Há tanta natureza sendo devastada, tanta pobreza, estradas de terra, gente simples, e o contraste com o latifúndio! Vamos explorar essa outra face, que está oculta aos olhares da cidade!” Com esse pensamento, o artista pegou o seu carro, sua câmera fotográfica, seu tablet, celular, e foi à luta! Agora, em uma direção bem diferente, mais relaxado e buscando outra maneira de se conectar com a realidade. Os ritmos dele se alteraram, o seu foco se enriqueceu e o direcionamento da sua atividade ganhou vida nova.



### Faça você mesmo

Visite o site de um artista que tenha dois conjuntos de obras que sejam evoluções contínuas, um em relação ao outro. Por exemplo, a fotógrafa brasileira radicada em Nova Iorque Ana Cissa Pinto, em seu site de retratos:

PINTO, Ana Cissa. **Portraiture works**. Nova Iorque, 2016. Disponível em: <<http://www.portraitsbyanacissa.com/selectedwork>>. Acesso em: 27 jun. 2016.

Ali, notamos como ela explora, com um mesmo estilo de composição, diversas séries de retratos em temas diferentes. Retratos convencionais; de mulheres grávidas; donzelas etc. A artista fotográfica vai abrindo as suas narrativas, sempre ampliando a sua capacidade de criar e se inserir elementos fotogênicos dentro do espaço cibernético, de maneira, mais qualitativa que quantitativa. Nesse sentido, faça uma resenha, apontando as principais características do conjunto de seus trabalhos.

### Faça valer a pena

**1.** Caracteriza-se como hibridismo:

- a) O conceito de linguagens cibernéticas híbridas;
- b) A ideia de mistura de cores em uma palheta;
- c) Um pensamento pouco elaborado e bastante espontâneo, que é o resultado de duas ideias contraditórias;
- d) A mistura de dois elementos culturais diferentes de alguém vindo de outra região para um novo território;
- e) A definição de um pensamento que é construído em etapas, mas confuso, assim, “híbrido”.

**2.** Fazendo uma relação direta da cibercultura com o ciberidismo:

- a) não observamos nenhuma relação direta entre as duas definições.
- b) a ideia de cibercultura é um conceito que se apresenta como o extremo oposto da definição original de ciberidismo.
- c) entende-se o ciberidismo como um modo de vida do cidadão contemporâneo, já em consequência da cibercultura;
- d) não entende-se o ciberidismo como um modo de vida do cidadão contemporâneo;
- e) são conceitos complementares, mas de naturezas totalmente distintas.

**3.** O olhar do cidadão pós-moderno:

- a) é veloz, instantâneo, e tem relação direta com a definição do ciberidismo em relação ao cidadão contemporâneo;
- b) é lento, cadenciado, e não sofre influências diretas do ritmo de vida do ciberidismo;
- c) é veloz, instantâneo, mas pouco tem a ver com o estilo de vida do ciberidismo;
- d) é lento, cadenciado, mas, ao mesmo tempo, tem relação direta com a definição do ciberidismo em relação ao cidadão contemporâneo;
- e) não tem um ritmo definido, nem relação direta com a definição do ciberidismo.

## Seção 2.4

### Criatividade artística na cibercultura

#### Diálogo aberto

O coletivo Phoenix passou a sentir uma maior necessidade de variar mais os seus trabalhos. As temáticas anteriores já tinham dado um bom retorno e as mensagens que elas passavam eram suficientemente fortes para conferir uma identidade consistente ao grupo. O novo desafio deles passou a ser maior: como migrar os seus trabalhos para novas mensagens? Eles já tinham um grupo fiel (sem trocadilhos...) de fãs na internet (página oficial e os canais no Facebook, no Twitter, no YouTube), o retorno era permanente. Mas havia um sentimento geral de “quero mais”. Então, começaram a trabalhar outras propostas. “Por que apenas os dois temas originais? Não podemos ser mais abrangentes?”, perguntava MC Juca: “Todo mundo já sabe que nós focamos as questões da realidade social da Grande São Paulo, mas por que precisamos produzir apenas um conjunto de temas?”. Estavam naquela reunião fazendo uma grande exposição de ideias soltas, livres, abertas e experimentais, o chamado brainstorming (em português, “Tempestade cerebral”), no jargão das organizações criativas. Vinham com diversas propostas: um apresentava, dois rejeitavam. Às vezes, um deles mandava uma ideia nova, outros complementavam e assim construíam o conceito artístico inédito, dentro da ideia de cibercultura.

VJ Condor, em determinado momento, lançou mais uma provocação: “Já que falamos tanto de realidade, por que não podemos também falar de sonhos? O ritmo das músicas muda um pouco, o tom das imagens, das letras, mas a gente leva essa pegada para o nosso público!”. Por algum tempo, os outros integrantes do Phoenix pensaram na ideia. Fiel desafiou o companheiro: “Condor, você tem uma estratégia de como ‘vender’ um sonho? Sabe como isso pega na cabeça das pessoas? Porque na Internet nós não enxergamos rostos, mas sim telas e aplicativos!”. E assim continuaram a discutir como e o que fazer. Juca, em determinado momento, colocou de forma bem clara uma questão fundamental: “Não sei se a gente consegue produzir sonhos para os outros, mas podemos oferecer uma ideia do que seja liberdade de criar. Aí, quem quiser sonhar, que sonhe”.

Ali, naquele momento, a situação-problema estava colocada: como apresentar

uma produção criativa no ciberespaço (e, no caso, na questão artística), de forma que o público pudesse pensar e imaginar algo mais daquilo que é produzido dentro da realidade virtual? Pensando a proposta do coletivo Phoenix, Juca foi pensando em diversos temas. Começou com um slogan: "Acelere sua consciência!". Nessa proposta, Condor e Fiel foram procurando temáticas e elaborando toda a produção que passou a ser marcada por algo diferente, surpreendente, uma abertura de fronteiras artísticas do grupo. Aqui vamos acompanhar como a criatividade artística influi, de forma decisiva, na maneira do coletivo atuar em suas produções.

## Não pode faltar

### Introdução à criatividade artística

A ideia de criatividade no mundo cibernético parte de um princípio de que estamos imersos em uma grande troca, que envolve especialistas de diversas áreas. Técnicos, críticos de artes, apreciadores, fãs, e assim por diante. Nesse sentido, pensar a criatividade nas artes ganha uma nova dimensão, que é a ideia de que estamos imersos em uma forma de atuar universal, de um lado, mas ausente de totalidade, de outro. A perspectiva da criação artística passa a ser dentro de um horizonte aberto e sujeito às mais variadas formas de influências (SALLES, 2006). A música, as artes visuais, as audiovisuais, todas elas estão sujeitas a uma grande quantidade de informações, em que o artista está sendo colocado diante de novos desafios (SALLES, 2012). Em determinados momentos de sua carreira, ele é levado a novas influências que o levam a fazer diversas experimentações, reinventam a si mesmo e a sua obra. Diante de uma cultura cibernética que tem como uma de suas características importantes ser fractal, ele mergulha no mar de informações, pesquisa novos elementos e os adiciona em sua estrutura de criação (LEVY, 2000, p. 130-143). Um universo que está off-line é naturalmente cômodo, e os seus paradigmas já estão dados diante dos olhares de quem cria e quem aprecia as obras. Por outro lado, no mundo on-line, o que temos é a constante troca daquilo que foi construído entre as diversas dimensões: seja ela, on ou off-line, realimentando-se em uma constante dinâmica de criação, em um caminho de constante mãos duplas (LEVY, 2000, p. 145-151).

Entendendo como a criatividade artística pode estar atuando dentro do meio cibernético, pensemos nos mecanismos que fazem com que as distâncias entre todos os participantes de uma obra diminuam, ao ponto em que a metáfora de um espaço local se torna uma parte efetiva de um mundo inteiro, onde todos enquanto indivíduos passam a estarem sujeitos às interações e transformações diante da sociedade em que vivem. Cada vez mais rápido e instantâneo. Nossas sensibilidades ficam mais expostas e, portanto, é por isso que a capacidade de criação passa a ter maior fôlego, na forma de receber a mensagem e reenviá-la (MARTINO, 2014, p. 193-197).



### Refleta

Se, de um lado, o artista tem a oportunidade de ser mais criativo dentro da ampla interação do ciberespaço, diante de tantos estímulos que ele recebe, será que realmente procede de sua criatividade ser capaz de produzir algo totalmente novo e inédito? Ou ele, na verdade, pode se tornar uma espécie de “escravo” da rede que tanto lhe oferece, mas também muito o condiciona? Nesse sentido, devemos pensar como os memes e virais podem se tornar objetos de indução e, no limite, uso seletivo da informação. São mecanismos simplificadores que, antes de artísticos, podem ter mais as características de ser pequenas formas de entretenimento. É possível observar criatividade de quem desenvolve essas produções (MARTINO, 2014, p. 177-181). Mas o que temos de profundidade? Trata-se de algo que realmente deixa um legado? Ou, na verdade, tem a proposta inversa da arte? Pensando que, se o propósito do artista é gerar reflexão, a ideia do entretenimento é apenas promover interação fugaz e descartável.

### Os novos paradigmas da arte

Com esse admirável mundo novo que a cibercultura oferece, as artes acabam diante de novos dilemas. Até onde produzir arte tem o elemento original de espontaneidade? E, a partir de que momento nós estamos lidando com máquinas e informações, onde os elementos da ciência e do conhecimento passam a interferir sobre a criatividade humana? Essa reflexão não só se torna necessária como é urgente. O mundo da informática acaba inevitavelmente invadindo o cotidiano das pessoas, e o universo das artes não deixa de sofrer essa interferência. Chega um momento em que o artista precisa saber qual é o limite de seu papel e onde está o papel do cientista; como o processo de criação da arte começa a viver um processo de hibridização de linguagens: é quando podemos ter criadores de arte delimitando conhecimento, e editores podendo descobrir as possibilidades de um artista dentro de si. Tal situação nos faz pensar novas perspectivas: as de criadores multidisciplinares, que podem, sim, serem artistas, mas que têm a possibilidade de enxergar outros horizontes para além das artes, tal como novos “Leonardos” da Vinci, dessa vez, não na Era do Renascimento, mas sim na globalização (DOMINGUES, 2009, p. 25-29). Esses novos paradigmas nos fazem pensar o hibridismo, e, nos casos da cibercultura, o cibridismo, nas últimas consequências em formas de transformação da realidade, em uma permanente transição, onde o território concreto, o mundo virtual e o corpo em movimento estão permanentemente sofrendo modificações e influências estéticas, de modo que as artes acabam se tornando um elemento a mais, mas não único, no permanente contato do indivíduo com a sociedade contemporânea. As tecnologias acabam se tornando um grande impulsionador de tais mudanças de paradigmas. Com isso, vem a questão: o que faz imaginar que uma cultura artística imaterial começa a ganhar cada vez mais força diante do senso comum anterior? A ideia de se queimar

um museu (o slogan “Queimem o Louvre”, surgido nos anos 1960) colocada diante da nova cultura de se dizer “salvem os arquivos” (DOMINGUES, 2009, p. 30-36). Em que contexto é possível pensar a capacidade criativa dos artistas contemporâneos diante dessa nova realidade? Começamos a observar que as fronteiras da arte podem ultrapassar a simples ideia da criatividade espontânea e entrar em novos universos que não pertenciam originalmente ao universo artístico. Podem, inclusive, ter dentro de si a capacidade criativa e inventiva. No entanto, trata-se de outra forma de criatividade, mais metodológica, experimental, baseada na comparação/estruturação de diferentes universos, virtual e concreto.



### Assimile

Voltemos aqui ao conceito de ciberidismo: trata-se de uma linguagem em que as dimensões virtual e real estão misturadas. E também uma situação a qual o indivíduo comum fica entre redes, on e off-line, alternada ou simultaneamente, “a um ponto em que ele não está mais separado do ciberespaço diante de tecnologias que estão mais relacionadas com extensões mentais daquilo que podemos fazer” (LORENZOTTI, 2014, p. 116).

Podemos pensar grande parte desse novo paradigma como parte de um estado geral da sociedade em que vivemos. No momento atual, os ritmos de vida estão mais acelerados, o tempo para apreciar simples aspectos da vida diminuiu, o que leva o indivíduo contemporâneo a agir de maneira mais instantânea e dinâmica e menos contemplativa.

Muito do que se pensa e produz no modo de viver do indivíduo contemporâneo é feito de um prazo mais curto e imediato, em detrimento da ideia do longo prazo, o que, muitas vezes, gera nele conflitos existenciais, do que é o tempo de ócio e o de trabalho (LIPOTEVSKI, 2004, p. 71-84). Tudo isso nos faz pensar o quanto a perspectiva de construir a arte pode ficar mais fraca, diante da ideia do entretenimento. Enquanto o dom artístico busca a ideia da beleza e de um ideal mais profundo e permanente, as técnicas de entreter procuram prender a atenção em algo que vai mudando de foco de um assunto para outro, de maneira dinâmica. Assim, as artes, integradas com a cibercultura, ficam mais expostas a esse segundo paradigma. Pensando do ponto de vista da criatividade e da perspectiva da criação artística, com isso, podemos observar o rompimento de algumas fronteiras básicas: entre o que é o tempo de reflexão, e quando se faz necessário o momento de ação; onde e quando a arte mantém a sua essência original, e em que momento ela começa a ter a sua essência sendo construída no plano interdisciplinar; qual indivíduo contemporâneo é esse que está vivendo um mundo onde a informação está mais presente em sua vida do que em épocas anteriores. Todos esses aspectos são essenciais na forma como o artista irá pensar a sua arte nos tempos atuais. Ele poderá pensar as artes nos limites da ciência e da tecnologia, de um lado, e também nas fronteiras com o entretenimento, de outro.



### Pesquise mais

BARRETO, M. O. **Ensaio sobre criatividade**. Salvador: Sathyarte, 2007. v. 1.

Livro que trabalha com conceitos fundamentais a partir da ideia de “criatividade”.

DOMINGUES, Diana. Redefinindo fronteiras da arte contemporânea: passado, presente e desafios da arte, ciência e tecnologia na História da Arte, In: \_\_\_\_\_ (Org.). **Arte, ciência e tecnologia**: passado, presente e desafios. São Paulo, Unesp, 2009. p. 25-65.

O texto apresenta as perspectivas de novas fronteiras das artes diante da interação com as novas tecnologias da informação.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2000.

O livro desenvolve um histórico sobre o desenvolvimento do ambiente virtual, desde a sua “pré-história” até a consolidação do ciberespaço da internet, onde fluem os ambientes da cibercultura.

LIPOTEVSKI, Gilles. **Os tempos hipermodernos**. São Paulo: Barcarolla, 2004.

A obra fala dos tempos atuais, onde a velocidade dos acontecimentos e dos fatos gera uma visão mais imediatista e individualista dos indivíduos participantes da sociedade contemporânea.

LORENZOTTI, Elizabeth. **Jornalismo século XXI: o modelo #midiaNINJA**. São Paulo: E-galaxia, 2014.

O livro relata sobre as experiências do coletivo Mídia NINJA, em relação às formas de linguagens jornalísticas, a interação com as redes sociais e a Internet.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teorias das mídias digitais**: linguagens, ambientes e redes. Petrópolis: Vozes, 2014.

O livro trata a respeito da evolução das diversas teorias das mídias modernas digitais, e dos conceitos atuais de redes, cibercultura e ciberespaço.

SALLES, Cecília Almeida. Desafios da arte contemporânea e a crítica de processos criativos. **Congresso Internacional da Associação de Pesquisadores em Crítica Genética**, 10. ed. 2012. Disponível em: <<http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/anais/apcg/edicao10/Cecilia.Salles.pdf>>. Acesso em: 27 jul. 2016.

O texto faz uma análise do blog “Redes de Criação”, realizando crítica dos casos de processos criativos feitos por artistas apontando desafios para a arte contemporânea.

\_\_\_\_\_. **Redes da criação:** construção da obra de arte. Vinhedo: Horizontes, 2006.

O livro descreve processos de criação de obras de arte, oferecendo diversos exemplos (antigos ou atuais) e conceitos para compreender e praticar a criatividade artística no universo contemporâneo.



### Exemplificando

Exemplo que pode ser bem utilizado para compreender o processo de criatividade artística na cibercultura é o desenvolvimento de trabalhos a partir de aplicativos específicos, tais como o Picasa, o Pinterest ou o Instagram. Essas ferramentas possuem semelhanças com o aplicativo Adobe Photoshop, com a diferença de estarem efetivamente conectadas no ciberespaço e nas redes sociais, de modo que os mecanismos de criação acabam sendo mais dinâmicos e sujeitos a transformações externas de outros participantes das redes, dentro do conceito de “obra aberta”.



### Faça você mesmo

Dentro da ideia apresentada no *Exemplificando* acima, escolha um dos aplicativos on-line, faça download de uma obra específica de domínio público ou um trabalho artístico seu. Em seguida, realize edições transformando a imagem e dando novos contornos e feições a ela. Mantenha-se conectado dentro de uma rede de amigos e observe as reações deles. Conforme a resposta deles, vá fazendo suas transformações. Coloque como meta três dias para essa produção. Terminado esse período, deixe o seu trabalho on-line, e verifique quais e quantas terão sido as reações finais em um período de dois a quatro dias de experiências.



### Vocabulário

**Criatividade:** algo que se caracteriza pela utilidade e novidade dentro da sociedade, tendo valor histórico e psicológica, fazendo parte da personalidade de uma pessoa. Mas também, podendo ter, enfim, uma utilidade social (BARRETO, 2007, p. 24-26).

### Sem medo de errar

Vamos relembrar a situação-problema desta seção: como apresentar uma produção criativa no ciberespaço (e no caso, na questão artística), de forma que o público possa pensar e imaginar algo mais daquilo que é produzido dentro da realidade virtual.

Musicalmente, o novo trabalho "Acelere sua consciência!", do coletivo Phoenix, teve grande evolução. Passou a utilizar influências musicais mais abrangentes, como batidas de samba e maracatu, descontraindo a tradicional pegada do Hip-hop. O fundo musical estava mais melodioso e interativo, voltando ao velho rhythm 'n blues que inspirou os primeiros raps nos EUA. Todo esse trabalho foi realizado por VJ Condor. MC Juca também já não se limitava à declamação rítmica tradicional dos rappers; em alguns momentos, arriscava tons inspirados em cantores de blues. As edições dos cliques feitas por Condor eram menos ligadas a cenas fortes da realidade e mais próximas a sequências criativas de pinturas pós-modernas, o que exigiu um trabalho a mais de Fiel. Mas como o coletivo Phoenix conseguiu realizar essa produção? A resolução da situação-problema foi o resultado de um profundo estudo e levantamento histórico do que tinha sido produzido em áreas musicais, artísticas, poéticas e de edição de imagens, e o que poderia ser aproveitado nos tempos atuais. Essa pesquisa exigiu dedicação e não poderia ser feita de maneira precipitada. Por isso, dessa vez, o trabalho durou um pouco mais de tempo, a criatividade era, no início, algo mais livre, mas, com o tempo, foi sendo maturada pelos três membros do coletivo. Estavam conscientes de que ser criativo era um passo para a inovação, mas não era suficiente. Era necessário trabalhar bem a ideia que tinham desenvolvido juntos, desde o primeiro brainstorming, mostrado anteriormente.

Foram necessárias diversas horas e dias de testes, sem deixar de estar conectado com o mundo virtual, e uma série de pessoas convidadas para fazer críticas e sugestões, a fim de deixar o trabalho pronto para ser lançado. Em diversos momentos, os membros do coletivo ficavam em dúvida se tinham realmente tomado a decisão certa em dar esse novo passo, estavam receosos de decepcionar os já conquistados fãs, mas, como bem lembrou um dos críticos que os acompanhou naquele processo: é melhor se expor e evoluir com eventuais erros do que se tornar um grupo especializado em manter um trabalho com repertório limitado. Muitas críticas seriam inevitáveis e novos públicos estariam prontos para apreciar essa nova fase do coletivo Phoenix.



### Atenção

Notem bem no conceito de inovação: inovar não é criar algo novo, mas sim trabalhar uma novidade de uma maneira organizada e consistente. Muitas pessoas com boas ideias não tiveram sucesso por não saber como colocá-las em prática da maneira certa. Ficavam entusiasmadas e lançavam as suas novidades. Tinham grande criatividade, mas não compreendiam que a sua capacidade criativa também dependia da aceitação e reconhecimento do público que estava exposto às novas ideias. Por isso, não confunda o ato de inovar com a ideia de "inventar a roda". A roda já existe. O que precisa é dar bom uso a ela.

Aos poucos, o trabalho "Acelere sua consciência!" foi vencendo resistências iniciais. Não explodiu como um sucesso imediato, mas se tornou, no espaço de um ano, um trabalho mais interativo e amplo que os anteriores do coletivo. A sua quantidade de respostas positivas foi até bem maior, com um tempo de reação um pouco mais tardio. O mais interessante, porém, foi a consistência que esse trabalho tinha e a boa impressão que ele deixou para os críticos artísticos, que passaram a recomendá-los bem mais do que antes. A agenda do coletivo Phoenix, que já era intensa, tornou-se ainda maior, o que se tornou objeto de grande satisfação e realização pessoal e profissional por parte de todos os membros. MC Juca, VJ Condor e Fiel já poderiam ser considerados felizes e bem-sucedidos.

## Avançando na prática

### Entre a cibercultura e as questões éticas da arte e da ciência

#### Descrição da situação-problema

Encerramos esta seção falando sobre a cibercultura. Agora, vamos nos deter em uma nova questão: arte, ciência e ética. Começamos com um novo conceito: as interfaces artísticas. Como lidar com diversas facetas da arte integradas entre as dimensões da criação espontânea e da tecnologia? Quais são os nossos limites, a partir deste momento? Colocamos aqui o seguinte tema: determinado artista estava produzindo um corpo humano com músculos expostos, da cintura para cima. Sua predileção em exaltar a arte do praticante do atletismo era clara. De repente, no entanto, começou a mudar o seu rumo. Não estava mais preocupado em combinar cores, desenvolver identidades visuais, queria estudar fisiologia e aplicar os conceitos nos mínimos detalhes do retrato em "quase movimento" do corpo do atleta que estava retorcido em uma prova de lançamento de martelo. Seu trabalho não estava mais sendo pintado, mas sim editado em um aplicativo.

Foi quando surgiu o dilema que resultou na seguinte situação-problema: será que tal formação de interfaces artísticas já não está ultrapassando a essência da obra de arte que se pretende criar? A beleza atlética já poderia estar sendo ultrapassada por outras questões, que a espontaneidade da criação artística não poderia mais dar conta.



#### Lembre-se

Vamos novamente lembrar-nos do conceito de criação artística: "O resultado total da produção da inteligência criada dentro de um processo de construção e elaboração de uma obra artística".

SALLES, C. Introdução. In: \_\_\_\_\_. **Gesto inacabado**: processo de criação artística. São Paulo: Annablume, 2007. p. 11-24.

## Resolução da situação-problema

Assim, o artista repensou alguns de seus conceitos e entendeu que deveria deixar algo dentro da obra que ficaria a cargo do olhar do apreciador. A transformação cibernética já é um elemento dos novos tempos, que as interfaces artísticas fazem acelerar o olhar, mas em que ponto o artista não deve deixar a obra em aberto para que o apreciador, ele mesmo, faça as perguntas e os questionamentos? Foi com essa pergunta que o artista resolveu a situação, guardando para si os estudos de fisiologia e se deter mais nos detalhes visuais da obra como um todo: a sua preocupação estava em mostrar o corpo contorcido e o rosto demonstrando um misto de dor e satisfação, ao soltar o martelo na base de provas, de uma mídia para outra. Mais detalhes não eram tão importantes. A edição do trabalho servia para o tratamento da imagem, mas não ultrapassava tais atribuições. O importante era mostrar o quanto de criatividade era possível ser demonstrada da passagem das interfaces da produção daquela obra entre o autor e o apreciador.



### Faça você mesmo

Entre no site do Concurso de Arte Interativa da Cidade do Porto (Disponível em: <<http://artes.ucp.pt/interfaces/>>. Acesso em: 27 jul. 2016) e explore pelo menos um dos vencedores do evento: faça uma resenha, apontando as principais características desses trabalhos.

## Faça valer a pena

### 1. A criatividade nas artes:

- a) significa fazer algo totalmente novo, sem base em nada anterior;
- b) é fazer, de maneira bastante original, um trabalho que bebeu de inspirações anteriores;
- c) significa apenas e tão somente manter uma sequência simples de trabalhos anteriores;
- d) criar uma novidade sem ênfase em qualquer mensagem que o público possa assimilar;
- e) desenvolver um conceito muito particular, que só diz respeito ao artista.

**2.** Na relação da arte com os meios modernos de comunicação:

- a) as fronteiras entre a arte e outras áreas permanecem inalteradas;
- b) o artista permanece com as suas perspectivas de criação mantidas como antigamente;
- c) existe um contato maior das artes com aspectos das ciências e da tecnologia;
- d) as artes perdem totalmente a sua identidade e se tornam científicas;
- e) a tecnologia tira das artes quaisquer possibilidades de criatividade.

**3.** O artista contemporâneo, enquanto, criador:

- a) é um indivíduo isolado, sem influência de ninguém;
- b) é uma pessoa tão influenciada que já não cria mais, apenas reproduz;
- c) sofre permanente mal-estar e nunca consegue terminar a sua obra de arte;
- d) expõe-se aos especialistas de várias áreas, sujeito a estar mais interativo;
- e) tem uma originalidade de trabalhos sempre inéditos.

# Referências

- BARRETO, M. O. **Ensaio sobre criatividade**. Salvador: Sathyarte, 2007. v. 1.
- BUENO, Luciana E. B. **Linguagem das artes visuais: metodologia do ensino das artes**, Curitiba: IBPEX, 2008. v. 5.
- CARRAPATOSO, Thiago. **A arte do ciberidismo: as tecnologias e o saber artístico no mundo contemporâneo**. São Paulo: Fundação Nacional de Artes, 2011. v. 2. Disponível em: <[http://www.emnomedosartistas.org.br/FBSP/pt/ProjetosEspeciais/Projetos/Documents/A\\_ARTE\\_DO\\_CIBRIDISMO\\_vBiental\(ABNT\)v2.pdf](http://www.emnomedosartistas.org.br/FBSP/pt/ProjetosEspeciais/Projetos/Documents/A_ARTE_DO_CIBRIDISMO_vBiental(ABNT)v2.pdf)>. Acesso em: 27 jul. 2016.
- CURY, L.; CAPOBIANCO, L.; CYPRIANO, P. A cibercultura como uma questão de cultura. **III Simpósio Nacional ABCiber**. EDPM. São Paulo, 16 a 18 nov. 2009. Disponível em: <[http://www.cca.eca.usp.br/sites/cca.eca.usp.br/files/eixo4\\_art16.pdf](http://www.cca.eca.usp.br/sites/cca.eca.usp.br/files/eixo4_art16.pdf)>. Acesso em: 27 jul. 2016.
- DAVIS, Douglas; BEUYS, Joseph; PAIK, Nam J. **The last nine minutes**. Documenta 6, Kassel, 1977.
- DOMINGUES, D. (Org.). **Arte, ciência e tecnologia: passado, presente e desafios**. São Paulo: Unesp, 2009.
- ELETRONIC ARTS INTERMIX, **Biografia de Douglas Davis**, Nova Iorque, 2016. Disponível em: <<http://www.eai.org/artistTitles.htm?id=271>>. Acesso em: 27 jul. 2016.
- FERREIRA, Isabella F. A questão da arte e da educação na cibercultura. **Revista Sul-americana de Filosofia e Educação**, 2011. Disponível em: <<http://www.periodicos.unb.br/index.php/resafe/article/viewFile/5498/4605>>. Acesso em: 27 jul. 2016.
- HOISEL, Tiago. **Tiago Hoisel**. São Paulo, 2016. Disponível em: <<http://tiagohoisel.blogspot.com.br/>>. Acesso em: 27 jul. 2016.
- ITAÚ CULTURAL. **Enciclopédia**. São Paulo, 2016. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/>>. Acesso em: 27 jul. 2016.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.
- JOKOWISKI, Graciela J. C.; JOKOWISKI, Márcio L. Art Move: possibilidades criativas do designer, de tela para telas, do não lugar aos espaços coletivos. INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. **XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Foz do Iguaçu - PR, 2 a 5 set. 2014. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2014/resumos/R9-2324-1.pdf>>. Acesso em: 27 jul. 2016.

- KLEIN, Robert. **A forma e o inteligível**. São Paulo: EdUSP, 1998.
- KRAUS, K. **Polegar opositor**, 2015. Londres. Disponível em: <<http://oposithumb.blogspot.com.br/>>. Acesso em: 27 jul. 2016.
- LEMOS, André (Org.). **Cibercidade II: ciberurbe - a cidade na sociedade da informação**. Rio de Janeiro: E-papers Serviços Editoriais, 2005.
- LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2000.
- LOBO, Clara. **Morte ao superego**. Com atualizações irregulares. São Paulo. 2013. Disponível em: <<http://claralobo.blogspot.com.br/>>. Acesso em: 27 jul. 2016.
- LIPOTEVSKI, Gilles. **Os tempos hipermodernos**. São Paulo: Barcarolla, 2004.
- LORENZOTTI, Elizabeth. **Jornalismo século XXI: o modelo #midiaNINJA**. São Paulo: E-galaxia, 2014.
- MALCHIODI, C. A. (Org.). **Art therapy and computer technology: a virtual studio of possibilities**. Londres: Jessica Kingsley Publishers, 2000.
- MARTINO, L. M. **Teoria das mídias digitais: linguagens, ambientes e redes**. Petrópolis: Vozes, 2014.
- MELHORAMENTOS, **Dicionário Melhoramentos da Língua Portuguesa**. Especial para Encyclopaedia Britannica do Brasil. São Paulo: Melhoramentos: 1988.
- MINOTAURO, **Ruminessências**. São Paulo, 2016. Disponível em: <<http://ruminessencias.com/>>.
- MOES, Tatiana, **Página principal**. Recife. 2016. Disponível em: <<http://cargocollective.com/tatimoes>>. Acesso em: 27 jul. 2016.
- MURA, G. (Org.). **Analyzing art, culture and design in the digital age**. Hershey-PA: IGI Global, 2015.
- OSINSKI, Dulce Regina Baggio. **Imagens na rede: as artes visuais e a festa cibernética**. 18º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas Transversalidades nas Artes Visuais. Salvador - BA. 21 a 26 set. 2009. Disponível em: <[http://www.anpap.org.br/anais/2009/pdf/chtca/dulce\\_regina\\_baggio\\_osinski.pdf](http://www.anpap.org.br/anais/2009/pdf/chtca/dulce_regina_baggio_osinski.pdf)>. Acesso em: 27 jul. 2016.
- PINTO, Ana C., **Portraits**, New York: 2016. Disponível em: <<http://cargocollective.com/tatimoes>>. Acesso em: 27 jul. 2016.
- PORTELA, Jorge. **Pintura digital**. Lisboa, 2016. Disponível em: <<http://www.pinturadigital.net/>>. Acesso em: 27 jul. 2016.
- SALLES, C. **Gesto inacabado: processo de criação artística**. 3. ed. São Paulo: Annablume, 2007.
- SÃO PAULO, Governo do Estado. **Museu Casa de Portinari**. Brodowski: 2016, Disponível em: <<http://museucasadeportinari.org.br/>>. Acesso em: 27 jul. 2016. \_\_\_\_\_. Pinacoteca do Estado de São Paulo. São Paulo: 2016. Disponível em: <<http://www.pinacoteca.org.br/pinacoteca-pt/>>. Acesso em: 27 jul. 2016.

\_\_\_\_\_. **Pinacoteca do Estado de São Paulo**. São Paulo: 2016. Disponível em: <<http://www.pinacoteca.org.br/pinacoteca-pt/>>. Acesso em: 27 jul. 2016.

SCOTT, John (Org.). **Sociologia**: conceitos chave. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.

SIMANOWSKI, Roberto. **Digital art and meaning**: reading kinect poetry, text machines, mapping art and interactive installations.. London-UK / Minneapolis-USA: University of Minnesota Press, 2011.

TEIXEIRA, M. M. A cibercultura na educação. **Revista Pátio**, Porto Alegre, n. 67, ago. 2013. Disponível em: <<http://loja.grupoa.com.br/revista-patio/artigo/9258/a-cibercultura-na-educacao.aspx>>. Acesso em: 27 jul. 2016.

TERRA, Carolina Frazon; CARVALHO, Eric de. Street art: da margem ao mainstream: o grafite no ambiente digital como técnica de branding. **Libero**, São Paulo, v. 17, n. 33A, p. 85-90, jan./jun. 2014.

UNIVERSIDADE CATÓLICA PORTUGUESA. **Concurso de Arte Interativa da Cidade do Porto**. Porto, 2015. Disponível em: <<http://artes.ucp.pt/interfaces/>>. Acesso em: 27 jul. 2016.

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. **Museu de Arte Contemporânea**. São Paulo. 2016. Disponível em: <<http://www.mac.usp.br>> <<http://www.mac.usp.br/mac/>>. Acesso em: 27 jul. 2016.

\_\_\_\_\_. **Four Marylins**. Rockfeller Plaza, Nova Iorque, 1962.

WARHOL, Andy. **Latas de sopas Campbell**. Museu de Arte Moderna, Nova Iorque, 1962.

YONAMINE, Márcio, **Casa Invisível**, 2012. São Paulo. Disponível em: <<https://acasainvisivel.wordpress.com/>>. Acesso em: 27 jul. 2016.



# Arte, ciência e ética

## Convite ao estudo

Para iniciar os nossos estudos, é importante compreendermos que estamos em um estágio mais avançado dentro desta disciplina. Na nova unidade que se inicia, os conceitos que serão desenvolvidos, envolvem não apenas a arte e a cibercultura, mas também a sua relação com a ciência, a tecnologia e a ética na produção do artista.

Nesse contexto, vamos observar uma série de situações em que as fronteiras entre as artes e as ciências estão em estágio bastante fluido, de maneira que o artista irá, inevitavelmente, deparar-se com duas formas de manifestação: a sua forma mais espontânea de expressão tradicional e a metodologia experimental e lógico-racional, que os cientistas tendem a aplicar. Aqui, chegamos a um momento de grande dilema. Por um lado, existe um dado da realidade contemporânea, que é o desenvolvimento de linguagens híbridas na sociedade moderna, já tratada na unidade anterior. Por outro, estamos em uma questão complicada, que pode ser aqui entendida como a situação geradora de aprendizagem: como produzir uma obra de arte sem que ela perca a sua essência original?

Essa questão está tendo de ser encarada pela artista visual Catarina XYZ, a qual é formada em Arquitetura. O histórico original de trabalhos dela era o de projetos de casas a partir de softwares. No entanto, desde a adolescência, ela sempre gostou de esculpir e pintar. Nos últimos quinze anos de profissão na área de Arquitetura, uma série de softwares tem a auxiliado bastante na escolha de materiais e cálculos para a escolha certa de como fazer projetos específicos. Bastante desenvolvida nas áreas de Matemática e Física, Catarina aproveitou esse conhecimento para produzir casas de alto padrão nas praias chiques do Litoral Norte de São Paulo e nos condomínios mais exclusivos do interior do estado. Isso, no entanto, já não a satisfazia mais. O seu desejo era mergulhar no universo das artes, e produzir pintura e escultura.

Foi nesse momento que ela começou a produzir, integrando a produção manual dela com os mesmos softwares profissionais, adicionando o Corel Draw, o Photoshop e o Picasa. Em determinados momentos, ficava bastante animada com os seus resultados, acreditando que estava desenvolvendo uma arte totalmente revolucionária. Produzia, primeiro em tela, figuras corporais, depois em escultura, para, logo em seguida, jogá-las no computador e experimentar em uma série de testes até criar um sistema de telas, esculturas e animações que conferissem uma sensação de jogos da realidade. No entanto, quando foi apresentar para curadores, nenhum deles conseguia reconhecer qualidades artísticas, o que naturalmente a decepcionava, diante de tantos esforços.

Você, aluno, deverá ser capaz de compreender aqui os limites entre a arte e a ciência, além de saber que deve haver uma ética que delimita onde começa a produção da primeira, que é a central, e em que ponto a segunda é demandada, sendo essa apenas um complemento instrumental. A partir de Catarina XYZ, assistiremos a como ela irá construir o seu caminho, levada a encarar, passo a passo, a construção da arte que ela realmente deseja construir. Vamos acompanhá-la e aproveitar toda essa experiência?

Bons estudos!

## Seção 3.1

### Interfaces artísticas

#### Diálogo aberto

Catarina XYZ estava trabalhando em seu atelier/estúdio com um conjunto de trabalhos visuais, escultura, pinturas e edição de animações. Esse trabalho apresentava uma série de variações sobre um mesmo tema: um corpo com roupas leves e rasas e um rosto sem expressões, em diversas posições e, no meio, uma escultura mais representativa. Ela tinha conversado com diversos especialistas a respeito de seu trabalho, chamado "Descoberta", após a primeira reação, que tinha sido de grande ceticismo em relação ao trabalho que ela vinha desenvolvendo. O tom, em geral, dizia respeito à ideia de que, apesar de bastante sofisticado, o seu trabalho não tinha a essência artística, e o excesso de utilizações científicas dava à composição uma série de problemas que fariam a comunidade artística a ver com maus olhos. Aquela figura que era apresentada parecia robótica demais, e poderia servir para muita coisa além da produção artística: essa era a visão geral. Em especial, um curador, que percebeu o seu talento, disse-lhe que não desanimasse.

Apesar de ter concordado com a opinião dos demais especialistas, ele prestou bastante atenção nos detalhes do trabalho dela e começou a observar alguns aspectos fundamentais, por exemplo, a capacidade criativa que ela tinha em combinar cores, em esculpir materiais com precisão, em desenvolver fisionomias, e assim por diante. Nesse sentido, ele começou a explicar e delimitar alguns temas:

*– Catarina, a sua primeira questão é saber o que tem de artístico na sua produção, e como criar critérios para que você possa fazer as interfaces adequadas. O que você quis fazer era nesse sentido, mas o que os apreciadores comuns percebem – aqueles que entendem a arte enquanto criação espontânea – é outra coisa. Pense no público-alvo com o qual você está trabalhando.*

Nesse ponto, Catarina teve de repensar alguns tópicos de sua criação: mais arte no que é fundamental, menos ciência onde essa não deva ser aplicada. E aqui começamos com a primeira situação-problema: como realizar as interfaces entre os trabalhos artísticos e os recursos técnicos e tecnológicos de forma correta, de modo que a mensagem e a essência das artes produzidas não se percam no meio da produção?

Pensando no caso de Catarina XYZ, devemos levar em conta aqui que há um desafio de apostar mais no seu potencial de criatividade e na percepção de como ela poderá realizar as intervenções artísticas, primeiro dentro da realidade que está ao alcance do público apreciador; e é somente nesse sentido que ela poderá pensar o uso experimental de recursos científicos e tecnológicos em sua produção.

### Não pode faltar

Pensando nas interfaces artísticas, podemos verificar alguns casos importantes, por exemplo: quando artistas utilizam de dispositivos tecnológicos que funcionam em “tempo real”, para ser uma variável que combina com a sua arte, conferindo interatividade na obra, gerando integração entre o indivíduo comum e a máquina. A partir dessa forma de interface artística, arte-máquina numérica em “tempo real”, há uma característica clara, que é a de o tempo não esperar a reflexão acerca da produção, o que gera um mal-estar na forma de analisar a sua construção na localização cronológica e espacial. Uma grande parte dessa produção artística, que era originalmente de natureza física, passa a ganhar dimensão mais simbólica, mudando as suas condições de criação: as perspectivas da arte escapam de uma visão do futuro ou do passado, passando a se focar em um alcance mais imediato do presente, que fica mais próximo do olhar do espectador (COUCHOT apud LEÃO, 2002).

Isso permite que novas relações sejam construídas dentro da arte. A possibilidade de construir figuras virtuais em terceira dimensão permite pensar que as imagens não físicas possam ocupar um espaço dentro da vivência artística. Essas imagens, quando padronizadas e desenvolvidas de determinadas formas, passam a ter grande poder de interface, que se reproduz na estética humana, especialmente para o corpo, o que pode gerar riscos. Pensemos até que ponto nós somos, enquanto pessoas, cidadãos, com a nossa individualidade; e a partir de que momento podemos ver a nós mesmos como objetos de uma máquina, carregando avatares e nos tornando pontes para outras dimensões e vidas (KAC apud LEÃO, 2002).



### Refleta

Nesse sentido, é possível observar limites éticos, de um lado, mas também possibilidades criativas, de outro. E, nesse momento, perguntar: qual é o papel de um artista quando ele se propõe a construir interfaces entre as artes e outras áreas? É importante que ele tenha para si a consciência da relação espaço-tempo que possa existir, quando uma obra de arte é exposta, diante de determinado público, e como isso pode impactar nas pessoas.

A arte dialogar com a ciência é algo que pode ser inevitável, diante da

integração e convergência de mídias e tecnologias. Entretanto, aqui a questão é ligeiramente diferente: não se trata de diálogo, mas sim de confusão de atribuições. E aí, a questão: de que forma o artista pode ser capaz de fazer essas interfaces, mantendo a essência da sua criação artística?

Essa pergunta só faz sentido na medida em que ele é capaz de produzir um conjunto de trabalhos que, mesmo utilizando recursos da ciência e da tecnologia, consegue manter-se autônomo enquanto mensagem original. Assim, pode ser interessante a utilização dessas tecnologias e conhecimentos. Mas com qual intensidade? Isso deve ser feito até o ponto em que o apreciador possa ser capaz de entender a obra enquanto um trabalho por si só, que não é forçosamente a continuação de um sistema de produção de conhecimento e desenvolvimento. Até porque essas áreas já possuem lógicas e naturezas próprias: se elas oferecem interfaces, é justamente porque têm todas as condições de serem concebidas com propósitos de diálogo, e não para a descaracterização da essência artística. Vamos dar como exemplo a construção de uma performance, denominada "Epizoo", realizada no Rio de Janeiro, em 1997, em que um artista (Marcel.li Antunez Roca) se apresenta como um misto de homem e máquina, portanto, um ciborgue. Esse artista possui uma série de artefatos, como "um exoesqueleto metálico, uma câmera presa numa luva, alto-falantes e uma ampla tela de projeção elevada" acima de sua ação específica, além de um computador fora do círculo onde ele interage. Nessa demonstração, aqui descrita, notamos diversos elementos tecnológicos. No entanto, há uma natureza artística bem clara, enquanto ele atua, de maneira cênica, com diversos momentos de coreografia e integração dos usos da tecnologia. Um assistente manejava o computador, que interagia com o ciborgue: este, por sua vez, clicava em imagens relacionadas ao seu corpo, sons eram reproduzidos, de maneira que havia uma forte interação entre o artista e a máquina em que ele estava acoplado. Em determinado momento, no entanto, as possibilidades de manipulação das imagens passaram a ganhar dimensões gigantescas, de modo que essa integração passou a reproduzir uma autêntica manipulação visual do corpo do artista. O espetáculo durou 30 minutos (Ibidem, p. 109).

Aspectos como esses nos faz ter de pensar onde podemos observar limites dos experimentos artísticos, de um lado, e científicos ou tecnológicos, de outro. Em termos acadêmicos, para termos uma visão mais clara dessas questões, precisamos compreender melhor os conceitos de "interdisciplinaridade" e "transdisciplinaridade". Em relação à ideia de interdisciplinaridade, contextualizamo-la dentro do desenvolvimento da revolução informacional que o ciberespaço e a cibercultura têm oferecido, que é onde podemos compreender como a tecnologia da informação tem impacto, por exemplo, sobre as artes. A exposição dos diversos especialistas de suas respectivas matérias a dados compartilhados de diversas disciplinas confere a oportunidade de poderem construir uma aprendizagem coletiva, abolindo distâncias conceituais antes difíceis de ser superadas (LEVY, 2000). E, nesse contexto, a definição

de transdisciplinaridade não significa a criação de novas disciplinas, mas sim a complementação de uma abordagem de uma disciplina em relação à outra, oferecendo “uma nova visão da natureza e da realidade”, permitindo, assim, que as disciplinas que antes não dialogavam passem a ter relações construtivas entre si (BARBOSA; CASTRO; TOME, 2005, p. 19-20). Ou seja, é dentro do contexto da interdisciplinaridade que a construção da transdisciplinaridade se dá.



### Exemplificando

Podemos nos remeter às possibilidades de interfaces artísticas quando pensamos na ascensão de museus virtuais, em contraponto à existência daqueles de natureza real e física. É possível imaginar que os museus virtuais possam fazer os reais cederem e perder a importância, induzindo ao potencial visitante a ficar em casa, diante de seu computador, a tudo “visitando”. Mas será que o efeito não seria justamente o contrário?

Uma forma de provocar e atizar a curiosidade do indivíduo para ir mais vezes ao museu físico? Esse é um exemplo de interface, em que as disciplinas das tecnologias da informação e a ciência da Informática podem auxiliar e acelerar ainda mais a interação do público com a sua visita ao museu, presenciando as obras artísticas ao vivo (LEVY, 2000, p. 215-217). Se observarmos o significado de “interdisciplinar”. ou “transdisciplinar”, esse diálogo faz sentido.

### Intervenções da arte no cotidiano

Pensando no que são as artes nos tempos atuais, remetemos àquele ideal de beleza e perfeição. Mas pensemos na realidade, que nos faz movimentar e perceber que a imperfeição está presente. E essa imperfeição real, diante de uma idealização, seria o que motiva o artista, desse ponto de vista. Por outro lado, o autor das artes vive uma questão-chave que é: como fazer uso das técnicas e recursos cada vez mais presentes e acessíveis a ele? Isso passa a fazer sentido e ser decisivo não só na maneira como é concebida a sua arte pessoal, mas também em como isso impacta na sociedade (BARROS apud LEÃO, 2002).

Diante dessa reflexão, passamos a ter de pensar as interfaces artísticas em algo que leve em conta não apenas a produção da arte em si, mas também o que é possível gerar diante dos paradigmas de toda uma sociedade. Dependendo da forma como essa produção é apresentada, dos territórios que ela atravessa, e dos públicos que atinge, sua recepção pode ter as mais variadas reações. De um lado, pode existir um incômodo que obrigue todo um corpo social a pensar. De outro, um prazer compartilhado que se difunde. Mas também pode criar uma sensação de repúdio de tal natureza que, na sua primeira aparição, é fortemente rechaçado pela moral social, e seu efeito prático pode

não gerar uma memória coletiva de boas lembranças. Existe uma realidade que, com a internet, o artista não pode deixar de levar em conta: se, de um lado, suas produções estão mais fragmentadas, por outro, os recursos tecnológicos são mais poderosos. Assim, é como se uma “cultura popular” estivesse, com a moderna rede interconectada de computadores, transformando-se em uma “cultura de popularidade” (MARTINO, 2014, p. 128). Por exemplo: o caso de um jovem estudante de origem filipina que, após os atentados de 11 de setembro de 2001, realizou uma colagem em Photoshop com o personagem Beto, do programa de bonecos infantil Vila Sésamo, ao lado do mentor dos ataques terroristas, Osama Bin Laden. O título da colagem: “Beto é do mal”. De repente, essa interação se multiplicou de formas diversificadas, como associações com outras organizações extremistas. Até que o tema foi parar em Bangladesh, país muçulmano, onde o seriado infantil Vila Sésamo era apresentado de forma adaptada. A produtora do programa entrou com uma ação legal por uso indevido da imagem, o que esteve dentro de uma contextualização de reações de manifestantes gritando nas ruas slogans contra a política dos EUA, apresentando fotos da colagem original (JENKINS, 2008). Nesse caso, por questão de responsabilidade, consciência social e, também, objetivos práticos, é necessário refletir sobre qual é a opção a se tomar: acreditar que sua criação vai gerar vínculos sociais positivos, ou pretende apenas atrair alguns apreciadores com valores semelhantes, que não pensam a arte como o público em geral. É preciso realizar uma leitura do cotidiano, clara e lúcida, para poder fazer a escolha da forma de interface artística que se pretende realizar.



### Assimile

A ideia de convergência se dá dentro do fluxo de conteúdos a partir de múltiplas plataformas de mídias, definindo transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais. Esse fluxo depende bastante dos consumidores que formam uma ideia de cultura participativa, com as suas respectivas interações sociais (JENKINS, 2008). Nesse sentido, podemos entender como as interfaces em geral – e as interfaces artísticas, em particular – são construídas.



### Pesquise mais

BARBOSA, André; CASTRO, Cosette; TOME Takashi (Org.). **Mídias Digitais. Convergência tecnológica e inclusão social.** São Paulo: Paulinas, 2005.

O livro trata a respeito de diversos temas ligados à convergência de mídias digitais no Brasil, com artigos que têm, como tema central, novas tecnologias e inclusão social.

BLASKOVIC, Peter. **Escape Motions.** Piestany, Eslovênia: 2009–2015.

Disponível em: <<http://www.escapemotions.com/experiments/flame/>>. Acesso em: 12 jul. 2017.

Ferramenta experimental que utiliza de recursos para a construção de desenhos com efeitos especiais.

DEVIANT ART. **Muro DeviantArt**. Hollywood, California, 2012. Disponível em: <<http://muro.deviantart.com/>>. Acesso em: 12 jul. 2017.

Ferramenta on-line editora de imagens que permite desenvolver desenhos com recursos variados do provedor coletivo de artistas gráficos e digitais Deviant Art.

GENIALLY. **Genial.Ly**. Córdoba, Espanha: 2015. Disponível em: <<https://www.genial.ly/Panel>>. Acesso em: 12 jul. 2017. (Acesso mediante cadastro gratuito).

Ferramenta inovadora para apresentações, podendo ter interfaces também úteis para outras finalidades com viés artístico.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

O livro trata da convergência das mídias digitais, e a transformação de uma cultura antiga passiva e receptiva, para outra, interativa e participativa.

LEÃO, Lúcia (Org.). **Interlab**. Labirintos do pensamento contemporâneo. São Paulo: Fapesp/Iluminuras, 2002.

O livro apresenta artigos que tratam das fronteiras das produções artísticas com outras disciplinas, e quais os seus efeitos no contexto do pensamento contemporâneo.

LEVY, Pierre, **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2000.

O livro desenvolve um histórico sobre o desenvolvimento do ambiente virtual, desde a sua “pré-história” até a consolidação do ciberespaço da internet, onde fluem os ambientes da cibercultura.

LORENZOTTI, Elizabeth. **Jornalismo século XXI: o modelo #midiaNINJA**. São Paulo: E-galaxia, 2014.

O livro relata sobre as experiências do coletivo Mídia NINJA, em relação às formas de linguagens jornalísticas, a interação com as redes sociais e a Internet.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria das mídias digitais: linguagens, ambientes e redes**. Petrópolis: Vozes, 2014.

O livro trata a respeito da evolução das diversas teorias das mídias modernas digitais e dos conceitos atuais de redes, cibercultura e ciberespaço.



### Faça você mesmo

Faça experiências com os seguintes editores artísticos:

- Escape Motions (BLASKOVIC, 2009-2015. Disponível em <<http://www.escapemotions.com/experiments/flame/>>. Acesso em: 24 ago. 2016).
- Genially (GENIAL.LY, 2016. Disponível em <<https://www.genial.ly/Panel>>. Acesso em: 24 ago. 2016) (acesso mediante cadastro gratuito);
- Muro DeviantArt (DEVIANT ART, 2012. Disponível em <<http://muro.deviantart.com/>>. Acesso em: 24 ago. 2016).

Após essa etapa, faça uma resenha comparativa de cerca de uma página, descrevendo as diferenças da natureza de cada um dos trabalhos, explicando, inclusive, as facilidades e dificuldades dos editores em relação à sua aplicação de interface no universo virtual.



### Vocabulário

**Interface:** interação entre seres humanos e máquinas. Essa interação pode incluir dois ou mais atores interconectados através de suas máquinas, em uma determinada atividade, com certa finalidade, no cotidiano (MARTINO, 2014, p. 226-227).

## Sem medo de errar

De acordo com a integração das produções artísticas de Catarina XYZ, que era uma sofisticada produção em que as linguagens artísticas e científicas estavam misturadas, em uma produção de formas híbridas, em que diversos especialistas a questionavam, vamos recordar brevemente a situação geradora de aprendizagem: como produzir uma obra de arte sem que ela perca a sua essência original? E da situação-problema dela: como realizar as interfaces entre os trabalhos artísticos e os recursos técnicos e tecnológicos de forma correta, de modo que a mensagem e a essência das artes produzidas não se percam no meio da produção?

Seguindo esse roteiro, Catarina XYZ começou a pensar o seu trabalho de artes visuais, pintando telas em acrílico, formas humanas, com tons mais delicados e fisionomias expressivas, revelando sentimentos doces e de receptividade diante de quem via a imagem. Essas figuras, antes sem nenhuma roupagem específica, quase

"transparente", foram vestidas com roupas leves e singelas, que davam uma sensação de paz e carinho. O conjunto dessas telas, realizadas em fundo branco, com corpos e rostos sorrindo em diversos ângulos, serviu de inspiração para um trabalho mais amplo de escultura. Ela aproveitou o protótipo anterior e tratou de retrabalhá-lo, de maneira a estar mais expressivo, de acordo com as telas, e interagindo com elas. Fotografou todas as produções e integrou, uma a uma, em um software profissional de 3 dimensões, projetando as fotografias das telas e da escultura, integrando-as em um novo cenário.

Desta vez, Catarina propôs outra ideia: sua produção não seria virtual. Mas aquele seria um exemplo de apresentação que pudesse complementar uma instalação, onde, nas paredes, estivessem dispostas as telas, e na parte central, a nova escultura. No fundo, uma música erudita, "A Flauta Mágica", de Mozart, dando ao visitante uma sensação de calma no ambiente de visitas. Se fosse interessante, poderiam escolher uma sala anexa para assistir a uma apresentação virtual com a voz de Catarina XYZ, em narração, explicando o espírito daquela obra, cujo nome era "Redescoberta". Sua reapresentação foi bem aceita pela maioria dos especialistas, e especialmente para quem mais interessava a ela, o curador que tinha dado as principais dicas de modificações de trabalho. A reação foi de dizer que ele finalmente conseguiu compreender a dimensão que as interfaces artísticas deveriam ter, que eram mais preponderantes do que as de natureza científica e tecnológica, e esse era o real legado da transformação de seu trabalho.

De resto, Catarina XYZ começava a ver o seu caminho aberto para o circuito das exposições ciberartísticas.



### Atenção

Para auxiliar na resolução da situação-problema apresentada, busque compreender o conceito de ciberidismo: uma situação de "estar entre redes [...] on e offline simultaneamente. [...] Não [...] mais [...] separados do ciberespaço. [...] Hoje, nossas tecnologias estão mais relacionadas com extensões mentais daquilo que podemos fazer" (LORENZOTTI, 2014, p. 116).

Não se trata de uma definição idêntica à de interface, mas é importante compreendê-la dentro da consciência do que pode ser um(a) artista contemporâneo(a).

Faça agora um exercício em duas duplas: 1) desenvolva, junto a um colega, trocas de informações on-line acerca de trabalhos de artes desenvolvidos por vocês; 2) encontre a outra dupla de maneira presencial e desenvolva um roteiro em grupo em que possam ser desenvolvidos grupos de trabalhos de natureza horizontal. Por exemplo: o que há de comum nas interfaces de uma dupla de produção com outra. E, a partir

daí, desenvolva uma proposta de trabalho sujeita a intervenções interdisciplinares, tal qual Catarina XYZ iniciou. Leve sua proposta para discussão em sala de aula com o professor e outros colegas, a fim de poder ter uma visão mais ampla do conceito de interfaces artísticas. Há que se ter aqui o foco de que o que melhor define a conclusão é a experiência coletiva, e saber que o impacto varia de pessoa para pessoa.

## Avançando na prática

### Entre o artesanal e o virtual

#### Descrição da situação-problema

Anteriormente, falamos sobre o conceito de interfaces artísticas. Agora, vamos nos aprofundar nas questões das relações éticas entre a arte e a tecnologia. Nesse ponto, vamos apresentar o seguinte cenário: determinado artista desenvolve um trabalho de pintura artesanal feito em vitrais; após o trabalho ter sido concluído, ele utiliza a sua câmera digital e realiza diversos retratos nos mais variados ângulos. Depois, ele salva no computador as imagens e começa a editá-las em um aplicativo específico. Em determinado momento, esse aplicativo permite grandes alterações na estrutura estética do trabalho. Tantas transformações, em determinado momento, fazem com que os vitrais pintados já não façam mais sentido: o que existem são feixes de luzes, como se fossem neons cruzando-se uns com os outros, em um fundo, ora preto, ora branco. O fundo da arte começa a ser editado em um videoclipe, no qual são inseridos flashes de uma programação DOS de um determinado computador PC, de geração anos 1990.

Nesse caso, colocamos aqui uma reflexão, que serve como uma situação-problema: é possível, nesse momento, perceber construções artísticas em meio a tantas programações construídas a partir de tecnologias da informação? E complementando a pergunta da situação: nesse caso, há espaço para pensarmos verdadeiramente a arte? Ou apenas se trata de um desenvolvimento experimental a serviço das tecnologias da informação, em que a identidade artística seria apenas um pretexto? Notemos que há aqui um desvio de finalidade no diálogo arte e tecnologia, que remete a pensar as relações éticas do artista com a sua produção; dele com o seu público; e de sua produção com aqueles que poderão vê-la e identificar o seu significado valorativo e moral na sociedade.

#### Resolução da situação-problema

Utilizando tal exemplo, siga um roteiro semelhante: realize um trabalho artístico manual, fotografe-o ou o coloque em scanner, edite-o em programa específico

(Photoshop, por exemplo), faça transformações com todos os recursos possíveis e, depois, aplique uma programação em animação em outro programa (por exemplo, o Flash), fazendo o máximo de edições até atingir um resultado de grande transformação em relação ao objeto inicial. Coloque em uma rede intranet, diante de seus colegas, com o objetivo de realizar testes de verificação de como cada um terá o seu olhar em relação à produção que você foi capaz de desenvolver.

Realizadas essas etapas, serão feitos os seguintes questionamentos: será ético considerar que esse trabalho pode ser considerado artístico? Ou será apenas um experimento das tecnologias da informação? Há diálogo possível entre essas duas esferas? Ou são universos que estão, por excelência, em rota de colisão?



### Lembre-se

Lembre-se bem do conceito de criação artística: o resultado total da produção da inteligência criada dentro de um processo de construção e elaboração de uma obra artística.

(SALLES, C. Introdução. In: \_\_\_\_\_. **Gesto Inacabado**: processo de criação artística. São Paulo: Annablume, 2007.)

A resolução dessas questões passa pelo bom conhecimento do uso das técnicas artes visuais, sonoras e audiovisuais dentro do ciberespaço, do conhecimento das tecnologias da informação e de como elas devem ser utilizadas. De saber como utilizar a criatividade na área artística e entender o papel da inovação no universo tecnológico. No ambiente virtual, é necessário discernir bem esses conceitos, a fim de que tais reflexões sejam feitas de forma bem ponderada, de modo que o trabalho possa evoluir como um todo: tanto do ponto de vista real quanto do virtual.



### Faça você mesmo

Escolha um site de arte digital. E um trabalho específico, em que você poderá avaliar os melhores e piores aspectos das intervenções das tecnologias sobre as artes. Faça uma resenha sobre esse trabalho com o tema: **Ética entre as Artes e as Tecnologias**. Uma sugestão de site: ITAÚ CULTURAL. **Emoção art.ficial**. Bial Internacional de arte e tecnologia. São Paulo, 2016. Disponível em: <<http://www.emocaoartficial.org.br/pt/artistas-e-obras/>>. Acesso em: 24 ago. 2016.

Essa é uma oportunidade importante de expandir a compreensão do fenômeno das artes para além dos paradigmas da produção. É pensar aspectos normativos, que dizem respeito aos valores individuais e coletivos, que estão presentes na sociedade. Questões éticas e morais naquilo que podemos entender ser, ou não, arte.

**Faça valer a pena**

**1.** Como definir o conceito de construção de interfaces?

- a) A interação entre três ou mais seres humanos.
- b) A interação entre dois seres humanos.
- c) A combinação de máquinas diferentes, sem a presença humana.
- d) A interação entre seres humanos e máquinas interconectadas.
- e) A ocupação de um espaço onde um ser humano e uma máquina estão presentes.

**2.** A respeito das intervenções artísticas no cotidiano:

- a) Elas não chamam a atenção por serem fragmentadas.
- b) Se, de um lado, são fragmentadas, por outro, são o produto da utilização de poderosos recursos, o que demanda mais responsabilidade de quem produz.
- c) A produção artística, por estar sujeita a tantas interfaces de muitos indivíduos diferentes, deixa de ter um só autor, por isso não há responsabilidade de quem produz.
- d) As artes no cotidiano são de responsabilidade da sociedade em questão, e o autor é apenas produto e meio dela, por isso não tem maior influência nos dias atuais.
- e) O artista pode até possuir consciência social, no entanto, como uma intervenção artística depende das técnicas e tecnologias, ele pouco pode fazer para mudar os seus impactos.

**3.** Analisando as frases abaixo, assinale cada uma delas com V (verdadeiro) e F (falso):

- ( ) O tempo cibernético não influi no olhar da pessoa que interage com a máquina.
- ( ) A questão do tempo cibernético interfere tão pouco que o gosto pela arte, em geral, permanece o mesmo de quando a criação artística era convencional.
- ( ) O tempo cibernético acaba influenciando no olhar da pessoa que interage com a máquina.
- ( ) A questão do tempo cibernético interfere de tal maneira que sempre existe um risco de alterar as perspectivas do olhar artístico.
- ( ) A questão do tempo cibernético interfere bastante, mas sem o risco de alterar o olhar artístico.

Assinale a alternativa que apresenta a sequência correta:

- a) F – F – F – V – F.
- b) F – V – V – V – F.
- c) F – F – V – F – F.
- d) F – F – V – V – F.
- e) V – F – F – V – F.

## Seção 3.2

### Relações éticas entre a arte e a tecnologia

#### Diálogo aberto

Nesta seção, começamos a encarar novos desafios que vão para além da relação em si do indivíduo com as máquinas, que é o que caracteriza o conceito de interfaces. Passamos a nos preocupar com questões éticas que atingem diretamente a produção artística, que é resultado direto desta interação.

Catarina XYZ reparou que um de seus trabalhos, que tratava de imagens em movimento do corpo humano, poderia ser desmembrado e reelaborado em bases diferentes. Ela notou que a figura que ela desenhou e produziu tem uma narrativa própria, autônoma, em relação à obra "Redescoberta". O seu trabalho, que já estava na área de animação, não tinha, no entanto, um cenário de fundo. De repente, Catarina começou a lembrar de seus trabalhos do tempo em que se dedicou à arquitetura de interiores e considerou utilizar um cenário específico para o corpo interagir.

Ela procurou diversos modelos já produzidos em seus aplicativos especializados, editou, reeditou, reformulou uma série de elementos para adaptar os cenários ao corpo, e o corpo aos cenários. Logo após, realizou a integração dos movimentos do corpo ao fundo reconstruído, e reelaborou uma sequência de situações, com legendas, ao estilo cinema mudo antigo, fundo sonoro com música tecno, e uma sequência de espaços com portas de entradas e saídas onde a figura humana, que estava ganhando formas de personagem, fazia o seu trajeto.

De repente, Catarina XYZ se deu conta de que não estava mais produzindo uma arte, e sim um "jogo". Todas as tecnologias envolvidas estavam criando uma dinâmica que poderia muito bem servir para uma companhia de jogos eletrônicos, mas fugia bastante de sua proposta original. E ela começou a refletir melhor em relação à sua produção. Aqui nos deparamos com a mais nova situação-problema: de que forma as artes e as tecnologias devem se relacionar, de maneira que a linguagem artística possa predominar na produção artística contemporânea? Uma arte sem narrativas vira apenas um detalhe estético a serviço da tecnologia. Mas uma narrativa produzida em um roteiro bem direcionado faz da tecnologia um bom meio para que a arte expanda a sua forma de comunicação. Nesse ponto, Catarina começou a reescrever o roteiro de seu novo trabalho, agora nomeado "Nos salões com Wendy". Caracterizava a

personagem principal como uma moça com remotas lembranças de sua vida, em busca de uma identidade perdida no passado. Em cada ambiente, ela revisitava objetos, móveis, paredes, tetos, luminárias, livros etc. Da entrada à saída da extensa casa-labirinto em que Wendy se encontrava, de vez em quando tropeçava e voltava a caminhar, até chegar ao ápice da animação em que, diante de um espelho, pode finalmente ver a si mesma, e conseguir conquistar um sorriso, antes apagado.

Pensando nesse caso, devemos levar em conta aqui que há um desafio de como completar tal narrativa, de maneira a ela consolidar uma linguagem artística; e como Catarina XYZ será capaz de dar conta desses novos desafios, de consolidar, não apenas o roteiro, mas toda a produção, ainda em fase de experimentos.

## Não pode faltar

### Relação entre mídias tradicionais e poéticas digitais

As mídias tradicionais já são meios bastante conhecidos há um bom tempo pelos usuários mais velhos dos veículos de comunicações. Existem duas variantes dessas mídias, que devem ser citadas, nesse caso: as mídias impressas, nas quais estão inclusos revistas e jornais; e as mídias de espaço eletromagnético, como o rádio e a televisão. Diferente das modernas mídias digitais, das quais a internet é parte central, as tradicionais não se caracterizam por ser originalmente interativas.

Antes do advento da cibercultura, a interação dos públicos com as mídias impressas se dava basicamente nas seções de leitores, quando eram colocados trechos de cartas abertas, com questionamentos sobre determinado editorial ou artigo, coluna ou reportagem de certo participante da publicação. As rádios ainda davam a oportunidade de, em tempo real, fornecer informações sobre o trânsito e conferir participações eventuais com ouvintes em programas com finalidades específicas (musicais, esportivos etc.) via ligações telefônicas. Mesmo assim, como a procura pela linha era muita, frequentemente as chamadas estavam ocupadas, e pouca interação existia. Na televisão, acontecia algo semelhante com um ou outro programa, mas a sua maioria tinha uma natureza maior de emissão em massa ao grande público do que de interatividade de parte a parte. As mídias tradicionais apenas ganharam relevância no quesito interatividade no momento em que a convergência de mídias com as tecnologias da informação e as das telecomunicações possibilitou a abertura de canais do público comum com os apresentadores, editores e produtores desses veículos. É aquilo que chamamos de "propagabilidade" (JENKINS; GREEN; FORD, 2014). Isso foi possível com a expansão das linhas abertas, internet, celulares e telefonia digital. Esses desenvolvimentos tiveram impacto direto na interatividade das mídias tradicionais com o grande público.

É dentro desse contexto que podemos compreender como as poéticas digitais têm impacto e relação direta com essas mídias. Vamos aqui compreender a definição de poética, não apenas no âmbito de pensar a construção de poesias e artes, mas algo mais relevante, que revela uma determinada tendência da época em que vivemos (MOISÉS, 2013). Então, falando das poéticas digitais, estamos indo além da compreensão de uma produção artística. Observamos um movimento geral, no qual temos uma linguagem contextualizada: um grande nicho de artistas criadores, originalmente restrito em circuitos específicos. No início, essas experimentações estavam mais limitadas ainda nos anos 1970. Nos anos 1980, aqueles que se utilizavam das poéticas digitais para a comunicação realizavam experimentos bem direcionados para a produção de instalações (ZANINI apud DOMINGUES, 2009) e músicas.

Um exemplo de artista pré-internet que conseguiu realizar essa transição de poéticas com mídias tradicionais na área musical foi David Bowie. Antes da internet, a sua produção era bastante visível dentro do mercado fonográfico, inicialmente, com a venda de LP (Long Plays) – os discos de vinil e fitas cassetes (BOWIE, 2016). Em meados nos anos 1980, o CD (Compact Disc) representou uma inovação nessa indústria, e as fitas cassetes e LPs foram saindo de circulação. Os aparelhos de música foram evoluindo as suas tecnologias. As vitrolas e gravadores cassetes, já fundidos nos produtos “3 em 1” (vitrola, rádio e cassete), foram substituindo o vinil pelo CD. O velho aparelho walkman, no qual as fitas cassete eram levadas em um pequeno dispositivo eletrônico com fones de ouvido, deu lugar ao discman, para os CDs. Na televisão e no rádio, o sucesso de Bowie se transmitia a partir de seus videoclipes exibidos em programas específicos, ou em canais especializados, como a MTV dos EUA. Reportagens em revistas temáticas impulsionavam grande parte de seu trabalho. A sua expansão criou uma rede de fãs, e era com os fãs-clubes, sediados em todo o mundo, que parte da interatividade se dava. Um exemplo desses fãs-clubes está na página BowieWonderworld.com (KINDER, 2016), em inglês, na qual há notícias a respeito do músico, fatos históricos, colunistas-fãs, informações sobre o David Bowie ator, músico, artista etc. Em português, há disponível a página David Bowie Fã Clube, com link para página atualizada no Facebook, com todos os recursos que o internauta pode ter para acessar fatos da carreira dele. Essa relação fã-artista confere uma maior proximidade, como pode ser observada nesse caso, mesmo assim, de forma desigual, em favor do artista, dando aos fãs, muitas vezes, no máximo, a condição de discípulos.



### Refleta

Com a internet, esses mecanismos simplesmente se aceleraram de tal forma que as possibilidades de criação de novos talentos e produções ganharam uma dimensão que passou a ter outros patamares, antes inimagináveis. Bowie poderia ser considerado um pioneiro e – por que não – uma espécie de elite da produção cultural. Nesse momento, a criatividade dos fãs passou a contar muito, e os discípulos passaram a

ganhar muito mais autonomia para agir e criar. Isso gerou uma situação em que as poéticas digitais puderam desenvolver novas possibilidades, uma vez que se tornaram objeto de popularização. A convergência das mídias permitiu que a criatividade se multiplicasse de forma bem mais ampla do que nos tempos anteriores.

Isso, no entanto, gerou novas questões: como as novas poéticas ganham em conteúdo, substância e profundidade? Em outras palavras, podemos dizer que é possível perceber um aumento na densidade produtiva da produção de poéticas. As poéticas digitais permitem diversas formas de manifestação, o que aumenta as suas possibilidades de se reproduzir enquanto trabalhos individuais e coletivos. Dessa maneira, em quantidade, é perceptível que a produção aumentou. Mas será que a qualidade permanece a mesma? Pois, se temos maiores quantidades de produções, de um lado, devemos compreender que o alcance do público fica também bem mais variado. E essa segmentação nos traz novos desafios. Temos uma grande quantidade de coletivos realmente voltados para a criação de poéticas digitais, utilizando as mídias tradicionais e colocando nos meios digitais a sua produção enquanto forma de divulgação.



### Exemplificando

Por exemplo, as produções do grupo Poéticas Digitais (POÉTICAS DIGITAIS, 2016. Disponível em: <<http://www.poeticasdigitais.net/POETICAS/index.html>>. Acesso em: 24 ago. 2016) são realizadas dentro de um arcabouço selecionado, no qual as formas digitais de poéticas interagem com a realidade concreta e objetiva. E as mídias com as quais elas se relacionam não são necessariamente as digitais. Mas até que ponto podemos ver exemplos idênticos nesse horizonte?

Nesse sentido, perguntamos: será que todas as produções seguem um roteiro semelhante a esse apresentado logo acima? Há diversos exemplos de criações de poéticas digitais que extrapolam os meios das mídias tradicionais. São poéticas que podem estar sendo reproduzidas já diretamente através das mídias digitais. São esses exemplos que nos dão uma perspectiva ainda maior de pensar a questão da qualidade das produções. Temos muita criatividade e criação para um público cada vez maior e segmentação. E o que fazer, como pensar, junto a essas grandes massas criativas e interativas?

### A ética na criatividade

Dentro desse exemplo, podemos pensar na questão do que diferencia a ideia das artes da do entretenimento. E, dentro dessa perspectiva, onde termina a ideia

de um artista e começa o perigoso território da cultura das celebridades? Dentro da ideia de que qualquer um pode realizar algo “grandioso”, e que passa a ser celebrado na cultura de consumo, e assim é possível transformar factoides e “fatos”, pessoas espertas em “geniais”, e assim por diante. Dentro das mídias tradicionais, antes da Internet e da convergência de mídias, esse fenômeno já existia, mas não era tão constante. Atualmente, ele já é bem mais forte e se multiplica, ganhando conotações em que não apenas as celebridades tradicionais, mas também as webcelebridades e as microcelebridades (MARTINO, 2014) mais confundem do que esclarecem.

Podemos compreender que existe, dentro da criatividade, uma série de facetas, em que o autor deve estar ciente de seu papel diante do que é a produção artística, e o que define a evolução dos meios tecnológicos. Sem esse discernimento, fica a pergunta básica: qual é o papel da criatividade de um artista se a sua produção é basicamente moldada em experimentos de tecnologia? É preciso saber discernir em que momento podemos definir o que é uma inspiração baseada em outro trabalho e o que pode ser uma apropriação indevida, utilizando-se dos meios de expansão das tecnologias da informação. A criatividade tem sempre uma finalidade, que é a de gerar uma forma original naquilo que está sendo produzido. O problema é: de que maneira essa finalidade poderá ser bem utilizada. Pensemos no exemplo da arte no mundo cibernético. Uma produção exposta e aberta a tantas intervenções está sujeita, dentro da ideia de “propagabilidade”, ao “princípio da incerteza”: o que significa estar sujeito à disponibilidade, portabilidade, reutilização e fluxo constante de material maiores. Há uma grande quantidade de públicos disposta a consumir o que é propagado (JENKINS; GREEN; FORD, 2014).

Nesse sentido, o universo das tecnologias da informação oferece grande quantidade de dados espalhados e disponíveis para consulta, muitas vezes sujeitos a ser incorporados pelos artistas contemporâneos. Essas incorporações correm o risco de se banalizar, de maneira tal que poderá ficar fácil a um observador mais atento perceber que não há mais originalidade nas produções, que existem muitas variações do mesmo tema e, assim, a produção artística começa a se nivelar por baixo. E o desafio mais importante começa a ser: o que diferencia uma obra de arte de boa qualidade para outra, de autenticidade duvidosa? É possível considerar tudo o que aparenta ser artístico com o adjetivo “arte”? E, pensando na questão das poéticas digitais, onde podemos definir a essência do que é a criatividade original de um artista, e o que caracteriza a experimentação que é algo inerente àqueles que utilizam das tecnologias da informação? Se essas fronteiras não estão minimamente delimitadas, se não existe alguma educação interna na mente do artista, suas produções podem se tornar um objeto de estranhamento, facilmente rejeitável por quem tem determinados gostos artísticos. Obviamente, sua produção não precisaria ser descartada. Mas seria exatamente uma manifestação artística? Ou teria uma finalidade de propaganda, diletantismo ou qualquer outro propósito?



### Assimile

Retomamos novamente o conceito de criação artística: o resultado total da produção da inteligência criada dentro de um processo de construção e elaboração de uma obra artística.

(SALLES, C. Introdução. In: \_\_\_\_\_. **Gesto Inacabado**: processo de criação artística. São Paulo: Annanblume, 2007. p. 11-24)



### Pesquise mais

BARBOSA, André; CASTRO, Cosette; TOME Takashi (Orgs.). **Mídias Digitais**. Convergência tecnológica e inclusão social. São Paulo: Paulinas, 2005.

O livro trata a respeito de diversos temas ligados à convergência de mídias digitais no Brasil, com artigos que têm como tema central novas tecnologias e inclusão social.

BOWIE, David. Site Oficial. La Vergne: Warner, 2016. Disponível em: <<http://www.davidbowie.com/>>. Acesso em: 22 jul. 2016.

Página oficial do multiartista britânico David Bowie (1947-2016), com músicas, fotos, vídeos e loja com produtos especializados.

DAVID BOWIE FÃ CLUBE. **Página principal**. 2012. Disponível em: <<http://davidbowiefc.blogspot.com.br/>>. Acesso em: 22 jul. 2016.

Página do Fã clube de David Bowie em português com link para o Facebook.

JENKINS, Henry; GREEN, Joshua; FORD, James. **Cultura da conexão**. São Paulo: Aleph, 2014.

O livro trata da convergência das mídias digitais, e a transformação de uma cultura antiga passiva e receptiva, para outra, interativa e participativa.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

O livro trata da convergência das mídias digitais, e a transformação de uma cultura antiga passiva e receptiva para outra, interativa e participativa.

KINDER, Paul Alan. **BowieWonderworld.Com**. Cheadle, Cheshire, 1997-2016. Disponível em: <<http://www.bowiewonderworld.com/>>. Acesso em: 22 jul. 2016.

Página do fã-clube de David Bowie, premiada com o "SC Internet Awards", contendo informações e momentos históricos importantes da carreira do artista britânico.

KAC, Eduardo. **Kac web**. Nova Iorque, Londres e Rio de Janeiro, 2016. Disponível em: <<http://www.ekac.org/index.html>>. Acesso em: 22 jul. 2016.

Página oficial do artista contemporâneo brasileiro Eduardo Kac.

LEÃO, Lúcia (Org.). **Interlab**. Labirintos do pensamento contemporâneo. São Paulo: Fapesp/Illuminuras, 2002.

O livro apresenta uma série de artigos que trata das fronteiras das produções artísticas com outras disciplinas, e quais os efeitos disso no contexto do pensamento contemporâneo.

LEVY, Pierre, **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2000.

O livro desenvolve um histórico sobre o desenvolvimento do ambiente virtual, desde a sua “pré-história” até a consolidação do ciberespaço da internet, em que fluem os ambientes da cibercultura.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria das mídias digitais**: linguagens, ambientes e redes.. Petrópolis: Vozes, 2014.

O livro trata da evolução das diversas teorias das mídias modernas digitais, e dos conceitos atuais de redes, cibercultura e ciberespaço.

POÉTICAS DIGITAIS. **Acaso 30**. 2015. Disponível em: <<http://www.poeticasdigitais.net/POETICAS/acaso-30.html>>. Acesso em: 22 jul. 2016.

Instalação interativa que relembra uma chacina em Queimados-RJ, na Baixada Fluminense, no ano de 2005, que matou 30 pessoas.

STELARC. **Walking dead**. 2006-2016. Disponível em: <<http://stelarc.org/?catID=20244>>. Acesso em: 22 jul. 2016.

Um robô reproduzindo a figura de um “morto ambulante”, construído pelo artista experimental Stelarc.

ZANINI, Walter. Arte de comunicação telemática: a interação no ciberespaço. In: DOMINGUES, Diana (Org.). **Arte, ciência e tecnologia**. Passado, presente e desafios. São Paulo: Unesp, 2009. p. 319-343)

O texto faz um histórico da evolução de como a interação no ciberespaço se desenvolveu desde os anos 1970 até os dias atuais.



### Faça você mesmo

A partir da página de Arte e Telecomunicações de Eduardo Kac, escolha dois trabalhos e faça uma resenha comparativa de cerca de uma página, descrevendo as diferenças da natureza de cada um deles e o que foi identificado como principais escolhas para a criação artística, e definições experimentais para utilizações de fins tecnológicos.

(KAC, Eduardo, **Telecommunications Art**. 1985-1994. Disponível em: <<http://www.ekac.org/telecom.html>>. Acesso em: 22 jul. 2016),



## Vocabulário

**Propagabilidade:** “potencial – técnico e cultural – de os públicos compartilharem conteúdos próprios, às vezes com a permissão dos detentores dos direitos autorais, às vezes contra o desejo deles” (JENKINS; GREEN; FORD, 2014, p. 26)

## Sem medo de errar

Começamos aqui a relembrar a descrição da situação problema: de que forma as artes e as tecnologias devem se relacionar, de maneira que a linguagem artística possa predominar na produção artística contemporânea?

Catarina XYZ consolidou roteiro de “Nos Salões com Wendy”, colocando novos elementos criativos. Ela acrescentou à personagem principal um desafio: em cada ambiente, tinha de se defrontar com certa espécie de conteúdo artístico ou poético. De maneira que, no primeiro salão, onde havia uma pequena biblioteca, Wendy abria um livro, no qual era lançada em legendas uma poesia falando sobre amor, paixão e saudades. Essa leitura mudava a posição da personagem em relação à cena. O fundo do cenário dava lugar ao perfil de Wendy e às suas expressões e fisionomias, a cada estrofe e verso.

De volta ao caminho do cenário, Wendy tropeçou. Levantou-se e atravessou a porta para um segundo salão, onde estavam organizados móveis, como tapetes, sofás, aparadores, criados-mudos e mesas. A personagem se deteve em procurar objetos que estavam posicionados nestes quatro últimos itens. Havia conchas, livros de turismo, de obras de arte e retratos de famílias. Em determinado momento, as cenas se dirigiram ao rosto dela, quando se fixou em dois desses retratos, sendo que em um estava a sua avó materna. Encarou-a frente a frente, e começou a lembrar-se de momentos de sua infância, de como a sua avó ensinava como era possível saber amar, sem desperdiçar os sentimentos mais fortes. Em seguida, encarou uma foto de seu irmão, já falecido, com quem brigava muito. Lembrou-se dele, quando começou a escorrer lágrimas em seus olhos. Recordou-se de uma palavra que há muito não sabia o significado: “perdão”. Havia um livro de obras artísticas por sobre o criado-mudo, que ela levou para o salão seguinte, um local com uma longa mesa, tendo sobre si uma bandeja de maçãs, diversas cadeiras e um imenso vazio. Na passagem pelos salões, deu um pequeno tropeço entre os desníveis da porta, sem deixar-se cair.

Ocupou um dos lugares, sentou-se, pegou uma maçã posicionou o livro sobre a mesa, e começou a folheá-lo. A cena passa a se posicionar nas páginas do livro efoca três trabalhos, nos quais aparecem casais, um jovem, outro de idade média e, finalmente, idosos. A cena volta para Wendy de cabeça em perfil e pensativa, a suspirar. Ela, finalmente, se levanta, escorrega e cai levemente. Ela se levanta sutilmente e entra

em um último salão, com utensílios de beleza. Ela se produz, começa a cuidar de seu visual e, finalmente, se vê diante do espelho, no qual abre um grande sorriso. A porta desse último salão já estava aberta: havia uma rua movimentada. Wendy tomou coragem e saiu, sem tropeços, com os olhos em direção a um sol radiante.

Pensando como um todo na resolução da situação-problema, Catarina XYZ seguiu esse roteiro, conferindo um conteúdo poético forte, Catarina XYZ conferiu um conteúdo poético forte a toda a produção, que envolveu grande produção de tecnologias da informação. Com isso, soube delimitar no uso dessas tecnologias a sua criatividade. Não se apropriou de trabalhos alheios e soube definir bem como a tecnologia pode ser bem aproveitada em nome das artes modernas. Ela acabou conferindo ao seu trabalho uma essência artística em primeiro plano, com a atualidade dos recursos tecnológicos sem invadir a sua capacidade de criação. Soube conferir qualidades poéticas em meio a tantos recursos que as tecnologias tinham a oferecer.



### Atenção

Para auxiliar na resolução da situação-problema apresentada, busque compreender o conceito de interface: interação entre seres humanos e máquinas. Essa interação pode incluir dois ou mais atores interconectados através de suas máquinas, em uma determinada atividade com certa finalidade no cotidiano (MARTINO, 2014, p. 226-227). Dentro desse contexto, podemos ter uma ideia mais ampla de como podem ser melhor delimitadas as relações éticas entre arte e tecnologia.

Faça agora um exercício: trace duas colunas, lado a lado, onde: 1) na primeira, à esquerda, estão apontadas as modalidades criativas de artes que podem ser produzidas por você; 2) na segunda, à direita, estão apontados os meios tecnológicos com os quais você poderá interferir sobre a sua produção artística. Selecione as suas áreas artísticas preferidas e os meios tecnológicos de intervenção mais convenientes. Lembre-se de que são escolhas éticas, ou seja, são dotadas de valores pessoais, com uma determinada finalidade. Explique essas escolhas dentro da discussão em sala de aula com o professor e outros colegas, a fim de buscar uma visão mais ampla dos limites da ciência e da arte. Há que se ter aqui o foco de que o que melhor define a conclusão é a experiência coletiva e saber que o impacto varia de pessoa para pessoa.

## Avançando na prática

Na seção anterior, falamos sobre as relações éticas entre arte e tecnologia. Agora, vamos aprender mais sobre os limites entre a ciência e a arte. Nesse ponto, vamos apresentar a seguinte situação: um artista-fotógrafo começa a tirar diversos retratos de um cenário natural na Mata Atlântica. Ele passa dias inteiros tirando fotos, a cada momento, de uma planta, uma flor, uma paisagem, ou de uma árvore, a fim de realizar diversos experimentos. Quando ele volta para o seu estúdio, entusiasmado com o seu trabalho, começa a notar diversos detalhes de cada ciclo de imagens, diante das transformações, ao longo de um dia. O fenômeno da natureza faz os seus objetos e sujeitos de estudos sofrerem alterações naturais. Estudioso autodidata da área de biologia, ele começa a tentar reproduzir fenômenos da natureza, replicando diversas imagens, adicionando detalhes a mais, que supostamente estariam entrando no ciclo de vida da flora fotografada, e colocando em programas de animação. Aqui, ele se depara com um dilema: “o que estou produzindo é arte ou ciência? Qual é a finalidade de meu trabalho?”.

Utilizando tal exemplo, siga roteiro semelhante: busque uma área em que você pode ter certa especialização, por exemplo, pintura, e imagine que você goste de mecânica automobilística (pode ser dança e anatomia humana, música e engenharia sonora etc.). Comece a reproduzir automóveis de grande desempenho em tela canvas, com o capô aberto, exibindo o motor. Se você tem um engenheiro mecânico para dar lógica e explicação, qual será o seu entendimento enquanto pinta o motor? De que forma será a sua construção? E, nesse sentido, colocamos o seguinte desafio: há diálogo possível entre essas arte e ciência?



### Lembre-se

Lembre-se bem do conceito de “transdisciplinaridade”, que é complementar uma abordagem disciplinar em relação à outra, oferecendo “uma nova visão da natureza e da realidade”, permitindo, assim, que as disciplinas que antes não dialogavam passem a ter relações construtivas entre si (BARBOSA; CASTRO; TOME, 2005, p. 19-20).

A resolução dessas questões passa pelo bom conhecimento do uso das técnicas das artes visuais, sonoras e audiovisuais, do conhecimento das tecnologias da informação, de como elas devem ser utilizadas, de ter uma definição das relações éticas entre a arte e a tecnologia e, com isso, saber como utilizar a criatividade na área artística e entender o papel da inovação no universo tecnológico. É necessário discernir bem esses conceitos, a fim de que tais reflexões sejam feitas de forma bem ponderada.



### Faça você mesmo

Escolha um site de Arte Digital. E um trabalho específico, em que você poderá avaliar os melhores e piores aspectos das intervenções das ciências sobre as artes. Uma sugestão de site:

AZEVEDO, Cláudia. Arte e ciência: a mesma inspiração, a mesma aspiração. **Ciência 2.0** – Conhecimento em Rede, Porto, 6 mar. 2013. Disponível em: <[http://www.ciencia20.up.pt/index.php?option=com\\_content&view=article&id=518:arte-e-ciencia-a-mesma-inspiracao-a-mesma-aspiracao](http://www.ciencia20.up.pt/index.php?option=com_content&view=article&id=518:arte-e-ciencia-a-mesma-inspiracao-a-mesma-aspiracao)>. Acesso em: 22 jul. 2016.

Essa é uma oportunidade importante de expandir a compreensão da ideia de arte no universo da produção cultural e material do universo. Isso faz com que tenhamos de nos educar enquanto produtores de arte, sabendo dos limites que as outras disciplinas nos oferecem.

### Faça valer a pena

**1.** A partir do conceito de propagabilidade, qual é a natureza do potencial de expansão de uma mídia tradicional em relação às mídias digitais?

- a) É excludente, assim como as digitais também são.
- b) É complementar na convergência de mídias.
- c) É mais interativa, enquanto formas de expressão.
- d) É de natureza totalmente idêntica.
- e) Exclui a mídia digital.

**2.** Dentro do princípio da incerteza, na propagabilidade, a arte:

- a) É uma finalidade a ser excluída, diante de outras opções criativas;
- b) É o meio mais provável de criação por ser mais livre e democrático que os outros;
- c) Tem possibilidades, dentro de uma escolha ética, de ser disciplina adotada pelo produtor;
- d) É uma área em que não é necessária qualquer escolha ética específica para uma criação;
- e) Tem uma ética que não dialoga com a ciência, nem com quaisquer outras áreas.

**3.** A partir da definição de criatividade artística, podemos:

I– Utilizar a nossa ética na direção que bem entendemos.

II– Direcionar a nossa ética para finalidades artísticas.

III– Produzir artes da forma como bem desejarmos.

IV– Produzir, exclusivamente a partir de outras fontes, algo totalmente novo.

V– Inspirar-nos a partir de outras fontes, para criar algo de nossa autoria, que seja original.

Estão corretas as seguintes afirmações:

a) Apenas II, III e IV.

b) Apenas I, II e V.

c) Apenas I, III e IV.

d) Apenas I, III e V.

e) Apenas I, II e IV.

## Seção 3.3

### Os limites entre a ciência e a arte

#### Diálogo aberto

Nesta seção, vamos explorar os limites entre a arte e a ciência, enquanto essas duas áreas dialogam entre si. Iremos notar quais são as possibilidades de evolução desse diálogo e onde há problemas mais sérios e questões éticas em jogo, onde as funções do artista e a do cientista devem ser bem definidas, cada uma em sua esfera.

Em suas pesquisas mais avançadas, Catarina XYZ começava a ficar consciente de que novos dilemas surgiam a cada momento em que sua produção avançava. Em determinado momento, ela começou a construir um portfólio com os seus trabalhos, incluindo tanto os bem-sucedidos quanto os malsucedidos. Sua percepção já era a de que as artes poderiam ter um diálogo com uma série de disciplinas, e que as tecnologias poderiam ser muito úteis para a sua produção. O problema surge quando a produção científica poderia extrapolar os objetivos iniciais de sua criação artística.

Então, ela se furtou a fazer experimentos pessoais para o seu próprio entendimento do que poderia ser entendido como ciência e como arte, fazendo a retrospectiva de seus últimos trabalhos. A ideia dela era que seus próximos trabalhos que fossem produzidos precisariam ter uma definição ética bem clara em quais aspectos a ciência poderia participar em seus trabalhos artísticos. Havia questões urgentes que aqui se apresentam como situação-problema: se a ciência pode manipular aspectos existenciais da vida, como ela pode estar inserida dentro de um trabalho artístico?

Catarina XYZ procurava refletir a respeito de seus últimos trabalhos, “Descoberta”, “Redescoberta” e “Nos Salões com Wendy”. De um modo geral, ela percebia que havia uma grande interação das Ciências Exatas, Arquitetura, Informática e Biologia com a Arte. Ela começou a pensar aspectos que seriam mais objetivos: nessas disciplinas, que têm natureza científica, as suas respectivas finalidades são diferentes das da arte. Enquanto se busca a lógica e razão comprobatória para os adeptos das citadas disciplinas, na sua produção artística, pensava Catarina, o importante era apresentar a possibilidade de o artista e o espectador interpretarem a realidade, contemplarem a beleza, terem liberdade de pensar novos horizontes além do real. A arte deve estar, pensava Catarina XYZ, para além da racionalidade científica, e buscava possibilidades para a imaginação de cada um.

Dessa forma, Catarina XYZ buscava ampliar o escopo de seu trabalho, de um lado, e de outro, desejava delimitar fronteiras para que tivesse para si mesma os princípios-chave para a elaboração de sua arte.

## Não pode faltar

### Arte transgênica e bioarte

Aqui entramos em um novo terreno de estudos, onde passamos a observar alguns limites e possibilidades que a produção artística passa a influir. Por exemplo, temos a questão de como lidar com o conceito da bioarte: esse é um tema que busca interagir a arte com desdobramentos nas ciências biológicas, buscando criar “obras vivas”. Nessa busca por criar vidas artificiais, começamos a entrar em contato com questões que dizem respeito ao avanço das novas tecnologias, à evolução científica e à criatividade artística (NOMURA, 2011). E aqui surgem questões fundamentais ao campo da ética, como o papel da criatividade artística, no meio desse processo, por exemplo, construir vidas artificiais como parte do processo criativo artístico, ou sua incorporação de técnicas e saberes científicos ao processo criativo; ou ainda a extrapolação das linguagens contemporâneas artísticas.

Por outro lado, lançamos aqui outra possibilidade: a do conceito de arte transgênica. Como afirma Kac (2004, p. 37): “As novas tecnologias alteram culturalmente nossa percepção do corpo humano, de um sistema naturalmente autorregulado para um objeto artificialmente controlado e eletronicamente transformado”. Isso significa que estamos sujeitos a assistir à manipulação do corpo físico em novas identidades. Por outro lado, “desenvolvimentos paralelos nas tecnologias médicas, tais como a cirurgia plástica e próteses neurais, têm finalmente nos permitido expandir essa plasticidade imaterial para os corpos físicos. A pele não é mais uma barreira imutável que contém e define o corpo no espaço”. Isso faz com que as manipulações ocorram também na área das biotecnologias sob a pele, com experiências de indução sobre células ou tecidos, e assim por diante. Áreas como implantes digitais e engenharia genética podem interferir diretamente nas artes. Essas situações “terão profundas consequências nas artes tal como em nossa vida social, médica, política, e econômica no futuro”. Trata-se de uma questão para se pensar: será que aqui a arte pode ou não extrapolar limites de sua finalidade original?



### Refleta

Existem aqui questões éticas, no sentido de procedimento do significado e do papel da ciência e da arte, diante de uma produção artística. Por outro lado, é preciso refletir em outros aspectos: temos questões morais

para trabalhar e lidar. Essas morais podem ser tão rígidas a ponto de não aceitar nenhuma novidade que a ciência possa oferecer para a produção artística? Ou será que é possível justamente inovar as artes contemporâneas pensando no processo de hibridização das linguagens das ciências e das artes?

Essa provocação sobre os paradigmas é própria da história dos movimentos artísticos, e não seria diferente nos tempos atuais. Assim, a concepção do pensamento artístico pode ser vislumbrada de uma forma mais aberta, como um objeto em movimento.

### **Outras polêmicas entre a arte e a ciência**

Temos diversos repertórios que devem ser levados em conta quando estamos diante de tantas possibilidades de encarar as polêmicas entre a arte e a ciência. De um lado, como lidar com a questão da consciência do ser humano e da memória digital? A questão dos conceitos de vidas natural e artificial dentro do limiar entre os mundos artístico e científico é algo que deve ser tratado com bastante atenção. Existe aqui um funcionamento da nossa consciência, e aquela que pode ser construída dentro do universo das máquinas. Na primeira, estamos totalmente ligados aos nossos corpos e consequentes aos nossos atos. Mas o que fazer com a segunda? É aqui que os especialistas na produção de artes e ciências devem estar pensando na questão do que são a consciência e a ciberconsciência humana (ver vocabulário), a fim de saber onde cabe a sua responsabilidade enquanto produtor artístico. Existe um risco na relação entre arte e ciência, especialmente no mundo digital, de se construir a ideia da imortalidade (ROTHBLATT, 2016). Quando essa questão entra no terreno das bioartes e/ou das artes transgênicas, começamos a encontrar questões mais complexas de como delimitar o que faz parte do universo artístico e o que pode extrapolar a sua humanidade.

A criação de ciborgues ou das experiências trans/extracorporais, por exemplo, é uma questão que não pode passar batida. Em relação aos ciborgues, temos o exemplo já apresentado na Seção 3.1, da performance “Epizoo”, de Marcellí Antunez Roca (1994), na qual a integração do real e do virtual de seu corpo criam possibilidades de ações e reações do público (KAC apud LEÃO (org.), 2002, p. 109). Mas também podem gerar dúvidas em relação aos paradigmas dos limites do significado da arte, e onde começam a robótica e a informática. A experiência de sair “fora do corpo”, a fim de conhecer experiências fora do padrão, são desafios que a arte tem diante de si, perante a ciência. Por exemplo, podemos observar a criação de representações digitais de um determinado usuário dentro de um computador, como se ele estivesse agindo em nome do personagem real. Podemos pensar mais além, nas experiências na interferência das tecnologias, onde são aplicados exemplos da biologia sobre

o corpo, transformando a forma como o indivíduo interfere sobre o modo de ele interferir na relação com outras pessoas (FARIAS; CANTONI apud LEÃO (org.), 2002, p. 207-211). E, nesse caso, começamos a tomar contato com áreas como a produção da computação gráfica, nos levando a alguém dando vida a um possível duplo nosso. Podemos entrar em um terreno perigoso, onde se torna possível que uma figura virtual possa representar uma figura fiel da realidade.

Outra faceta que devemos ficar atentos é quando são realizadas experiências na área biológica, na qual não estão necessariamente envolvidos aspectos do corpo humano. Oliveira (2015) se detém em um trabalho de Marta de Menezes, chamado "Nature"? (1999-2000). Nessa experiência, a artista busca um laboratório para compreender a respeito das mudanças de padrões das asas de borboletas. Esse contato artista e cientista gerou uma série de questões. Ao ponto em que, em uma das reuniões, foi perguntado a ela qual era o seu objetivo, se o que ela faz é arte e se o que eles praticam é ciência. Em determinado momento, ficou mais claro que a metodologia poderia até ser compartilhada, mas a finalidade da artista era diferente. A preocupação dela não estava focada na evolução dos padrões das asas das borboletas, mas sim nos significados dos padrões estéticos do pode ser considerado "natural" e "artificial" dentro da cultura ocidental. Assim, quando Menezes expôs os seus conjuntos de naturezas em exposições, havia a preocupação de se gerar a interatividade do público com a obra, buscando esse sentido de questionamento de diálogo arte-ciência (OLIVEIRA, 2015).



### Exemplificando

Podemos utilizar como exemplo o catálogo de Marta de Menezes (2006) (Disponível em: <<http://www.iac-azores.org/agenda/2006/marta-menezes.html>>. Acesso em: 24 ago. 2016). Suas produções utilizam conceitos da genética, da atividade cerebral, da morfologia de animais e vegetais. Aqui, cabe pensarmos onde é possível fazer uso dos exemplos científicos para conceber uma produção artística. Parece claro que, nesses casos, em seu trabalho, a ciência tem um espaço bem delimitado, e o aspecto estético está colocado em primeiro plano para as reflexões e observações do observador.

*Caminhando em trilha semelhante, mas utilizando exemplo da fauna, podemos observar alguns exemplos em que artistas, como José Wagner Garcia, procuram realizar combinações de cores de carpas japonesas em "Patterns" (1983), a partir de experimentações genéticas, buscando apresentar estampas que fariam parte das mutações produtos de uma seleção natural. Esse trabalho não recorre a manipulações microscópicas, mas tende a utilizar os próprios exemplos físicos dos peixes (NOMURA, 2011, p. 74).*

Em todos esses casos, remontamos a questões que Domingues (2009) lança enquanto desafios para as artes contemporâneas. O artista visita o terreno do cientista, e vice-versa. O diálogo entre as partes cria uma forma híbrida de linguagens. No entanto, é preciso estar atento à maneira como tais experimentações são construídas e desenvolvidas. Existe o aspecto do material e do virtual. É preciso conhecer cada território e onde esse processo de hibridização tem potencial de se desenvolver (DOMINGUES, 2009). As questões éticas que envolvem ciência e arte, nesse sentido, constituem um amplo território a ser explorado, em que os atores e aqueles que interagem com a obra são participantes na ação e na reação em relação à natureza das artes contemporâneas e nos instrumentos que elas colocam à disposição.



### Assimile

Retomamos novamente o conceito de interface: interação entre seres humanos e máquinas. Essa interação pode incluir dois ou mais atores interconectados através de suas máquinas, em uma determinada atividade com certa finalidade no cotidiano (MARTINO, 2014, p. 226-227).



### Pesquise mais

BARBOSA, André; CASTRO, Cosette; TOME Takashi (Orgs.). **Mídias Digitais. Convergência tecnológica e inclusão social.** São Paulo: Paulinas, 2005.

O livro trata a respeito de diversos temas ligados à convergência de mídias digitais no Brasil, com artigos que têm como tema central novas tecnologias e inclusão social.

DOMINGUES, Diana. Redefinindo fronteiras da arte contemporânea: passado, presente e desafios da arte, ciência e tecnologia na História da Arte. In: \_\_\_\_\_ (Org.). **Arte, ciência e tecnologia: passado, presente e desafios..** São Paulo: Unesp, 2009. p. 25.65.

O texto apresenta as perspectivas de novas fronteiras das artes diante da interação com as novas tecnologias da informação.

GIBBS W. W. **A arte como uma forma de vida.** 2001. Disponível em: <<https://medium.com/@vertigens/arte-como-uma-forma-de-vida-e10be0ffdad7#.wfawoaclD>>. Acesso em: 24 ago. 2016.

Artigo que trata do caso específico do cientista-artista Joe Davis, e de suas tentativas de conexões entre artes e ciências.

KAC, Eduardo. Arte Transgênica. **Revista ARS**, São Paulo, v. 2, n. 3, 2004.

Esse artigo trata dos conceitos e exemplos da arte transgênica e fala de exemplos que podem ser dados dessa modalidade artística.

LEÃO, Lúcia (Org.). **Interlab**. Labirintos do pensamento contemporâneo. São Paulo: Fapesp/Iluminuras, 2002.

O livro apresenta uma série de artigos que trata das fronteiras das produções artísticas com outras disciplinas e quais os efeitos disso no contexto do pensamento contemporâneo.

LEVY, Pierre, **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2000.

O livro desenvolve um histórico sobre o desenvolvimento do ambiente virtual, desde a sua "pré-história" até a consolidação do ciberespaço da Internet, onde fluem os ambientes da cibercultura.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria Das Mídias Digitais** – Linguagens, Ambientes e Redes. Petrópolis: Vozes, 2014.

O livro trata a respeito da evolução das diversas teorias das mídias modernas digitais e dos conceitos atuais de redes, cibercultura e ciberespaço.

MENEZES, Marta de. **Bioarte**. Instituto Açoriano de Cultura, São Miguel, 2006. Disponível em: <<http://www.iac-azores.org/agenda/2006/marta-menezes.html>>. Acesso em: 24 ago. 2016.

Catálogo da artista portuguesa Marta de Menezes, com obras baseadas em trabalhos de bioarte.

OLIVEIRA, Cristina Barros. A relação entre arte e ciência na bioarte: estudo do caso da obra Nature? (1999-2000) de Marta de Menezes. **MIDAS**, Portugal, n. 5, 2015. Disponível em: <<http://midas.revues.org/869>>. Acesso em: 24 ago. 2016.

Esse artigo explora a relação entre arte e ciência desenvolvida pela artista Marta de Menezes em sua obra "Nature?".

ROCA, Marcel.li Antunez. **Epizoo**. Performance. 1994. Disponível em: <<http://marceliantunez.com/work/epizoo/#!gal/0/>>. Acesso em: 24 ago. 2016.

Performance em que o artista mexicano Marcel.li Antunez Roca atua como ciborgue interativo em uma sequência lidando entre os universos virtual e real.

ROTHBLATT, Martine. **Virtualmente Humanos**. As promessas – perigos – da imortabilidade digital. São Paulo: Cultrix, 2016.

Esse livro fala sobre as questões éticas sobre o desenvolvimento da cultura e das ciências digitais, além de questões éticas sobre a ideia de imortalidade.

ZANINI, Walter. Arte de comunicação telemática: a interação no ciberespaço. In: DOMINGUES, Diana (Org.). **Arte, ciência e tecnologia**. Passado, presente e desafios. São Paulo: Unesp, 2009. p. 319-343.

O texto faz um histórico da evolução de como a interação no ciberespaço se desenvolveu desde os anos 1970 até os dias atuais.



### Faça você mesmo

A partir do artigo “A arte como uma forma de vida” (GIBBS, 2001) (Disponível em: <<https://medium.com/@vertigens/arte-como-uma-forma-de-vida-e10be0ffdad7#.wfawoaclD>>. Acesso em: 24 ago. 2016), faça uma resenha de cerca de uma página, discutindo o caso de Joe Davis quanto a questões da arte e da ciência.



### Vocabulário

**Ciberconsciência humana:** “um continuum de autonomia e empatia de nível humano, baseado em software, conforme determinação de um pequeno grupo de especialistas em questões de consciência humana” (ROTHBLATT, 2016, p. 33).

## Sem medo de errar

Catarina XYZ decidiu desenvolver uma animação mais simples. O nome da história é bem simples: “Terêncio”. Originalmente, remete a um nome de um ex-escravo romano que se libertou, tornando-se intelectual e conhecedor da Literatura. Assim, Catarina XYZ readaptou a história para a vida contemporânea. Utilizando todos os recursos que ela conhecia da computação gráfica, criou uma história que tinha como fundo uma grande cidade, com prédios de todos os tamanhos, lembrando São Paulo, mas sem que fosse uma simulação exata de situações reais. Havia analogias com os bairros da Liberdade, Vila Madalena, Centro, a região da Av. Luís Carlos Berrini (onde há a Ponte Estaiada), o Ibirapuera, a Av. Paulista etc. Como personagem principal, um senhor vindo de Pernambuco, Terêncio, que tem um coração exposto no peito, com fisionomia igual ao da realidade humana. Ele vaga pela cidade e se diz, ao mesmo tempo, escravo dos arranha-céus e conhecedor da espécie-humana.

A cada interação que ele tem com transeuntes paulistanos, Terêncio vai vendendo pequenos livros de poesias com histórias falando sobre a vida e alma humana. A

cada momento em que ele interage, o seu coração bate mais intensamente nos momentos mais emotivos, e desacelera quando está mais pensativo. O coração de Terêncio, exposto na história, é como um termômetro, que mostra o quanto ele vai conquistando as suas liberdades no meio da metrópole. De tanto sucesso ao vender os seus livros, Terêncio consegue comprar a sua casa própria e, finalmente, declara: “sou um cidadão do mundo, mais do que livre de direito, o sou de fato!”. Foi quando o seu coração, sem parar de bater, começa a entrar no corpo gradativamente, até ele se tornar mais um igual aos demais: sem o coração exposto.



### Atenção

Para auxiliar na resolução da situação-problema apresentada, busque compreender o conceito de interdisciplinaridade, que é a exposição dos diversos especialistas de suas respectivas matérias a dados compartilhados de diversas disciplinas, o que confere a oportunidade de poderem construir uma aprendizagem coletiva, abolindo distâncias conceituais antes difíceis de serem superadas (LEVY, 2000). E transdisciplinaridade: não significa a pura e simples criação de novas disciplinas, e sim a complementação de uma abordagem de uma disciplina em relação à outra, oferecendo “uma nova visão da natureza e da realidade”, permitindo, assim, que as disciplinas que antes não dialogavam passem a ter relações construtivas entre si (BARBOSA; CASTRO; TOME, 2005, p. 19-20). Dentro desse contexto, podemos ter uma ideia mais ampla de como podem ser melhor delimitadas as relações éticas entre arte e ciência.

Faça agora um exercício: a partir do contato com o repertório das referências das obras acima mencionadas, escolha dois exemplos e elabore um texto comparando-os em relação às questões que envolvem os limites entre a arte e a ciência. Especifique e justifique as escolhas de cada uma dessas obras. Explique dentro da discussão em sala de aula com o professor e outros colegas, a fim de buscar uma visão mais ampla dos limites da ciência e da arte, buscando realizar reflexões e críticas a respeito da função de cada uma das respectivas áreas. Há que se ter aqui o foco de que o que melhor define a conclusão é a experiência coletiva, além de saber que o impacto varia de pessoa para pessoa.

## Avançando na prática

### A arte em tempo real

#### Descrição da situação-problema

Nesse momento, temos um novo estágio de concepção da reflexão das relações

arte e ciência/tecnologia. Como pensar a arte na reprodução dos ciclos da vida? Trata-se de algo igual à realidade? Na verdade, tem aspectos que se revelam de procedência artificial, ou seja, a arte não é a vida, mas ela pode reproduzir os seus aspectos principais. E isso pode ter consequências, inclusive na forma como se encara a forma de uma obra artística ser encarada. Se ela sai de sua finalidade original, que é a de pensar enquanto criação livre e aberta, arrisca-se a perder sua autonomia para a ciência, sendo apenas uma mera reprodutora desses ciclos. Então, como delimitar o que é o ciclo da vida e o que é a arte, ela mesma?

Por exemplo, um artista que constrói uma arte em tempo real, reproduzindo um objeto que se movimenta sozinho no tempo e no espaço de forma veloz e dinâmica. Podemos colocar dentro desse universo “conhecimento e materiais utilizados pela ciência e pela tecnologia, principalmente a genética e a microbiologia” (NOMURA, 2011, p. 67). Uma espécie de pequena partícula que acelere o seu deslocamento: uma célula viva sintética criada em laboratório, e que pode se movimentar de forma dinâmica. Que, portanto, seja emergente e autônoma em suas ações.



### Lembre-se

Lembre-se bem do conceito de propagabilidade: “potencial – técnico e cultural – de os públicos compartilharem conteúdos próprios, às vezes com a permissão dos detentores dos direitos autorais, às vezes contra o desejo deles” (JENKINS; GREEN; FORD, 2014, p. 26). E, nesse contexto, pensar o “princípio da incerteza”, onde há muito maior disponibilidade, portabilidade, reutilização e fluxo de materiais (idem, p. 243-247).

### Resolução da situação-problema

Diante dessa situação, temos o processo da emergência de um ciclo vital da natureza. Onde a arte pode interferir? Imitando esse ciclo? Ou deixando o ciclo em aberto enquanto parte de uma composição mais ampla? Nesse caso, podemos encarar a arte como a reprodução dentro de uma instalação multimídia, com um roteiro explicativo, deixando ao espectador a possibilidade de pensar em uma “obra aberta”. Por isso, se ela apresenta aos olhos do público ciclos naturais e tem vida própria na forma de se apresentar, cabe ao espectador a construção da solução. Ao artista também cabe “resolver” a questão/experimento que ele mesmo criou. Mas não como uma verdade fechada, e sim como uma provocação para o público pensar. Dessa maneira, uma obra de arte que dialogue com a ciência e a tecnologia de forma dinâmica e possuindo um “ciclo de vida” deve saber adequar a emergência dos ciclos vitais, de um lado, e a autonomia da obra artística, de outro, respeitando a equação espaço-tempo dentro da obra de arte.



### Faça você mesmo

Leia o seguinte artigo: BIGHETTI, Vera. **A equação do tempo na arte digital**. São Paulo: PUC, 2008. Disponível em: <<https://artzero2008.wordpress.com/programacao-generativa-como-linguagem-e-comunicacao/a-equacao-do-tempo/>>. Acesso em: 24 ago. 2016.

A partir dele, desenvolva um fichamento de cerca de 30 linhas, relacionando os principais conceitos das questões do diálogo arte-ciência-tecnologia apresentados no texto.

Essa é uma oportunidade importante de pensar a arte contemporânea, em novos paradigmas, já na matriz de linguagens híbridas arte-ciência, em que a tecnologia é um elemento também fundamental para a interação do público participante.

### Faça valer a pena

**1.** A bioarte é uma área das artes onde:

- a) está prevista apenas e tão somente a manipulação de biogenética.
- b) está prevista apenas os recursos da tecnologia digital.
- c) há uma combinação entre a tecnologia digital e a arte pura.
- d) preocupa-se em combinar a ciberarte com aspectos da biologia.
- e) exclui a tecnologia digital e a ciberarte.

**2.** "Ciência e arte [...] se entrelaçam pelo uso do computador, projetos e temas, locais de trabalho hibridizados pela presença de profissionais que se influenciam mutuamente, esborando as fronteiras entre o que é do domínio artístico ou do científico" (DOMINGUES, 2009, p. 26)

Nesse contexto, um artista pode utilizar os mesmos recursos de um cientista e, com isso:

- a) mudar a sua área de atuação.
- b) desvirtuar a sua forma de fazer artes.
- c) construir uma área das artes, a bioarte, que é destituída de valores éticos e morais.
- d) criar uma nova modalidade de laboratório chamada artelogia.
- e) deixar claro que a sua finalidade é bem diferente da de um cientista.

**3.** A arte e a ciência podem produzir linguagens hibridizadas, isto é, formas mistas de comunicação. É necessário, nessa situação, que, se não ficar claro onde cada disciplina poderá atuar, haverá riscos, tanto do ponto de vista da produção científica quanto do da criatividade artística. Por isso, é necessário ter muita responsabilidade, domínio e conhecimento de sua própria produção.

Em referência ao texto acima, observe as seguintes afirmações:

I – O desenvolvimento de um ciborgue que pode interagir e ter suas partes que representem áreas biológicas manipuladas não constitui um desafio que questione a essência da arte.

II – Representações digitais de nós mesmos colocadas em circulação não ameaçam a visão que se tem da natureza do que somos.

III – Fazer arte já, de antemão, não permite atuar em laboratórios científicos.

IV – O desenvolvimento de um ciborgue que pode interagir e ter suas partes que representem áreas biológicas manipuladas constitui um desafio que questione a essência da arte.

V – Representações digitais de nós mesmos colocadas em circulação ameaçam a visão que se tem da natureza do que somos.

Estão certas as seguintes alternativas:

- a) I e IV, apenas.
- b) II e IV, apenas.
- c) IV e V, apenas.
- d) III, IV e V, apenas.
- e) II e V, apenas.



## Seção 3.4

### Emergência e autonomia na arte

#### Diálogo aberto

Nesta seção, observamos conceitos mais específicos, que são os de autonomia e emergência dentro da arte, na sua relação com outras áreas. É nesse sentido que Catarina XYZ resolve aprofundar o seu olhar crítico em relação às produções artísticas que já vinha produzindo. Seu objetivo é criar algo ainda mais inovador. Ela já tinha para si os princípios que a fizeram pensar os seus novos trabalhos: “primeiro concebo a minha arte, e os princípios com o que eu devo me guiar com ela; depois experimento os meus conhecimentos científicos, onde couber”. Isso significava, pensava ela, que sua produção deveria ter uma essência autônoma, e perder essa essência poderia significar o enfraquecimento de sua obra.

Por outro lado, Catarina não podia abrir mão das linguagens modernas criadas e desenvolvidas dentro dos estudos que ela tinha desenvolvido. Nesse período em que se concentrou em suas pesquisas, aprendeu muito mais de outras áreas do que em qualquer outro momento de sua carreira artística. Suas técnicas estavam mais avançadas, e ela tinha, por exemplo, conhecimentos novos sobre as ciências da vida, tais como a Biologia, a Medicina e a História Natural. Descobriu que muitos elementos dessas ciências tinham riquezas estéticas que poderiam contribuir para a elaboração de novos trabalhos.

Foi quando ela começou a realizar o seu novo experimento em computação gráfica, a animação chamada “Pinball”, que era feita a partir de uma espécie de fliperama que não parava e mudava de cores constantemente. O tabuleiro de fundo de “Pinball”, no entanto, era bem diferente de um fliperama tradicional: ele reproduzia evoluções dos ciclos da vida, enquanto uma bolinha de prata agilmente corria de um lado para o outro e, quando rebatida, mudava os cenários de emergência de evolução de ciclos. Catarina, nesse momento, deu-se conta de uma questão: ela estava reproduzindo a vida de uma forma artificial, de maneira que a arte estava engolindo os processos vitais, que se movimentavam ao longo da animação. Colocava, assim, a seguinte situação-problema: como manter cenários que emergem e evoluem elementos artísticos sem que eles percam a sua característica de arte?

Catarina XYZ compreendeu que não poderia manipular os ciclos de vida como se

fossem naturais, em um ambiente construído em uma dinâmica artificial. E que, por isso, ela precisaria preparar o espectador para fazer uma leitura mais palatável de sua produção. É nesse sentido que o seu trabalho teria de ser relido, mais uma vez, com o objetivo de ser feito um ajuste fino entre a arte que ela estava produzindo e o olhar que o público poderia conferir a partir dele.

Dessa forma, vamos, mais uma vez, acompanhar a sua trajetória rumo à resolução de mais esse desafio!

## Não pode faltar

### Emergência na arte

Aqui, entramos em um estágio avanço dos estudos, no qual vamos observar fenômenos que interferem nas interações da arte com a ciência e a tecnologia. Um exemplo interessante é o da emergência, que é um conceito bastante amplo, o qual envolve diversas áreas. Ele é essencialmente uma análise de construção de dinâmicas de redes, que se formam na natureza espontaneamente, a partir de elementos isolados, tal como se fossem “células”, até o momento em que se constituem como um todo integrado. Essa dinâmica, no entanto, tem peculiaridades. Sua formação se iniciaria de um conjunto de partículas, elementos ou indivíduos que sairiam da sua rotina normal. Eles sairiam do comportamento padrão, e, assim, afetariam todo o sistema. Isso geraria um feedback (mensagem de retorno), que obrigaria a todos os elementos a uma reorganização que, enfim, criariam, em seu conjunto, uma nova totalidade. O estudo da emergência, na verdade, tem a ver com a análise de sistemas da natureza. Ela pode ser objeto de estudos, por exemplo, da Biologia, quando se analisa a construção de um formigueiro; da Física, quando é estudado o fenômeno de um tabuleiro de bilhar, em que todas as bolas correm em velocidade semelhante até que a última cai em uma das seis caçapas; da Medicina, quando se analisam, por exemplo, as sinapses de um cérebro; da Demografia e o do Urbanismo, quando analisamos a dinâmica de um engarrafamento de trânsito no centro da cidade; ou mesmo da Informática, quando observamos como os sistemas de informação geram os seus códigos, e a partir daí emergem programações inteiras (JOHNSON, 2003).



### Refleta

É possível pensar esses aspectos enquanto fenômenos científicos, mas será que eles são suficientes para pensar um modelo explicativo? O modelo de emergência não estaria apenas dentro de um roteiro bem delimitado de uma dinâmica de desenvolvimento de tempos e movimentos? Aqui, podemos pensar que estamos falando a respeito de uma forma já previsível da natureza, que pode se reproduzir em ciclos, e

que por isso ela tem as suas formas de movimentação. Mas o que isso significaria para a arte?

Nesse sentido, é preciso lembrar que o papel da arte aqui muda completamente. Já não estamos mais falando dos aspectos naturais da transformação de uma natureza, mas sim de uma criação, que reproduz de maneira artificial esses mesmos fenômenos. Falamos, assim, de uma emergência artificial, cuja finalidade seria a tentativa de compreender os fenômenos da natureza. No entanto, a questão começa a ficar mais delicada quando é possível perceber que muitos dos que praticam as artes podem estar querendo não mais apenas "interpretar o mundo, mas estão começando a modificá-lo" (JOHNSON, 2003).

Aqui retornamos aos dilemas éticos da arte, mas em novas formas de compreensão. Quando é pertinente a crítica do artista perante um fenômeno da sociedade? Essa é uma questão que ele pode direcionar bem, deixando clara a sua finalidade, como já foi explicado nas seções anteriores. Como fazer com que ele explore os fenômenos da natureza? Também, se for bem explicada que a finalidade não é científica, e sim artística, e o conjunto do trabalho se pautar nisso, o caminho parece bem delineado, como vimos alguns exemplos de praticantes de bioarte. Mas, quando o caso é o do fenômeno da emergência, em que a criação artística pode interferir no funcionamento das explicações naturais? Já não sairia do diálogo interdisciplinar?



### Exemplificando

Podemos utilizar como exemplo a página que explora os exemplos de emergência nas artes das feiras Emoção Art.Ficial, desde a sua primeira edição até a quinta, de 2012 (ITAU CULTURAL, 2002-2012 - Disponível em: <<http://www.emocaoartficial.org.br/tag/emergencia/>>. Acesso em: 24 ago. 2016). Ali poderemos ter bons exemplos de como as linguagens artísticas podem ser desenvolvidas através dos fenômenos de emergência, e também diante do desafio de manter a autonomia das artes. Poderemos notar que a expansão do conceito de emergência nas artes se torna ainda mais extenso, dependendo da experiência do artista. E, nesse sentido, é importante trabalhar, em cada aspecto, um caso específico do significado da ideia de emergência artística.

### Autonomia na arte

Aqui entramos em um estágio bastante importante nas discussões do papel da arte. De que forma um trabalho artístico se apresenta com autonomia suficiente para poder ser visto e apreciado pelo seu público tal como é, ou seja, a arte pela arte? É possível caminhar de forma construtiva no diálogo entre a arte e a tecnologia. Da mesma maneira, é importante explorar as fronteiras que a arte e a ciência possuem

entre si. Contudo, por mais que as abordagens interdisciplinares e transdisciplinares abram horizontes na forma de produzir obras artísticas, a essência de uma obra de arte ainda permanece lá na autonomia de sua linguagem fundamental, de sua natureza enquanto criação original. Isso é o que permite o olhar crítico agir, selecionando aspectos positivos e negativos pessoais a respeito de uma obra criada, desenvolvida e apresentada.

Nesse sentido, podemos definir que a importância da autonomia da arte pertence aos critérios de sua própria área de atuação, e não de outras. Assim, existe a ideia de autonomia pertencente à noção de definição do que é uma arte de qualidade "inferior" ou "superior". Nesse sentido, existem dimensões estéticas, de composição e filosóficas que são próprias das disciplinas artísticas, de forma que não haveria uma base conceitual racional, mas sim um gosto subjetivo, que é o desejo de alcançar o que é belo dentro da arte. Ou seja, não se trata de uma área que se define pelo racional lógico, mas sim pelo emocional contemplativo, de onde, no ápice de interação do sujeito com o objeto, a sensação pode ser a de catarse, na melhor das hipóteses (BRAGA, 2011).

Definidos esses limites, podemos compreender que a autonomia da arte está dentro de um universo bastante peculiar na forma do olhar de cada indivíduo, dos valores da sociedade, do circuito dos apreciadores das artes, e assim por diante. Temos, nessa sequência, uma dinâmica que realmente dá ideia de que a arte confere uma autonomia na qual os indivíduos manifestam os seus gostos, compartilham entre os grupos a que pertencem e, dentro do pertencimento à sociedade, expressam valores de uma determinada época.

Indo mais além, podemos definir a arte em uma percepção ampla enquanto conteúdo tornado forma a partir e através de um olhar que a percepção e a compreensão originais são subvertidas – e, nesse sentido, é possível atingir a arte realmente autêntica, aquela que extrapola visões subjetivas, no momento em que é capaz de mudar paradigmas de toda uma sociedade, gerando uma mudança de perspectiva sobre as concepções estéticas acerca do que é a produção artística (ABDO, 2005). Diante disso, temos aqui uma discussão mais libertária e menos técnica ou tecnicista da arte. De maneira que, justamente por esse mecanismo libertário, é que podemos vislumbrar de forma ainda maior as possibilidades de autonomia que ela oferece.

Por outro lado, é possível pensar a arte enquanto forma estética, por si só, e a maneira como ela se desenvolve aos olhos alheios. E essa é uma perspectiva na qual a construção do gosto pela arte passa pelo desenvolvimento pessoal e coletivo de uma linguagem, em que o gosto artístico pode ganhar os caminhos mais variados possíveis, dependendo da formação e da concepção que a obra e o sujeito que estão diante dela formam na relação que um tem diante da outra. É onde cabe a crítica à arte, e a autonomia da arte pertence não apenas ao artista, mas também àqueles que com ela interagem (ABDO, 2005).

É notável que dentro desses conceitos é preciso pensar a arte de forma realmente distinta da tecnologia e da ciência, por mais que ela dialogue com ambas e que os limites dela possam ser bem explorados em relação ao que é científico e tecnológico. Até porque a arte não deixa de ter a sua própria natureza, o seu circuito de apreciadores e defensores, a sua linguagem, suas metodologias e formas de criações. Por mais que experimente aspectos de outras áreas, ela tem finalidades bem definidas: é muito mais provocante para a arte desafiar a lógica do que utilizá-la ao seu serviço, por exemplo. Assim, se a física cria leis que criam objetos que só conseguem se apresentar de determinada forma, por que a arte não pode permitir o desenvolvimento de objetos imaginários que são, na realidade, impossíveis de serem obtidos? Não será a possibilidade da fantasia, do desafio aos paradigmas do previsível justamente o que confere a diferença do que entendemos como a natureza autônoma da arte, perante as demais disciplinas?

Pensando no que as artes são capazes de construir e desenvolver em seu espaço de autonomia, é importante salientar quais são as finalidades do que entendemos como fenômenos naturais e utilitários, de onde a ciência e a tecnologia podem dar maiores contribuições, e o que melhor contribui para o enriquecimento do espírito humano. É dentro dessa área que a definição das artes pode oferecer uma resposta mais clara e bem definida (CANDA, 2010).



### Assimile

Vamos aqui explorar o significado do conceito “arte pela arte”, que pode melhor nos orientar pela noção de autonomia, perante a definição de emergência: a teoria que define a arte com a finalidade de visar exclusivamente o prazer estético, desconhecendo finalidades utilitárias “como a moral, a política, educação etc. (MOISÉS, 2013, p. 41).



### Pesquise mais

ABDO, Sandra. Sobre o problema da autonomia da arte e suas implicações hermenêuticas e ontológicas. **Kriterion**, Belo Horizonte, n. 112, p. 357-366, dez. 2005. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/kr/v46n112/v46n112a18.pdf>>. Acesso em: 24 ago. 2016.

Texto que desenvolve questões de interpretação a respeito do que define a ideia de autonomia e ontologia dentro do universo artístico.

BRAGA, Eduardo C. **Arte e autonomia**: a contribuição decisiva da humanidade. 2011. Disponível em: <<http://www.edubraga.pro.br/estetica-aesthetics/arte-e-autonomia-a-contribuicao-decisiva-da-modernidade/>>. Acesso em: 24 ago. 2016.

Esse texto dá uma noção geral da relação do conceito de autonomia perante o da definição da disciplina da arte.

CANDA, Cilena N. As finalidades da arte: a autonomia e a liberdade na estética hegeliana. **Griot – Revista de Filosofia**, Amargosa, Bahia, v. 2, n. 2, p. 40-51, dez. 2010. Disponível em: <<https://www2.ufrb.edu.br/griot/component/phocadownload/category/3-vol-02-n-02-dezembro-2010> .> Acesso em: 24 ago. 2016.

Esse texto especifica aspectos do que define o gosto pela arte a partir da noção hegeliana de estética.

CHAIÁ, Miguel. **JAMAC** - a arte entre a autonomia e a instrumentalização. São Paulo: PUC-SP, 2007. Disponível em: <[http://www.pucsp.br/neamp/artigos/artigo\\_81.html](http://www.pucsp.br/neamp/artigos/artigo_81.html)>. Acesso em: 24 ago. 2016.

Texto que explica um estudo de caso onde a arte tem os seus limites entre a sua autonomia estética e a possibilidade de ser instrumentalizada.

DOMINGUES, Diana. Redefinindo fronteiras da arte contemporânea: passado, presente e desafios da arte, ciência e tecnologia na História da Arte. In: \_\_\_\_\_ (Org.). **Arte, ciência e tecnologia**. Passado, presente e desafios. São Paulo: Unesp, 2009.

O texto apresenta as perspectivas de novas fronteiras das artes diante da interação com as novas tecnologias da informação.

ITAU CULTURAL. Emergência. In: \_\_\_\_\_. **Emoção Art.Ficial**. 2002-2012. Disponível em: <<http://www.emocaoartficial.org.br/tag/emergencia/>>. Acesso em: 24 ago. 2016.

Site da Feira Emoção Art.Ficial, com um tag que oferece experiências do conceito de emergência na arte.

JOHNSON, Steve. **Emergência**: a dinâmica de rede em formigas, cérebros, cidades e softwares. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

O livro trata do fenômeno da emergência, um processo de dinâmica sistêmica, em que uma aceleração de uma ou mais partículas acabam gerando um ciclo vital que modifica toda uma composição maior.

LEÃO, Lúcia (Org.). **Interlab**. Labirintos do pensamento contemporâneo. São Paulo: Fapesp/Iluminuras, 2002.

O livro apresenta uma série de artigos que tratam das fronteiras das produções artísticas com outras disciplinas, e quais são os efeitos disso no contexto do pensamento contemporâneo.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria das mídias digitais**: linguagens, ambientes e redes. Petrópolis: Vozes, 2014.

O livro trata a respeito da evolução das diversas teorias das mídias modernas digitais e dos conceitos atuais de redes, cibercultura e ciberespaço.

MOISÉS, Massaud. **Dicionário de termos literários**. 12. ed. São Paulo: Cultrix, 2013.

Dicionário com termos ligados à área da Literatura, mas também com conceitos que são importantes para as artes em geral.



### Faça você mesmo

Aprofundando o tema Autonomia nas artes, leia este artigo de Miguel Chaia (2007 – Disponível em: <[http://www.pucsp.br/neamp/artigos/artigo\\_81.html](http://www.pucsp.br/neamp/artigos/artigo_81.html)>. Acesso em: 15 ago. 2016).

Em seguida, faça uma resenha descritiva de cerca de uma página, definindo os espaços em que a arte desenvolve a sua autonomia, e onde ela pode ser instrumentalizada, no caso, na área da política.



### Vocabulário

**Estética**: a área do conhecimento e da natureza onde se percebe pelos sentidos conhecimentos que podem ser apreendidos dentro da arte e da natureza, tendo como referência a ideia filosófica do que belo. Dentro desses termos, compreendemos aqui definições que podem entrar na área do gosto subjetivo, não só na definição artística, mas também sob os prismas de análises de áreas como a sociologia, a psicologia etc. (MOISÉS, 2013, p. 168).

### Sem medo de errar

Catarina XYZ concluiu o trabalho “Pinball” de uma forma bastante peculiar: preocupou-se menos em trabalhar fenômenos da natureza e decidiu desenvolver uma sequência de animações em linguagem .GIF, de movimentos de pixels que caminhavam uns em direção aos outros, formando rostos, em um ciclo em tonalidades de azul; outro púrpura/magenta; e, a partir daí: vermelho/laranja, tons de fogo, rosa, cores de peles claras, escuras, cinzas, verdes/cianos e, finalmente, retornando aos azuis. Catarina entendeu que o seu trabalho explorando a emergência artística não poderia reproduzir a natureza, mas sim ampliar a arte de uma forma que ela se tornasse

uma animação em tempo real e dinâmico.

Dessa forma, a principal prioridade de Catarina foi a de construir uma palheta completa, explorar combinações de cores, ousar no que era possível ou não, nas transições de um cenário para outro. E cuidadosamente consolidar ápices de identidades visuais (azul, púrpura/magenta, vermelho/laranja, fogo, rosa, peles claras, escuras, tonalidades cinzas, verdes/cianos), sempre mudando a imagem de fundo no momento certo, apresentando um rosto temático, que poderia ser, a partir da sequência iniciada no azul, de um menino, uma senhora, uma adolescente, um jovem de 20 anos, uma mulher de 30, um rapaz de 35, um senhor e, finalmente, um idoso bastante enrugado. Os dois tacos do fliperama permaneciam variando nas tonalidades amarelas, conforme interagiam as sequências das cenas de fundo, a fim de eles ficarem bem distintos da cena.

Finalmente, Catarina XYZ preocupou-se com um aspecto bem importante: a bolinha do pinball. Ela seria de metal, evoluindo de tons de prata, cobre, ouro, conforme o fundo da cena. Mas o mais importante: teria de ser uma bolinha de tamanho bem reduzido, porque era essencial que a parte mais importante da produção fosse a evolução das figuras artísticas. Era necessário que a linguagem artística por ela proposta e apresentada tivesse autonomia ao longo dos cenários de mudanças. A bolinha do "Pinball", pensava Catarina, tal como um pincel esférico que "redesenhava" os contornos da arte, e não como um raio que muda os cenários e tira deles o aspecto de contemplação. Era necessário, imaginava ela, que o espectador tivesse o tempo necessário para apreciar os momentos de evolução das obras, e por isso o trabalho "Pinball" passou a se caracterizar por ser não a de um fliperama veloz e alucinado, mas sim de um fliperama deliberadamente lento, cujo objetivo era o de se apresentar como uma janela artística criativa e original para o observador que estivesse diante dele. Nesse trabalho, Catarina XYZ fez questão de apresentar uma sinapse explicando essas características, a fim de orientar os frequentadores de sua obra, que foi exibida em uma Feira Internacional, para não se perder nas sequências complexas e duradouras, que tinham, no total, 15 minutos de duração. Catarina desejava conciliar a dose de emergência que ainda existia no fenômeno do fliperama que ela tinha construído com a autonomia artística do conteúdo de seu roteiro.



### Atenção

Para auxiliar na resolução da situação-problema apresentada, procure compreender o conceito de bioarte, que é busca da criação de "obras vivas". Nessa busca por criar vidas artificiais, começamos a entrar em contato com questões que dizem respeito ao avanço das novas tecnologias, a evolução científica e a criatividade artística (NOMURA, 2011). Dentro dessa dinâmica, fica mais claro como é possível trabalhar as questões de emergência e autonomia dentro da arte.

Uma sugestão de atividade aplicada por você, aluno, em relação ao conteúdo dessa seção, poderia ser o seguinte: *Faça agora um exercício: desenvolva um texto comparativo com dois temas: o primeiro é a arte pela arte, e o segundo é a arte imitando a natureza. Faça comparações dos dois conceitos. Coloque os prós e contras de cada um deles, e especifique a seguinte pergunta: é possível fazer arte relacionando-a com outras disciplinas e mantendo a autonomia artística? Utilize os argumentos a favor de suas escolhas. Coloque-as dentro da discussão em sala de aula com o professor e outros colegas, a fim de buscar uma visão mais ampla dos conceitos de emergência e autonomia na arte.*

Aqui, é preciso ter o foco de que o que melhor define a conclusão é a experiência coletiva e saber que o impacto varia de pessoa para pessoa.

## Avançando na prática

### A autonomia da arte enquanto disciplina e expressão

#### Descrição da situação-problema

Tendo aqui nos concentrado em avaliar questões éticas que relacionam a arte com a ciência e a tecnologia, vamos pensar na seguinte situação de transferência: como a tecnologia pode contribuir para ser útil para a produção artística? Note que modificamos um pouco a questão que foi colocada na Seção 3.2. A partir desse momento, vamos pensar a evolução tecnológica a serviço da arte, e não pensar as relações éticas entre a arte e a tecnologia.

O que precisamos ressaltar é a autonomia que a arte deve ter enquanto disciplina e forma de expressão. Nesse sentido, o desafio se torna ainda maior, uma vez que as tecnologias que estão sendo desenvolvidas e produzidas não são simplesmente objetos que devem ser lançados no ambiente artístico acriticamente.



#### Lembre-se

Lembre-se bem do conceito de criação artística: o resultado total da produção da inteligência criada dentro de um processo de construção e elaboração de uma obra artística (SALLES, 2007).

#### Resolução da situação-problema

Diante dessa situação, colocamos a resolução dessa situação na seguinte proposta: dentro do artigo escrito por Janaina Pires Garcia (vide link no PESQUISE MAIS), "A arte não existe sem a técnica: relação entre arte e tecnologia", observamos uma linha

de raciocínio em que a arte e a tecnologia acabam inevitavelmente se encontrando. Segundo esse artigo, existe uma visão romântica, que ascendeu durante o período da Revolução Industrial, de que ambas não poderiam estar juntas. No entanto, o desenvolvimento do sistema econômico faz com que tecnologia e arte, de alguma maneira, caminhem juntas, e imaginar que possam estar distantes entre si é algo que não condiz com a realidade. Sem dúvida, pensar as questões de autonomia da arte é uma prioridade conceitual, a fim de saber quais são as propriedades e características da disciplina. No entanto, esse posicionamento não se faz suficiente. A tecnologia é uma variável da realidade que deve ser apresentada para a arte, e aproveitada da melhor maneira que o artista possa acolher.



### Pesquise mais

GARCIA, Janaina Pries: **A arte não existe sem a técnica**: relação entre arte e tecnologia. Rio de Janeiro: Educação Pública, 2011. Disponível em: <[http://www.educacaopublica.rj.gov.br/biblioteca/educacao\\_artistica/0040.html](http://www.educacaopublica.rj.gov.br/biblioteca/educacao_artistica/0040.html)>. Acesso em: 24 ago. 2016.



### Faça você mesmo

Aproveite o artigo acima mencionado e, a partir dele, desenvolva um fichamento de cerca de 30 linhas, relacionando os principais conceitos das questões do diálogo arte- tecnologia apresentados no texto.

Essa é uma oportunidade importante de pensar como a arte contemporânea pode lidar com os novos desafios que a evolução tecnológica oferece para o artista e, também, para o público participante.

### Faça valer a pena

**1.** A emergência na arte é um fenômeno:

I – Que é feito apenas e tão somente através da biologia.

II – Que realiza um ciclo vital natural, a partir de feedbacks.

III – Que realiza um ciclo vital artificial, a partir de feedbacks.

IV – Que é feito apenas e tão somente através da demografia.

V – Que não prevê feedbacks para gerar um ciclo vital.

**2.** Uma arte autônoma:

- a) não tem possibilidade de dialogar com nenhuma outra área.
- b) está mais voltada para o gosto, a estética e a contemplação.
- c) dialoga com todas as áreas simultaneamente.
- d) tem os seus objetivos totalmente instrumentais e utilitários.
- e) tem os seus objetivos plenamente voltados para o naturalismo.

**3.** Leia atentamente as seguintes afirmações sobre o conceito de autonomia na arte:

I – Uma abordagem mais autônoma da arte significa a tendência a uma discussão mais libertária e menos técnica ou tecnicista do assunto.

II – Uma abordagem mais autônoma da arte significa a tendência a uma discussão mais técnica ou tecnicista do assunto.

III – A ideia de autonomia na arte se define, entre outras características, a partir de como uma produção artística pode ser encarada enquanto uma qualidade “inferior” ou “superior”.

IV – A ideia de autonomia na arte significa que um trabalho artístico autônomo não dialoga com nenhuma outra disciplina.

Estão certas as seguintes alternativas:

- a) II e III, apenas.
- b) II, III e IV, apenas.
- c) I e II, apenas.
- d) I, II e IV, apenas.
- e) II e IV, apenas.



# Referências

- ABDO, Sandra. Sobre o problema da autonomia da arte e suas implicações hermenêuticas e ontológicas. **Kriterion**, Belo Horizonte, n. 112, p. 357-366, dez. 2005. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/kr/v46n112/v46n112a18.pdf>>. Acesso em: 24 ago. 2016.
- BARBOSA, André; CASTRO, Cosette; TOME Takashi (Orgs.). **Mídias digitais: convergência tecnológica e inclusão social**. São Paulo: Paulinas, 2005.
- BERNARDINO, Paulo. Arte e tecnologia: intersecções. **ARS**, São Paulo, v. 8, n. 16, p. 39-63, 2010. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1678-53202010000200004&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202010000200004&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 7 jul. 2016.
- BRAGA, Eduardo C. **Arte e autonomia: a contribuição decisiva da humanidade**. 2011. Disponível em: <<http://www.edubraga.pro.br/estetica-aesthetics/arte-e-autonomia-a-contribuicao-decisiva-da-modernidade/>>. Acesso em: 24 ago. 2016.
- BOWIE, David. **David Bowie – Site Oficial** (em inglês). 2016. Disponível em: <<http://www.davidbowie.com/>>. Acesso em: 7 jul. 2016.
- CANDA, Cilena N. As finalidades da arte: a autonomia e a liberdade na estética hegeliana. **Griot Revista de Filosofia**, Amargosa, Bahia, v. 2, n. 2, p. 40-51, dez. 2010. Disponível em: <<https://www2.ufrb.edu.br/griot/component/phocadownload/category/3-vol-02-n-02-dezembro-2010>>. Acesso em: 24 ago. 2016.
- CHAIA, Miguel. **JAMAC: a arte entre a autonomia e a instrumentalização**. São Paulo: PUC-SP, 2007. Disponível em: <[http://www.pucsp.br/neamp/artigos/artigo\\_81.html](http://www.pucsp.br/neamp/artigos/artigo_81.html)>. Acesso em: 24 ago. 2016.
- DAVID BOWIE FÃ CLUBE**. 2012. Disponível em: <<http://davidbowiefc.blogspot.com.br/>>. Acesso em: 7 jul. 2016.
- DOMINGUES, Diana. Redefinindo fronteiras da arte contemporânea: passado, presente e desafios da arte, ciência e tecnologia na História da Arte. In: \_\_\_\_\_ (Orgs.). **Arte, ciência e tecnologia**. Passado, presente e desafios. São Paulo: Unesp, 2009.
- ITAU CULTURAL. Emergência. In: \_\_\_\_\_. **Emoção Art.Ficial**. 2002-2012. Disponível em: <<http://www.emocaoartificial.org.br/tag/emergencia/>>. Acesso em: 24 ago. 2016.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.
- JENKINS, Henry; GREEN, Joshua; FORD, James. **Cultura da conexão**. - criando valor e significado por meio da mídia propagável. São Paulo: Aleph, 2014.

JOHNSON, Steve. **Emergência**: a vida integrada de formigas, cérebros, cidades e softwares. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

KAC, Eduardo. Arte Transgênica. **Revista ARS**, São Paulo, v. 2, n. 3, 2004.

KINDER, Paul Alan. **Bowie wonder world**. 1997-2016. Disponível em: <<http://www.bowiewonderworld.com/>>. Acesso em: 7 jul. 2016.

LEÃO, Lúcia (Org.). **Interlab**: labirintos do pensamento contemporâneo. São Paulo: Fapesp/Iluminuras, 2002.

LEVY, Pierre, **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2000.

LORENZOTTI, Elizabeth. **Jornalismo século XXI**: o modelo #midiaNINJA. São Paulo: E-galaxia, 2014.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria das mídias digitais**: linguagens, ambientes e redes. Petrópolis: Vozes, 2014.

MOISÉS, Massaud. **Dicionário de termos literários**. 12. ed. São Paulo: Cultrix, 2013.

NOMURA, Luciana H. S. **Bioarte brasileira e vida artificial**: investigação teórica e prática artística. 2011. 174 f. Dissertação (Mestrado)-Universidade Federal de Goiás. Faculdade de Artes Visuais. 2011.

OLIVEIRA, Cristina Barros. A relação entre arte e ciência na bioarte: estudo do caso da obra Nature? (1999-2000) de Marta de Menezes. **MIDAS**, Portugal, n. 5, 2015. Disponível em: <<http://midas.revues.org/869>>. Acesso em: 24 jun. 2016.

ROCA, 1994. Disponível em: <<http://marceliantunez.com/work/epizoo/#!gal/0/>>. Acesso em: 02 jul. 2016.

ROTHBLATT, Martine. **Virtualmente humanos**: as promessas perigos da imortabilidade digital. São Paulo: Cultrix, 2016.

SALLES, C. **Gesto inacabado**: processo de criação artística. São Paulo: Annablume, 2007.

SANTOS, David Rodrigues dos. A ética que nos protege: a responsabilidade social da bioarte. In: FRADE, Cásia et al. (Org.). **Ética**: Arte, ciência e filosofia, Decult/Comcultura. 2013. Disponível em: <<https://iconline.ipleiria.pt/handle/10400.8/781>>. Acesso em: 24 ago. 2016.

SHELLEY, Mary. **Frankenstein**: O moderno prometeu. Landmark: São Paulo, 2016.

SILVA, Adriana de S. e. Arte, interfaces gráficas e espaços virtuais. **ARS**, São Paulo, v. 2, n. 4, 2004. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1678-53202004000400006](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202004000400006)>. Acesso em: 24 ago. 2016.

ZANINI, Walter. Arte de comunicação telemática: a interação no ciberespaço. In: DOMINGUES, Diana (Org.). **Arte, ciência e tecnologia**: passado, presente e desafios. São

Paulo: Unesp, 2009. p. 319-343.

### APLICATIVOS

FIFTY THREE. **Paper**. 2016. Disponível em: <<http://www.fiftythree.com/paper>>. Acesso em: 15 ago. 2016.

PICSART. **PicsArt**. 2015. Disponível em: <<https://picsart.com/>>. Acesso em: 15 ago. 2016.

PORTER, David. **Draw free**. 2013. Disponível em: <<https://itunes.apple.com/us/app/draw-free-for-ipad/id366755447?mt=8>>. Acesso em: 15 ago. 2016.

SANDLER, Daniel. **Markers**. 2016. Disponível em: <<https://play.google.com/store/apps/details?id=org.dsandler.apps.markers>>. Acesso em: 15 ago. 2016.

### TRABALHOS ARTÍSTICOS

CHANG, Ting Tong. **Robinson**. Londres/Taipei. 2015. Disponível em: <<https://vimeo.com/134014781>>. Acesso em: 15 ago. 2016.

RAMOS, Márcio (dir.). **Vida Maria**. Governo do Ceará, Brasil, 2006. Disponível em: <<https://www.YouTube.com/watch?v=bvgN-OWhLGQ>>.



## Produção de artes em tecnologias

### Convite ao estudo

Este é um momento importante para os nossos estudos em Poéticas, Tecnologias e Multimídias. Iremos estudar de maneira mais efetiva como a produção de artes em tecnologias é realizada, pois não se trata mais de uma produção de um artista isolado ou de um pequeno coletivo, mas sim de uma equipe que possui dotes efetivos de naturezas interdisciplinares e transdisciplinares.

Vamos acompanhar a formação dessa equipe; os integrantes dela podem se envolver com algumas lideranças mais práticas e outras de natureza mais criativa. Nesse contexto, deparamo-nos com um produtor de vasta experiência no mercado high-tech, Pedro Celso, um ex-hippie, que trabalha de forma altamente profissional, centrada, objetiva e extremamente motivada. Ele quer montar uma equipe em seu estúdio para realizar uma produção em grande escala. Pedro possui diversos recursos tecnológicos para realizar essa ideia, mas ainda precisa reunir os talentos de que necessita. Assim, nossa situação geradora de aprendizagem é: como aplicar os recursos da tecnologia, de modo a ampliar a criatividade artística desenvolvida dentro de uma equipe de criadores de várias modalidades?

Vamos resgatar os personagens das três primeiras unidades: o pintor Jonas, MC Juca, VJ Condor, o grafiteiro Fiel do coletivo Phoenix e a artista gráfica Catarina XYZ. Pedro Celso realizou entrevistas com diversos artistas para o seu projeto, tendo selecionado os cinco personagens apresentados anteriormente.

Pedro Celso via em Jonas um rapaz com um bom potencial para

desenvolver modelos iniciais para produções. MC Juca poderia desenvolver bons textos. Já VJ Condor seria um ótimo assistente para a composição de imagens da produção. Fiel, por sua vez, já tinha desenvolvido um excelente potencial para construir cenários, com a sua experiência em interagir com a arte de rua e aplicá-las em produções artísticas integradas. Por fim, Catarina XYZ era vista por Pedro Celso como aquela que iria dinamizar as cenas, dar vida aos personagens, colocar o virtual e o real em perfeita sintonia, já que tem formação e experiência no conhecimento de áreas não artísticas, como a arquitetura e a informática.

Pensando com o novo grupo, Pedro Celso fez a seguinte proposta aos cinco: "Podemos prosseguir os nossos trabalhos, somando forças, cada um com as respectivas experiências somadas. Assim, não somos mais um coletivo, mas sim uma equipe. Eu tenho experiência em produção, roteiro e domínio em tecnologias mais específicas para cinema, teatro etc. Sugiro que o nome *Phoenix* do coletivo do Juca, Condor e Fiel ganhe uma nova versão".

Juca perguntou se a nova versão seria *Phoenix II*, ao que Pedro Celso respondeu: "Não, Juca, algo bem mais original. *Phoenix* é um renascimento das cinzas e isso vocês já conseguiram. Agora, vocês têm consigo a Catarina, o Jonas e eu. Proponho o nome *Ônix*, uma pedra poderosa, que dá sorte e força a todos que se adornam com ela".

Depois disso, Pedro Celso começou a propor uma série de trabalhos que envolveriam todos na produção de um filme de longa-metragem, cujo conteúdo ainda haveria de ser desenvolvido. Trabalhos em etapas que exigiriam cumprimento estrito de diversas tarefas, disciplina e árdua dedicação de todos.

Você, aluno, deverá ser capaz de compreender as funções e utilidades dos usos das novas tecnologias para as artes, produções sonoras, verbais e visuais; saber quando há prática de arte, reflexão sobre ativismo social e a partir de que momento acontece uma separação entre espaço virtual e espaço físico. Vamos acompanhar essa fascinante aventura do grupo *Ônix*?

Bons estudos!

## Seção 4.1

### O uso de novas tecnologias para a arte

#### Diálogo aberto

Um dos primeiros desafios do grupo *Ônix* foi criar um enredo para a animação do longa-metragem *Saga*. A ideia dele era retratar a história de um grupo de heróis (denominados “sagazes”) que buscava a libertação de sua terra, Magnalândia, que estava dominada pelos trojanos, um grupo de burocratas, que adquiriam tamanhos poderes que, em determinados momentos, conseguiam fazer desde os céus de seu país escurecer e trovejar, até ocasionar fortes tempestades em todo um território. Quem não estivesse sob um local protegido dos trovões poderia ter a vida sacrificada. O objetivo dos sagazes era estimular e salvar quaisquer grupos magnânimos (os nativos do local) que buscassem se organizar nos momentos de crises sociais, enquanto os trojanos atacavam e decidiam o que e quando fazer com o dinheiro que arrecadavam. O roteiro inicial para o longa-metragem foi escrito em conjunto por Pedro Celso e MC Juca, agora nomeado Juca Lima.

Enquanto Juca se entusiasmava com suas próprias ideias, Pedro o interrompia com perguntas duras e bem objetivas, como um jovem cineasta entusiasmado. Em um determinado momento, ele se dirigiu a Juca com questões mais bem definidas:

“Mas você sabe quais são os recursos que nós iremos utilizar? Quanto vai custar? O que é viável, o que não é? Por exemplo, essa ideia de que os heróis lançarão pequenos trovões, como avisos, e depois grandes, como punições coletivas, como iremos pensar a cena? É preciso fazer a utilização de três pontos-chaves. O primeiro: um cenário padrão, como criá-lo? Isso o Jonas e o Fiel podem desenvolver. O segundo: como reproduzir os trovões e a sequência dos cenários? Será preciso que a Catarina execute o trabalho de computação gráfica. Terceiro: quem seriam os personagens? Como as sequências pensadas terão coerência entre si? Você já pensou nisso? Pergunte ao Condor se ele sabe como fazer a parte visual e sonora do que você está imaginando”.

Nesse ponto, Juca Lima deparou-se com a primeira situação-problema com a qual o grupo teria de trabalhar: como uma equipe inteira pode fazer a utilização de tecnologias da informação, das comunicações e da eletrônica, a fim de tornar uma produção em arte mais comunicativa e efetiva?

Essa provocação que Pedro Celso fez a Juca já se estendia a todos os participantes do grupo *Ônix*. As ideias precisavam ser imediatamente testadas e adaptadas para a primeira cena do longa-metragem:

Quando os primeiros trovões começaram a silenciar um protesto de doentes contra uma imensa fila de um hospital público na capital Cidade Magna, esses, desesperados, conseguiram multiplicar o seu protesto em rede nacional, utilizando redes sociais e recebendo apoio de ativistas. Nesse momento, uma grande trovoadá resultou em intensa tempestade, que dispersou o protesto, gerando tumulto entre as pessoas ao ponto de muitos saírem feridos e outros terem seus corpos decompostos pela força do trovão.

Essa cena foi o primeiro desafio do grupo *Ônix* para pensar o uso das novas tecnologias para a arte.

## Não pode faltar

### Produção em novas tecnologias

Temos destacado nos últimos capítulos a interação das produções artísticas com as dimensões do espaço virtual e os limites da arte em relação à ciência e à tecnologia. Para esse momento, a prioridade é buscar compreender quais são os recursos que têm sido mais utilizados na formulação de trabalhos contemporâneos de arte. Nesse sentido, é importante ter uma visão mais ampla da evolução dos meios tecnológicos disponíveis para o uso cotidiano dos artistas. Podemos verificar a adição gradual de diversas invenções humanas que foram se integrando umas às outras, de maneira que se tornassem parte de uma perspectiva comum a qualquer cidadão e, portanto, a qualquer indivíduo com o potencial de artista. Pensando na mídia como um instrumento tecnológico funcional, dinamizador da promoção da arte, podemos verificar que tais tecnologias puderam ser integradas e, com isso, algumas formas de criação artística foram ascendendo de maneira cada vez mais sofisticada: peças de teatro, livros e produções de imagens, produções gráficas como jornais, revistas, cartazes etc.

Dentro desse novo contexto, foram sendo criadas artes mais específicas, como os quadrinhos; invenções, como o telégrafo, o telefone, o rádio, e as gravações; ou, ainda, produtos ainda mais elaborados, como o cinema e a arte cinematográfica. A televisão deu mais força e integração para essas mídias e propiciou oportunidades para que as artes audiovisuais pudessem ter mais espaço. Assim, passamos a ver novas ferramentas interativas, primeiro com a criação de jogos eletrônicos, depois com a introdução do computador e o surgimento da web, a interação ainda mais poderosa da mídia como potencializadora dos meios artísticos (PARRY, 2012).

Tais possibilidades nos fazem pensar na arte não apenas como simples produção, mas como a interação de formas de expressão que podem ser complementadas de maneira efetiva e prática. Por exemplo: se pensarmos em como as animações

evoluíram, observa-se aqui o desenvolvimento dentro da mídia da produção de imagens e na parte gráfica dos quadrinhos. Pensando como a elaboração de peças de teatro exige um treinamento para a formulação de roteiros, e contando com a invenção do cinema, já era possível pensar uma sequência mais dinâmica. Com a possibilidade de registrar gravações audiovisuais e o desenvolvimento das técnicas manuais de realizar evoluções desenhadas, já era possível ter a tecnologia para a produção de uma animação, incluído, nesse caso, o fundo musical. A televisão permitiu a difusão mais ampla e poderosa de tais recursos. O surgimento do computador pessoal permitiu maior interação e acessibilidade para criadores. Aparentemente, os jogos eletrônicos ainda não tinham uma relação direta com esse fenômeno, mas, com o aparecimento da web, foi possível conceber uma arte mais rica e detalhada, em que os recursos do roteiro de teatro (que passou a ser também de cinema), dos quadrinhos e agora dos jogos poderiam ser pensados de forma ainda mais dinâmica. A computação gráfica, com os aplicativos disponíveis nos sistemas operacionais dos computadores, permitiu aperfeiçoar tecnicamente uma série de aspectos das animações antes elaboradas manualmente. Uma série de modelos de produções artísticas poderia ser pensada, por exemplo, a partir da animação em computação gráfica.



### Refleta

Assim, podemos imaginar como a arte ganha maior desenvoltura, não enquanto uma modalidade isolada. Como é possível, dessa forma, pensar apenas na pintura, literatura, escultura ou música? Nesse caso, podemos ir além e conceber a ideia de arte enquanto algo muito mais fluido, com diálogos internos entre essas e outras modalidades, de modo que passamos encarar-la enquanto uma produção. Aqui existe um novo patamar: as artes tradicionais tendem a ser mais individuais, personalizadas, enquanto que as produções artísticas, integradas com os novos meios tecnológicos, estando envolvidas por equipes de profissionais polivalentes, passam a ter uma característica mais coletiva.

Em suma, é possível entender que as mídias tradicionais e as digitais operam enquanto meios facilitadores da criação artística. É presumível imaginar, nesse caso, que estamos falando das relações entre arte e tecnologia, assunto já tratado na seção anterior. Mas será que uma produção artística deve ser pensada apenas enquanto uma criação autônoma? Se existem diversas modalidades artísticas envolvidas e meios tecnológicos disponíveis para a integração, em algum momento, uma produção artística também poderá não passar uma mensagem consistente ao seu público, pois tantos elementos artísticos perdidos dentro do universo tecnológico se transformam em dados que nem sempre o expectador comum consegue compreender. Nesse caso, a livre inspiração artística talvez necessite da metodologia da ciência como um complemento de diálogo, a fim de que o expectador consiga se situar dentro do universo que a produção apresenta a ele.



### Exemplificando

Um exemplo são os filmes de ficção científica. Eles possuem natureza de criação artística. Grande parte dos efeitos especiais deles, além das construções de cenas, interações entre roteiros, recursos fotográficos, audiovisuais e outras adaptações, dependem do bom uso das tecnologias multimídia. No entanto, há aspectos que são próprios das ciências em questão. Construir uma narrativa que vá contra um princípio científico sem contextualizá-la pode gerar uma má compreensão do significado da arte no que ela tem de contemporânea. Pensando nas possibilidades dos diálogos entre arte e ciência, é fundamental que esse aspecto não seja deixado de lado, e que se privilegie a polivalência do autor para além de seus dotes artísticos (DOMINGUES, 2009, p. 25-65).

### A utilidade das novas tecnologias para a arte

As novas tecnologias têm gerado uma série de consequências na forma de se conceber a arte. Pela velocidade que essas novas tecnologias têm sido desenvolvidas e lançadas no mercado, o usuário delas, enquanto artista, precisa estar cada vez mais atento às novidades do mercado tecnológico, ao mesmo tempo que precisa permanecer em constante no diálogo com as novas tendências artísticas. Na Seção 2.3, já desenvolvemos o conceito do cibridismo enquanto forma de estar no mundo atual do artista, em que ele alterna a sua condição de estar conectado e desconectado do mundo virtual com uma grande fonte de acesso a informações para o acesso a essas tecnologias, em uma extensão de sua esfera mental com o mundo virtual (LORENZOTTI, 2014, p. 116).

O que fazer com essa acessibilidade para atingir as formas de obtenção de novas tecnologias? Quais têm sido as últimas novidades do mercado da produção artística? Quais são os materiais mais úteis e importantes para o produtor artístico? Essas questões também podem ser aplicadas para os técnicos de som, de imagem, dos que cuidam da parte de acústica, os programadores da parte da informática, e assim por diante. Isso significa saber da qualidade dos últimos lançamentos de câmeras, amplificadores sonoros, programas de edição de imagens, computadores de maior velocidade de processamento e memória etc.

O conhecimento a respeito dessa interação dá uma dimensão muito mais precisa à forma como o artista poderá trabalhar dentro de uma equipe interdisciplinar. Assim, será possível uma evolução maior nas formas de interfaces artísticas e não artísticas que os artistas terão com as novidades que estarão diante deles. Suas artes poderão ser mais manipuladas e alteradas, e eles poderão receber mais feedbacks de membros de sua própria equipe, tornando a produção mais dinâmica. Nesse ponto, é preciso ter cuidado, porque, como discutido na seção anterior, mesmo sendo uma produção artística integrada, ainda estamos falando de um trabalho cuja essência é a própria arte,

de modo que a linguagem e a metodologia artística devem manter autonomia dentro desse diálogo com a ciência e suas relações com a tecnologia.

A utilidade das novas tecnologias para a arte deve estar nos objetivos da própria produção, ou seja, dentro do roteiro que ela se propõe, enquanto um trabalho de criação contemporânea, sustentando autonomia criativa, mas atualizando a forma de encarar e conceber a arte para o cidadão e o indivíduo de seu tempo, perante a sociedade em que ele vive.



### Assimile

Pensando que estamos diante de uma situação em que temos uma constante troca de experiências de encarar arte, ciência e tecnologia, é bom retornar ao termo hibridismo.

O hibridismo se refere aos “termos e categorias mistos, e choque de consciências [...] Nos estudos sobre modernização, o termo assinala a mistura e culturas ‘locais’ e ‘universais’ na globalização” (WERBNER, 2002, p. 103-104 apud SCOTT, 2010, p. 102).



### Pesquise mais

GIBBS, W. W. **A arte como uma forma de vida**. Tradução Ivan LP. 2001. Disponível em: <<https://medium.com/@vertigens/arte-como-uma-forma-de-vida-e10be0ffdad7#.wfawoacld>>. Acesso em: 28 set. 2016.

Artigo que trata do caso específico do cientista-artista Joe Davis e de suas tentativas de conexões entre artes e ciências.

PERIGO, Katiucya. Tela contemporânea: links e baixa conectividade. In: FÓRUM DE PESQUISA CIENTÍFICA EM ARTE, 6, 2008-2009, Curitiba. **Anais...** Curitiba: Escola de Música e Belas Artes do Paraná, 2008-2009, p. 184-196. Disponível em: <<http://www.embap.pr.gov.br/arquivos/File/Forum/anais-vi/17KatiuciaPerigo.pdf>>. Acesso em: 7 ago. 2016.

Texto que busca demonstrar como os instrumentos da tecnologia passaram a ser importantes para tornar a arte mais atraente para os novos públicos.



### Faça você mesmo

Assista ao seguinte filme, que tem como tema a ficção científica e a relação com consciências paralelas:

WACHOWSKI, Andy; WACHOWSKI, Lana. **Matrix**. Franquia Matrix. 136

min. Burbank-CA-USA/Sidney-Austrália: Warner Bros Entertainment/Roadshow Entertainment, 1999

Depois de assistir, escreva uma resenha de uma página, identificando os recursos tecnológicos utilizados nessa produção que tenha relação com as artes.



### Vocabulário

**Convergência:** fluxo de conteúdos a partir de múltiplas plataformas de mídias, definindo transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais. Esse fluxo depende bastante dos consumidores que formam uma ideia de cultura participativa, com as suas respectivas interações sociais (JENKINS, 2008, p. 29-30).

**Interface:** interação entre seres humanos e máquinas. Essa interação pode incluir dois ou mais atores interconectados por meio de suas máquinas, em uma determinada atividade com certa finalidade no cotidiano (MARTINO, 2014, p. 226-227).

### Sem medo de errar

A equipe do grupo *Ônix* conseguiu realizar sua primeira etapa de trabalho. Jonas desenhou diversos croquis (esboços) de um cenário da fila de um hospital com diversas pessoas, imaginando perfis sociais de baixa renda. Enquanto isso, Fiel já pensava de forma coordenada com ele em como executar esse trabalho: pensava em um espaço onde o grupo de pessoas em fila estaria esperando, no prédio e suas condições precárias, nos coordenadores, e assim por diante. Nesse sentido, Fiel foi um intérprete em maior escala do trabalho de Jonas. Ambos colocavam seus trabalhos no computador e comparavam com realizações semelhantes de outras produções. Eles faziam questionamentos entre si sobre como realizar, de forma mais viável possível, o trabalho, de maneira que tudo ficasse facilitado para os próximos passos da equipe.

Ao final, deixaram tudo nas mãos do coordenador, Pedro Celso, que avaliou junto a eles formas de adaptar o cenário ao que estavam imaginando para a narrativa do enredo. Juca Lima explicava de forma mais detalhada sua ideia original, enquanto Jonas Cardoso e Roberto Fiel (os respectivos nomes de produção) explicavam qual o caminho que eles tomavam, pensando nas demandas de Pedro Celso. Roberto Fiel explicava, inclusive, que no estúdio que estava utilizando materiais mais flexíveis e baratos do que na época em que faziam parte do *Phoenix*, argumentando que essa não era só uma questão de orçamento, mas que a produção de um longa-metragem deve se preocupar menos com materiais permanentes e pesados e mais com recicláveis e leves, pensando no volume de recursos que serão utilizados nas cenas posteriores e se esses recursos poderão também ser aproveitados futuramente.

Catarina Peres (ex-Catarina XYZ) tomava notas da sequência de tudo e perguntava como os cenários seriam construídos, porque precisaria tirar diversas fotos. Ela solicitou também que tivesse uma situação de filmagem contínua de simulação da cena inicial e explicava que era preciso ter cenários fixos básicos e um material em movimento para poder adaptá-los e, dentro dos softwares dela, inserir recursos de efeitos especiais que pudessem simular os trovões, tanto os de fraca intensidade quanto os de forte.

Para Luis Sanches (ex-condor) ficaria um criterioso trabalho de fundo musical, em que ele pesquisaria produções, principalmente instrumentais, alternaria melodias, ora tensas, ora mais suaves, dependendo do momento das cenas. Seu desafio era também entrar em contato com os autores das músicas, consultando se poderiam conferir a autorização para que as suas inserções fossem colocadas no fundo da elaboração. Um trabalho árduo, o qual tinha, obrigatoriamente, que incluir a citação de todos os consultados.

A construção da cena durou cerca de duas semanas e teve intenso trabalho, diversos momentos de construção e reconstrução de cenários, recuperação de materiais, reelaboração de movimentos. Contudo, ao final, a experiência foi bem-sucedida. A informática, a tecnologia da produção de entretenimento eletroeletrônica, as engenharias de materiais e som, e a arquitetura de espaços foram fundamentais para otimizar esse projeto de grande envergadura, realizado não apenas pelo grupo *Ônix*, mas também pelos colaboradores da confiança de Pedro Celso que foram contratados para trabalhos de complementos e consultoria



### Atenção

Para auxiliar na resolução da situação-problema apresentada, busque compreender os conceitos de “interdisciplinaridade” e “transdisciplinaridade”.

A interdisciplinaridade está dentro do desenvolvimento da revolução informacional que o ciberespaço e a cibercultura têm oferecido. Na interdisciplinaridade, podemos compreender como a tecnologia da informação tem impacto, por exemplo, sobre as artes. A exposição dos diversos especialistas de suas respectivas matérias aos dados compartilhados de diversas disciplinas confere a oportunidade de poderem construir uma aprendizagem coletiva, abolindo distâncias conceituais antes difíceis de ser superadas (LEVY, 2000, p. 170-171).

Já a transdisciplinaridade não significa a criação de novas disciplinas, mas sim a complementação de uma abordagem de uma disciplina em relação à outra, oferecendo “uma nova visão da natureza e da realidade”, permitindo, assim, que aquelas que antes não dialogavam passem a ter

relações construtivas entre si (BARBOSA; CASTRO; TOME, 2005, p. 19-20), ou seja, é dentro do contexto da interdisciplinaridade que a construção da transdisciplinaridade se dá.

Leia agora o texto de Katiucya Perigo, *Tela contemporânea: links e baixa conectividade* Disponível em: <<http://www.embap.pr.gov.br/arquivos/File/Forum/anais-vi/17KatiucyaPerigo.pdf>>. Acesso em: 7 ago. 2016) e, com base nele, descreva as principais qualidades que as tecnologias modernas podem oferecer para a ampliação do interesse na arte, tanto para o artista quanto para a percepção para o olhar do público que ele pretende atingir. Escolha uma das produções em questão, estabeleça um público-alvo específico e escreva uma resenha (de cerca de uma página). Leve sua proposta para discussão em sala de aula com o professor e outros colegas, a fim de poder ter uma visão mais ampla do conceito de produção artística. É preciso ter em mente que o foco do conceito de arte não se limita apenas às definições originais pensadas até o momento, mas que pode ser visto de forma mais dinâmica e ampla.

## Avançando na prática

### Da produção artística aos recursos multimídias

#### Descrição da situação-problema

Tendo em vista que as novas tecnologias em arte são importantes na produção artística, vamos agora focar nos instrumentos técnicos mais específicos que permitem a interação e integração das artes com outras áreas. Estamos falando dos recursos multimídias e de sua capacidade de produção, não apenas na qualidade, mas também no alcance daquilo que é produzido.

Temos a seguinte situação-problema: diante das tecnologias que permitem produzir uma arte mais interativa, dentro de uma concepção de trabalho em equipes colaborativas, quais são os meios multimídias que permitem ampliar o alcance dessa produção? Coloquemos nesse caso a perspectiva de uma produção artística completa, como aquela que atende requisitos de ter conteúdos sonoros, visuais e verbais de maneira consistente para que seja possível atingir a maior quantidade possível de públicos-alvos.



#### Lembre-se

Lembre-se do conceito de propagabilidade: “potencial – técnico e cultural – de os públicos compartilharem conteúdos próprios, às vezes com a permissão dos detentores dos direitos autorais, às vezes contra o desejo deles” (JENKINS; GREEN; FORD, 2014, p. 26).

## Resolução da situação-problema

A resolução dessa situação-problema passa pelo bom conhecimento do uso das tecnologias de mídias visuais, sonoras e audiovisuais, do conhecimento do ciberespaço e sobre os aspectos conceituais a respeito da produção artística. É possível resolver essa questão, realizando um exercício simples.

Utilize a ferramenta artística manual para desenvolver trabalhos visuais; depois, fotografe as produções com uma câmera eletrônica e integre em um computador pessoal, editando as imagens em aplicativos especializados; também utilize a ferramenta da telefonia móvel para fotografar/filmar ambientes e conectar seus registros em sequência. Finalmente, a partir de seu computador pessoal, unifique todas as imagens, e formule um roteiro, integrando todas as produções que desenvolveu, e com a possibilidade de adicionar mais recursos de mídia (gravações verbais ou sonoras, por exemplo), se achar necessário. Nesse caso, podemos identificar não apenas computadores pessoais, mas também telefones móveis, câmeras fotográficas e instrumentos manuais que se combinam na formulação tecnológica para as artes/multimídia voltadas para a produção artística.



### Faça você mesmo

Escolha um caso de um grupo criativo. Observe como essa organização está otimizando a relação entre arte e tecnologia. Faça uma resenha sobre esse trabalho, com o tema: Produção de arte, tecnologia e multimídia. Sugestão de leitura: CATMULL, Ed. Como a Pixar promove a criatividade coletiva. **Harvard Business Review Brasil**, São Paulo, dez. 2011. Disponível em: <<http://hbrbr.com.br/como-a-pixar-promove-a-criatividade-coletiva/>>. Acesso em: 7 ago. 2016.

Essa é uma oportunidade para poder ampliar o horizonte de compreensão da elaboração da criação artística e que não precisa se resumir a algo simplesmente pessoal e restrito a inspirações isoladas, mas que pode ser exercitado de maneira mútua com a participação de vários integrantes de um mesmo coletivo, que dominem tecnologias e instrumentos multimídias.

### Faça valer a pena

**1.** A ideia de uma produção artística envolve:

- a) o conceito original de arte.
- b) o conceito da evolução tecnológica em diálogo com a arte.
- c) o conceito de tecnologia.
- d) o conceito de arte contra o de tecnologia.

e) o conceito predefinido de tecnologia em total sintonia com a evolução das artes.

**2.** As tecnologias que existem na arte oferecem maiores recursos para o seu desenvolvimento. Nesse sentido, a função do artista:

- a) torna-se a de um produtor polivalente.
- b) desaparece e dá lugar ao produtor tecnológico.
- c) torna-se a de um cientista experimentador.
- d) transforma-se em um inventor.
- e) permanece a função de um artista manual.v

**3.** As novas tecnologias têm gerado uma série de consequências na forma de se conceber a arte. Pela velocidade que essas novas tecnologias têm sido desenvolvidas e lançadas no mercado, o usuário delas, enquanto artista, precisa estar cada vez mais atento às novidades do mercado tecnológico, ao mesmo tempo que deve permanecer em constante diálogo com as novas tendências artísticas.

(Retirado do livro didático)

Com base neste trecho, podemos afirmar que:

- I – O artista necessita ficar mais atualizado com as novidades das novas tecnologias.
- II – A velocidade das novas tecnologias não impacta a produção artística.
- III – O mercado tecnológico oferece poucas possibilidades para a evolução do artista.
- IV – O artista necessita permanecer em constante diálogo com as novas tendências artísticas.
- V – Antes de tudo, o artista precisa ser um especialista em novas tecnologias.

Assinale a alternativa que apresenta as afirmações corretas:

- a) Apenas I e III.
- b) Apenas I e IV.
- c) Apenas II e III.
- d) Apenas II e V.
- e) Apenas IV e V.

## Seção 4.2

### Produção multimídia

#### Diálogo aberto

Nesta seção, aprenderemos mais sobre a produção artística, com base na compreensão e no funcionamento dos meios multimidiáticos e na reação/interação dos produtores com o material que eles desenvolvem.

Dentro dessa dinâmica, o grupo *Ônix* já tinha todos os trabalhos da primeira cena da produção do longa-metragem *Saga* realizada pronta. Depois das duas semanas iniciais de trabalhos, parecia que tinham um modelo previsível de como prosseguiriam com o longa-metragem. No entanto, Pedro Celso notava um problema que estava deixando a produção com algumas lacunas: a falta de diálogo e interação com os fundos de cena e os fundos musicais. Ele chamou todos os integrantes do grupo e perguntou se alguém seria capaz de acompanhá-lo na construção de uma sequência que representasse a parte seguinte de *Saga*. Assim, temos a seguinte situação-problema desta seção: como integrar os meios multimídias para otimizar e ampliar uma produção artística que já tenha um primeiro esboço?

Celso já poderia contar com Juca Lima na sequência do roteiro. Com Juca, Pedro Celso construiria um primeiro núcleo em que eles envolveriam os atores mais importantes para realizar as narrações e os diálogos principais da animação. Seria um trabalho de produção verbal. No entanto, a expectativa dele era de ir mais a fundo: criar mais dois pequenos núcleos. Um núcleo seria formado por Roberto Fiel e Jonas Cardoso, que construiriam cenários para que esses diálogos tivessem o contexto certo. Esse trabalho exigiria uma série de integrações e interações do virtual com o real. Ela seria realizada primeiro "em campo", para depois ter as cenas integradas em uma sequência mais consolidada de todos os diálogos, dentro de uma produção visual. Por fim, Catarina Peres e Luís Sanches fariam a combinação dos dois primeiros núcleos, adicionando fundos musicais e transformando as cenas de modelo real em projeções computadorizadas, dentro de duas etapas: uma produção sonora, na qual seriam feitas transições musicais que combinassem com as cenas e diálogos, feita por Sanches; e outra, mais consolidada, audiovisual, na qual as animações seriam finalizadas.

A principal preocupação de Pedro Celso não era a produção dos núcleos separadamente, mas sim a integração entre eles. Ele tinha receio de perder a harmonia de cada núcleo na passagem de etapas. O seu raciocínio era simples: todos podem desenvolver equipes multimídia específicas, mas a produção final é um complexo de multimídias tão sofisticados, que não podem ter um único momento de desarmonia, por isso propunha sempre a toda a equipe, reuniões permanentes ao final de cada etapa de produção, a fim de realizar correções e ajustes entre as mídias que estavam sendo utilizadas para que o conjunto pudesse avançar.

## Não pode faltar

### Produção verbal e sonora

A produção verbal é um terreno de espaço bastante rico de exploração para uma produção multimídia. Podemos pensá-la dentro de um contexto de narração de programas televisivos ou radiofônicos, em que o estilo do texto narrativo mais distante tem bastante importância. Inicialmente, podemos pensar nas possibilidades das linguagens desenvolvidas dentro do jornalismo e a sua interação com a internet (LORENZOTTI, 2014). Mas pensemos aqui enquanto ponto de partida: uma produção audiovisual se expande para além da produção jornalística e avança no campo artístico. O princípio da interdisciplinaridade (LEVY, 2000, p. 170-171) e a prática da transdisciplinaridade (BARBOSA; CASTRO; TOME, 2005, p. 19-20) não podem deixar de ser levadas em conta, nesse caso. Aqui estamos falando do diálogo das teorias da comunicação com as produções artísticas, e esse é um passo importante para podermos analisar como a produção verbal se constrói com base em um contexto de produções de cinema, novela, séries, minisséries, animações e outros modelos, nos quais a narração fica com um espaço menor e os diálogos entre os personagens ganham vida e conferem ação e maior espaço ao desenrolar dos respectivos enredos. Em todos esses casos, é importante saber como a interpretação do texto será construída, de acordo com cada circunstância. A manifestação musical, quando não é exclusivamente instrumental, permite a vocalização da poesia do artista em forma cantada, na qual existe espaço para metáforas, descrições e um terreno bastante aberto de inspiração para que a voz tenha um papel de grande projeção. É interessante notar que no canto a forma verbal ganha tons variados e as interpretações tendem a ser mais livres que na forma de prosa (texto corrido).

Uma das características da produção verbal é o ajuste com o texto. Em geral, depende do estilo de assunto que será produzido, por exemplo, um trabalho artístico de cinema, inspirado em romances, dramaturgia, comédia, suspense, terror, ação etc., terá a forma de escrita de ficção. Nesse sentido, a produção verbal deverá seguir uma interpretação com mais diálogos dos atores, combinação de textos em narração e descrição, com cargas de emoção na interpretação, dependendo dos momentos da

cena. É importante que o contexto dessa produção verbal se coadune com o cenário de fundo e com a sequência dos fatos, por exemplo, em um documentário, a forma da produção verbal tende a ser mais elegante, com um tom mais contido, há mais narração e alguns momentos de análise de determinados especialistas. Por outro lado, uma narração de um evento esportivo pode, em muitos casos, ter grandes cargas de emoção e uma chamada interativa direta ao ouvinte ou ao telespectador.

No caso do teatro, a atuação verbal dos atores é um fator decisivo para a interação do público com a peça, assim como em um espetáculo musical cantado em relação ao papel do vocalista. A verbalização possui uma série de aspectos que pode torná-la um poderoso recurso de aproximação dentro da produção artística, principalmente, quando os elementos linguísticos são bem explorados.

No mais, atualmente, existe a possibilidade dos meios eletrônicos de manipulação das formas vocais e verbais de expressão. Os chamados samplers já eram utilizados na música desde os anos 1980, e com a interação com a informática essa possibilidade ganhou possibilidades ainda maiores. Os recursos das tecnologias em interagir com as produções verbais passaram a ter um grande papel do autor da voz, mas o auxílio dos recursos de multimídia tornou-se um elemento de fundamental complemento quando os ajustes se fazem necessários. Alguns filtros, como os canais de sons, podem mudar a tonalidade de um diálogo e dar a ele mais ou menos proeminência dentro de uma cena, dependendo do conjunto que estiver sendo exposto e da necessidade de ajustes que precisar ser feita. Esses recursos podem ser utilizados quanto mais complexa se tornar uma produção. Todo esse trabalho é realizado em espaços de gravação onde existe, por exemplo, um estúdio, em que são realizadas as locuções, de um lado, e uma sala de controle, do outro, na qual os canais de áudio são calibrados (HUBER; RUNSTEIN, 2011, p. 3-9).



### Refleta

Com isso, devemos pensar: qual é o papel das tecnologias na produção da voz verbalizada em uma produção multimídia? A voz de uma pessoa é pessoal e intransferível e o seu conjunto vocal e interpretativo autoral, também. Mas é possível que um conjunto de tecnologias possa desincorporar a produção verbal de uma pessoa e transferir para outra? Existiu um caso, no passado (1990), de uma dupla musical chamada Milli Vanilli, que ganhou um prêmio Grammy (depois cancelado), sendo formada por dois artistas que não eram, de fato, os cantores de sua música. Por outro lado, temos os chamados dubladores de personagens, que são profissionais especializados em interpretar atores de filmes em língua estrangeira e desenhos animados, bastante importantes na hora da divulgação e comercialização de uma produção artística.

Aqui, já começamos a observar um horizonte mais amplo, em que nos deparamos com outra espécie de produção, a sonora. Ela vai além das formas verbais de comunicação: abrange a melodia musical, da natureza, ruídos de todas as espécies, entre outras manifestações, pode ser produzida, amplificada, modificada e se tornar um elemento bastante importante, quando pensamos em produção artística. Nos tempos do cinema mudo, por exemplo, a música instrumental tinha o papel, enquanto produção sonora, de preencher as interpretações visuais dos atores. Antes do cinema, as orquestras realizavam grandes empreendimentos com as suas sinfonias e óperas, em que o acompanhamento musical tinha papel relevante.

Nesses termos, quando notamos o avanço das tecnologias da informação e a interação das manifestações multimídias, não podemos deixar de destacar que as produções sonoras prosseguem com um papel bastante importante, convivendo com as produções verbais e visuais e ganhando agora a possibilidade de evoluir com os recursos tecnológicos ainda mais poderosos e interativos. Por exemplo, as mixagens de produtores musicais conferem à produção sonora a possibilidade de que ela seja seu próprio enredo e tema, além de ter dinâmica própria e mais interação do que as produções do passado.

O papel da radiodifusão na promoção das produções verbal e sonora tem relevância fundamental. Primeiramente, com as transmissões em amplitude modulada (AM) e, depois, com a frequência modulada (FM), difundidas mundialmente, o ouvinte pôde receber manifestações sonoras de qualidade cada vez mais refinada. Os adventos da televisão e das formas digitais de comunicação melhoraram ainda mais essa qualidade. As produções sonoras e verbais de meio século atrás tinham muito mais interferências de ruídos que as atuais (HUBER; RUNSTEIN, 2011, p. 42-46). Por outro lado, o som produzido atualmente é mais puro e tem menos interferência do fundo sonoro, quando produzido em estúdio. Muitas dessas novidades foram introduzidas nos anos 1980 e 1990. Com a expansão da Internet, já nos anos 2000, e a criação e desenvolvimento de aplicativos em computadores pessoais para a produção sonora, ficou mais acessível a possibilidade de se expandir a produção multimídia nessas áreas. A produção verbal e a sonora deixaram de ser uma exclusividade de estúdios e passaram a ser possíveis também para pessoas comuns, sem nenhuma especialização.



### Exemplificando

Um processo de edição de sons que deve ser lembrado é o overdubbing, no qual os instrumentos sonoros e gravações vocais são expostas isoladamente em canais ligados a um editor de produção sonora, dentro de um computador. Depois são reunidos, para serem balanceados e sofrer ajustes. Muitas vezes, um conjunto musical pode cometer erros, mas durante o processo de overdubbing o produtor corrige, por meio de sua programação, as imprecisões (HUBER; RUNSTEIN, 2011, p. 31-32).

## Produção em imagens

A convergência das novas tecnologias vem possibilitando diversas formas de desenvolver produção de imagens com recursos antes inimagináveis, por exemplo: imagens naturais que são capturadas e transformadas em câmeras fotográficas e de filmagem, e depois adaptadas em animações; imagens que podem ser desenhadas, pintadas, feitas em escultura, com base em protótipos e, a partir disso, servirem de modelo para o desenvolvimento de produções interativas; integração de produções variadas de imagens que podem resultar em uma nova produção, como acontece em edições de transmissões de televisão, quando trechos de determinados eventos com uma narrativa comum podem ser combinados entre si. Com o avanço da informática e as novas tecnologias da informação, já podemos ter diante de nós produções em hologramas de imagens virtuais de pessoas fictícias, ao vivo, diante de nossos olhos, em determinados eventos. Os efeitos especiais em produções de cinema nos dão uma sensação do que seria uma realidade simulada de natureza calma, de situações de terror, instabilidade ou que desafiaríamos a nossa lógica. Uma das novidades que tem ganhado força no mundo cinematográfico é o cinema em terceira dimensão, no qual o espectador utiliza óculos especiais e assiste à produção com imagens projetadas mais próximas diante dele (DE LUCCA, 2009, p. 135-143).

São diversos os exemplos em que as imagens podem ser utilizadas – seja pela fotografia, filmagem, pintura, ilustração, escultura ou produções que combinem todas essas formas de arte e outras. Os recursos dos editores de imagens dos computadores permitem uma interação e manipulação de imagens que podem produzir grandes composições, com sofisticação cada vez maior. Existem editores para imagens paradas, em movimento, para produções mais simples e mais complexas, também há especialistas em páginas de internet, outros voltados para programações mais especializadas e que podem ser inseridas nessas páginas, além daqueles editores que são corretores para realizar produções de maior envergadura, como animações em 3D.

Nas filmagens, há duas formas de se realizar edições: a tradicional, ou linear, surgida antes da expansão do computador pessoal, não permite inserções de outras imagens, tendo de se ater às sequências que são filmadas. Por outro lado, as edições não lineares de filmagens já permitem essas inserções e adaptações, podendo ser utilizados todos os recursos que a informática pode proporcionar (VILLAFRANCA, 2013, p. 118-120). A forma como tais recursos são mobilizados depende muito do formato que essas produções adquirem (animações, filmes adaptados, videocliques) e da proposta que é seguida pela equipe de produtores. Aqui falamos de enredo, narrativas, produções verbais e sonoras, porque a produção de imagens pode ser vista de maneira isolada. De uma forma geral, ela costuma ter os recursos da fala e do som, por isso falamos muito das produções audiovisuais.

É importante também destacar de maneira adequada a integração entre narrativa e texto e entre som e imagem. Uma produção multimídia não pode ser um trabalho que

envolva apenas uma esfera isolada: ele necessita de uma quantidade de informações suficientemente consistente, a fim de que o espectador possa acompanhar o desenrolar do enredo, de forma que ele consiga entender a proposta do trabalho. Em muitos casos, a má combinação desses três elementos pode gerar falhas na produção, fazendo que o espectador não entenda os propósitos da produção e considere-a como de má qualidade. Por isso, uma produção de multimídia precisa ter ajustes técnicos e tecnológicos minimamente bem equilibrados, de maneira a passar uma sensação correta daquilo que está sendo trabalhado.



### Assimile

Observando o conceito original de "edição", poderemos nos dar conta de que ele está ligado à ideia de uma impressão de livro, revisão de texto ou tiragem de exemplares de uma só vez (MOISÉS, 2013, p. 139). No entanto, se formos pensar nesse conceito para além da ideia de texto e livro, e nos dedicarmos a compreender os instrumentos multimídia, será possível entendê-la, analogamente, como uma produção audiovisual, sua revisão ou o seu mais novo lançamento direcionado ao público em geral. Dessa forma, podemos definir a edição como um conjunto total, fechada no pacote de um produto a ser consumido no mercado, que pode ser atualizado, revisado, relido, conforme sua época e seu tempo.



### Pesquise mais

CARDOSO, Isis. O audiovisual na era hipermoderna. In: CONGRESSO DE ESTUDANTES DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO – UERJ | UFF | UFRJ | PUC-RIO | Fiocruz, 6., 2013, Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: Universidade Estadual do Rio de Janeiro, 2013. p. 1-14. Disponível em: <<http://www.coneco.uff.br/ocs/index.php/1/viconeco/paper/viewFile/456/246>> Acesso em: 29 set. 2016.

Artigo que trata sobre as utilidades e a importância dos meios audiovisuais nos tempos atuais.

OLIVEIRA, A. O.; FONSECA, T. M. G.; BIAZUS, M. C. V. O uso da web em produção multimídia na área de artes visuais. **Informática na educação: teoria & prática**, Porto Alegre, n. 10, v. 1, p. 41-55, jan./jun. 2007. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/InfEducTeoriaPratica/article/viewFile/2407/3041>>. Acesso em: 29 set. 2016.

Artigo que disserta a respeito do uso da web e dos recursos multimídia, para as finalidades de produções artísticas.



### Faça você mesmo

Faça experiências com o Adobe Photoshop lendo o Capítulo I do seguinte livro:

KATCHEROFF, Pablo (Org.). **Design gráfico**. São Paulo: Digerati Books, 2009, v. 1.

Utilize uma fotografia e selecione algumas ferramentas apresentadas nesse livro para edição de imagens. Com base nisso, escreva uma resenha de uma página, identificando os recursos tecnológicos utilizados em sua produção.



### Vocabulário

**Audiovisual:** produto que trabalha com estímulos sensoriais da audição e visão, com o objetivo de uma troca comunicacional, como o cinema, a televisão, o vídeo e a web, entre outros (CARDOSO, 2013, p. 1-2), com ferramentas que combinam experiências sonoras com recursos visuais, utilizados na produção de diversas formas de manifestações.

## Sem medo de errar

Depois dos primeiros testes dos três núcleos do grupo Ônix, Pedro Celso percebeu que cada uma das subequipes já tinha produzido bons conteúdos. Desta vez, no entanto, ele resolveu convocar todos os membros para integrar as etapas da produção, assisti-las e apontar quais eram as correções que deveriam ser realizadas.

Nesse sentido, a atuação de Jonas Cardoso, Juca Lima, Luís Sanches, Roberto Fiel e Catarina Peres se dava a partir de avaliações críticas em relação: 1) ao desequilíbrio do fundo sonoro em relação à dinâmica dos diálogos; 2) às incongruências das sequências dos fundos musicais em relação às cenas; 3) às falhas dos diálogos no que se refere à veracidade da construção das imagens que eram desenvolvidas dentro de *Saga*.

Pedro Celso tomava nota de cada conjunto de observações e mandava retornar cada passagem da animação, que estava dividida em sete partes. Depois disso, estabeleceu prioridades para cada um dos núcleos para realizar os ajustes finais. Tratava-se de um diálogo entre dois núcleos de cada vez.

O núcleo de Jonas e Fiel passava informações importantes para os ajustes nas partes de desenvolvimento sonoro para Luís Sanches, que modificou trechos intermediários (quatro e cinco), quando os heróis sagazes reuniam as maiores multidões para combater os governantes trojanos, que manipulavam as forças

celestes sobre a população. O som estava tão alto, nesses trechos, que os diálogos eram pouco compreensíveis. Assim, Luís Sanches reduziu a quantidade de melodias, mesmo mantendo a intensidade tensa delas, a fim de sustentar os momentos de medo e apreensão dos sagazes e da população que fugia de um lado para o outro. Catarina Peres, por sua vez, diminuiu a quantidade de elementos populares que estavam caracterizados em sua produção de computação gráfica, pois havia muitas informações que concorriam com os acontecimentos: era necessário colocar como imagem principal o confronto entre sagazes e trojanos, enquanto a população de Magnalândia estaria ocupando um segundo plano. Já no trecho seis, foi identificada uma confusão de diálogos que tornou a gravação bastante longa: o núcleo de Pedro Celso e Juca Lima buscou, então, resumir vinte e cinco minutos de diálogos, pois entendiam que o roteiro se perdia, podendo tirar a concentração do espectador. Esse trabalho foi repassado em forma de roteiro para Catarina Peres, que precisou resumir a construção das cenas, tendo em sua programação, ao final, reduzido o trecho para doze minutos. No último trecho, Pedro Celso e Juca Lima chamaram a atenção de que a música de fundo era inadequada para os diálogos que estavam sendo desenvolvidos, além de uma passagem em que a cena estava mal caracterizada. Luís Sanches mudou o enredo musical para uma trilha sonora mais suave. Jonas Cardoso e Roberto Fiel reconstruíram o cenário em questão e Catarina Peres realizou o ajuste final.

A produção sonora e verbal estavam finalmente harmonizadas com o cenário e otimizadas com a computação gráfica. O roteiro, originalmente no papel, foi aplicado por meio de instrumentos multimídias, como câmeras digitais de filmagem, editores de computação para limpar imagens, gravadores com canais para ajustes e depuração de som, programas que integravam todas essas áreas dentro do próprio computador, gravações, edições, reedições, colagens e montagens, enfim: uma série de recursos de mídias que possibilitou a realização de uma produção artística de grande complexidade, que apenas uma equipe bem competente, entrosada e com uma liderança experiente poderia desenvolver.



### Atenção

Para auxiliar na resolução da situação-problema apresentada, busque compreender o conceito de multimídia dentro do contexto do cinema: “Nos anos 1990, [...] possuir um estúdio de cinema podia ser glamoroso mas não era [...] rentável. [...] Para obter lucros, os filmes precisavam ser explorados através de uma plataforma multimídia. [...] Os estúdios dependiam cada vez mais de ‘discretas’ janelas após o lançamento inicial nos cinemas. [...] O segredo passou a ser encontrar maneiras de explorar o produto ao máximo” (PARRY, 2012, p. 271-272). Nesse sentido, podemos entender “multimídia” enquanto um meio de divulgação que gera mais receitas ou que dinamiza mais uma produção artística.

Leia o texto *O uso da web em produção multimídia na área de artes visuais*, de Oliveira; Fonseca; Biazus Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/InfEducTeoriaPratica/article/viewFile/2407/3041>>. Acesso em: 30 set. 2016). Com base nele, descreva as principais qualidades que as produções multimídias podem proporcionar a partir da web para o artista, pensando no público que ele pretende atingir. Nesse caso, escolha um exemplo de produção que você conheça e escreva uma resenha (cerca de uma página). Leve sua proposta para discussão em sala de aula com o professor e outros colegas, a fim de poder ter uma visão mais ampla do conceito de produção artística. É preciso ter o foco de que o conceito de arte e o de multimídia se integram, pensando na definição mais ampla que é a de produção artística.

## Avançando na prática

### Da arte em multimídias estáticas às multimídias móveis

#### Descrição da situação-problema

Colocando a produção em multimídia dentro da perspectiva dos últimos avanços da evolução das tecnologias da informação para utilização pessoal, deparamo-nos com novos desafios. A produção multimídia pode ser pensada não apenas em dispositivos estáticos, como o computador pessoal, a televisão e outros, mas também com a utilização de aparelhos móveis, como os telefones celulares, os notebooks, os smartphones e os tablets.

Nesse sentido, apresentamos um cenário que é focado para o seguinte desafio: uma produção multimídia tradicional que envolva menos movimentação de produtores. Esses estão mais dependentes das máquinas, na qual desenvolvem sua produção artística. Consideremos um cenário em que, na maior parte do tempo, a construção do trabalho se dá dentro de um processo de filmagem e edição de imagens, dentro de um ambiente urbano, com o tema: arquitetura moderna de uma grande metrópole (São Paulo, por exemplo). E, assim, podemos pensar na seguinte situação-problema: se, ao invés de utilizar aparelhos fixos, os produtores de multimídia fizerem uso de dispositivos móveis, eles terão mais ou menos liberdade de criação?



#### Lembre-se

Lembre-se do conceito de interface: interação entre seres humanos e máquinas. Essa interação pode incluir dois ou mais atores interconectados, por meio de suas máquinas, em uma determinada atividade com certa finalidade, no cotidiano (MARTINO, 2014, p. 226-227).

#### Resolução da situação-problema

A resolução dessa situação-problema depende do bom conhecimento de uso

das tecnologias de mídia visuais, sonoras e audiovisuais, do ciberespaço e dos aspectos conceituais a respeito da produção artística. Mas, além disso, é necessário saber utilizar dispositivos fixos e móveis da informática. Para resolver essa questão, podemos realizar um exercício. Desenvolva um conjunto de produções, incluindo computadores pessoais e editores de imagens, inicialmente passando e repassando as suas produções via mensagem virtual tradicional (e-mails). Após isso, utilize dispositivos móveis (um tablet e um notebook), comunicando-se via redes sociais. São tarefas que podem ser realizadas no espaço de até quatro dias. Depois, compartilhe e compare os resultados. O objetivo desse exercício é verificar qual é o alcance e a qualidade de um trabalho feito em um dispositivo móvel, comparado com outro, em instrumentos estáticos.



### Faça você mesmo

Faça uma resenha sobre esse trabalho com o tema: produção de arte a partir de dispositivos móveis. Sugestão de leitura para a atividade:

CONCEIÇÃO, Rosângela Aparecida. Mobile art: mapeamento, análise e classificação de propostas poéticas no uso de telefones celulares: uma proposta. In: ENCONTRO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DOS PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS, 20., 2011, Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro, 2011. Disponível em: <[http://www.anpap.org.br/anais/2011/pdf/cpa/rosangela\\_aparecida\\_da\\_conceicao.pdf](http://www.anpap.org.br/anais/2011/pdf/cpa/rosangela_aparecida_da_conceicao.pdf)>. Acesso em: 16 ago. 2016.

Essa é uma oportunidade para poder ampliar o horizonte de compreensão da elaboração da criação artística, algo que não precisa se resumir apenas à personalidade e ser restrito a inspirações isoladas, mas que pode ser exercitado de maneira mútua com a participação de vários integrantes de um mesmo coletivo, que dominem tecnologias e instrumentos multimídias.

### Faça valer a pena

1. A concepção da produção multimídia é uma ideia de somatória de diversas formas de formulações, de modo que:
  - a) as mídias jornalísticas podem servir de base para a produção artística.
  - b) as suas tecnologias se tornam um obstáculo para a arte.
  - c) as formulações artísticas são apenas um detalhe perante os recursos sonoros.
  - d) as formulações artísticas são inviáveis perante os recursos verbais.
  - e) qualquer produção sonora ou verbal possui dificuldade em formar elementos de multimídia.

**2.** A respeito do crescimento da produção de imagens, podemos afirmar que:

- a) há poucas variedades de recursos de criação.
- b) as modalidades de recursos de produção em imagens se integram de forma bastante incompleta.
- c) os meios que permitem a produção em imagens geram convergência entre mídias variadas e integradas.
- d) a qualidade e o alcance de uma edição de imagem independem do estágio de avanço tecnológico da sociedade.
- e) os editores de produção de imagens possuem pouca complementaridade em relação aos recursos sonoros.

**3.** Analisando as frases abaixo, assinale V (verdadeiro) ou F (falso) para cada uma delas:

- ( ) A internet possibilitou o aumento na acessibilidade no que se refere aos recursos sonoros.
- ( ) A evolução das tecnologias de difusão das mídias esvaziou o papel da produção sonora.
- ( ) Com a internet, desapareceu uma série de formas de manifestação sonoras, como a rádio em Amplitude Modulada.
- ( ) A evolução dos recursos de multimídia permitiu criar a produção de sons mais puros e com qualidade mais refinada.
- ( ) Com a internet, uma produção sonora antes mais avançada deixou de ser uma exclusividade de especialistas, e passou a estar ao alcance de pessoas comuns.

Assinale a alternativa que apresenta a sequência correta:

- a) V – F – V – F – V.
- b) V – F – F – V – F.
- c) F – F – F – V – V.
- d) V – F – F – V – V.
- e) V – V – V – F – V.



## Seção 4.3

### Produção com o uso de dispositivos móveis

#### Diálogo aberto

Nesta seção, aprenderemos mais sobre a importância do uso de dispositivos móveis enquanto papel e função dentro da produção multimídia, e como isso vem afetando a realidade dos produtores artísticos, que se veem diante do impacto da evolução das tecnologias dos meios de comunicação e da informação sobre o ambiente comum aos indivíduos.

Os trabalhos do grupo *Ônix* para a produção de *Saga* já estavam concluídos. Os núcleos de produção tinham finalizado suas atividades, mas faltava realizar ajustes adicionais que pudessem reaproximar o mundo virtual da animação a aspectos da realidade. Pedro Celso percebia que era preciso explorar algumas cenas de transição entre um trecho e outro. Para isso, ele reagrupou todos os membros do grupo, a fim de pensarem em como realizar essa etapa tão importante para a realização do trabalho. Rediscutindo os papéis originais de cada integrante, antes da formação da equipe, ele se deu conta de que poderia reaproveitar os talentos de todos os membros na forma como estes trabalhavam anteriormente. Assim, ele propôs a Juca Lima, Luís Sanches e Roberto Fiel uma nova atuação semelhante àquela que eles tinham desenvolvido por anos com o coletivo *Phoenix*, mas de forma detalhada e aplicada sobre a realidade concreta: utilizando câmeras de celulares, filmando intervenções urbanas e reconstruindo os diálogos dos sagazes nas cenas de transição em que eles mudassem o destino de suas atuações para a cena seguinte. Com isso, temos a seguinte situação-problema: de que forma um dispositivo móvel pode ser aproveitado para uma produção de grande envergadura, de modo a ter seus recursos otimizados e bem aproveitados?

A interação de Juca Lima, Luís Sanches e Roberto Fiel deveria seguir um determinado procedimento, e, se esse não fosse totalmente conveniente, precisariam repensar de que maneira esses dispositivos deveriam ser reutilizados. Para tanto, Pedro Celso se apresentou, juntamente com Jonas Cardoso, para supervisionar o cumprimento de metas em relação aos objetivos que eles tinham estabelecido para a gravação de cenas e diálogos. Os dois avaliavam de maneira positiva o uso de um

telefone celular com câmera de capacidade de alta resolução, para eles, isso já seria suficiente, mas, se fosse necessário, estavam disponibilizando alternativas para alguns smartphones e tablets que pudessem cumprir o mesmo papel. A preocupação maior deles era a capacidade que a produção tinha para que esses dispositivos pudessem ter recursos de interação rápidos e eficientes com o computador central, que estava sendo monitorado por Catarina Peres.

Pedro Celso tinha plena confiança no trabalho de todos os integrantes do grupo Ônix. Ele tinha uma preocupação, no entanto, em como cumpririam essa etapa tão importante, a fim de não perder a coordenação em relação ao que estavam construindo em tempo real e não fugir da proposta já consolidada. Dessa forma, ele estabeleceu para si o uso pessoal de um dispositivo móvel, mas para outra finalidade. Pedro Celso precisava acelerar os eventos paralelos à produção de *Saga*, como conversar com equipe de pós-produção, distribuidores, clientes e fornecedores em geral, mas, ao mesmo tempo, estar atento aos passos do grupo, para poder sugerir algumas intervenções específicas, quando fosse necessário. Ele já entendia bem o poder e o alcance que um dispositivo móvel poderia ter na facilitação da produção multimídia e entendeu que ele mesmo poderia ocupar um espaço de liderança menos centralizadora e de maior coordenação entre todos os seus profissionais.

## Não pode faltar

### O artista em movimento

Neste momento, vamos recorrer a conceitos que foram sendo anteriormente apresentados nesta disciplina, a fim de compreender o papel do artista quando ele está em movimento. Será um exercício importante para verificar como um artista poderá ser mais produtivo tendo os recursos dos dispositivos móveis em suas mãos. De um lado, ele é um ser criativo por sua própria natureza e com a liberdade de interpretação da relação do mundo em que vive. Por outro lado, ele não está diante de um objeto parado, mas sim perante uma série de elementos em movimento e transformação, fazendo com que o artista tenha de desenvolver para si certo senso de disciplina cognitiva para selecionar melhor as informações mais relevantes e para construir uma sequência de fatos e imagens que sejam inteligíveis para o apreciador/espectador.

Nesse sentido, podemos resgatar os conceitos de cibridismo, um estilo de vida na interação entre o virtual e o real do indivíduo no mundo concreto, diante do ciberespaço na construção e manutenção permanente de uma inteligência específica dentro da cibercultura. Podemos observar momentos do cibridismo quando, por exemplo, estamos dentro do ambiente urbano, conferindo a ele um modo mais inteligente de vida, articulando a cidade e o ciberespaço (VALENTIM, apud LEMOS, 2005, p. 243). O indivíduo, em seu mundo real, está promovendo alternativas de adaptação diante dos objetos virtuais que foi capaz de construir e desenvolver (LORENZOTTI,

2014, p. 116). Em relação ao seu modo de viver, podemos pensar em uma série de aspectos importantes, como o grande aumento da quantidade do uso de celulares interconectados, cuja utilização passou a ter como finalidade, além de fazer ligações,

tirar fotos, publicar vídeos, e publicar a vida em um mundo paralelo, porém presente, que é o virtual. [...] hoje é cada vez mais comum não precisar guardar um único número de telefone, já que temos agendas, tanto no celular quanto nos computadores portáteis (notebooks ou netbooks). [...] Vivemos em uma sociedade de massa, na qual tudo é informação e ideologia. Estamos andando por um pequeno muro que nos divide entre o mundo físico e o virtual. [...] Mesmo estando presente no cotidiano do presente das pessoas, ainda é complicado perceber que as máquinas interferem no nosso mundo orgânico. O que parecia ser apenas ficção científica, hoje é o nosso dia a dia. O celular é um aparelho bastante importante na concepção e desenvolvimento da produção artística contemporânea (CARRAPATOSO, 2010).

Isso demonstra como o artista pode estar dentro de uma dinâmica em que as suas conexões o expõem diante de uma série de realidades, que fazem sentido para a sua percepção, mas que também podem servir de inspiração para a construção de produções criativas. No entanto, não se trata de uma criatividade pura e simples, mas de algo mais aplicado e que precisa do contato direto com a compreensão de outras áreas do conhecimento. Em outras palavras, a necessidade de o artista ter um domínio efetivo da interdisciplinaridade, contextualizando-a dentro da evolução das tecnologias de informação, e sobre os dispositivos móveis em sua relação com as artes.

Não se pode limitar o pensamento da produção artística a livre e individual criação. Nesse sentido, um artista que está de posse desses dispositivos, na hora de criar, deve ter desenvolvido uma educação específica na livre exposição e troca de contatos com diversos especialistas de outras disciplinas, a fim de aproveitar a oportunidade de poder construir uma aprendizagem coletiva, abolindo distâncias conceituais, antes difíceis de ser superadas (LEVY, 2000, p. 170-171). A mediação entre o mundo real e virtual, no tempo presente, permite essa concepção mais abrangente, mas também melhor direcionada, em relação ao tipo de produção artística que será desenvolvida. O autor deixa de ser uma ilha isolada e passa a ser como um nó móvel de uma rede, que se mobiliza no tempo e no espaço, criando e se transformando nas mais variadas direções.

A questão passa a ser, nesses casos, como direcionar tantas criações, de modo a conferir coerência narrativa. O princípio de interdisciplinaridade sozinho não supre essa necessidade. É preciso que o artista tenha, em determinados momentos, o

conhecimento sobre outros universos em relação aos quais ele não é o especialista. Com isso, a definição de transdisciplinaridade ganha relevância: enquanto complementação de uma abordagem de uma disciplina em relação à outra, ela oferece “uma nova visão da natureza e da realidade”, permitindo, assim, que as disciplinas que antes não dialogavam passem a ter relações construtivas entre si (BARBOSA; CASTRO; TOME, 2005, p. 19-20), ou seja, é dentro do contexto da interdisciplinaridade que a construção da transdisciplinaridade acontece.

Dentro dessas condições, o artista passa a estar não apenas em movimento no espaço e no tempo, com o dispositivo móvel em suas mãos, mas também com o conhecimento do mundo não artístico que ele pode vivenciar e com o qual ele pode dialogar e devolver, em forma de arte, para o mundo virtual, depois de registrá-lo com a sua ferramenta móvel. Essa interação entre o mundo virtual e o real proporcionada pelos dispositivos móveis é algo que a tecnologia permite expandir dentro das possibilidades da arte e que a ciência, dada a autonomia que a arte deve ter para si enquanto construtora de uma finalidade criadora (e não racional-metodológica), oferece com novos elementos complementares a respeito do conhecimento. Por isso, podemos falar de conceitos que vão para além da arte por si só: pensamos em produções artísticas, com recursos que podem ser utilizados de forma fixa e/ou móvel, estando o artista apto e adaptável às circunstâncias em que ele se encontra.



### Refleta

Pensando no cibridismo, não apenas como uma linguagem híbrida que mistura elementos do virtual com o real, mas como uma forma de estar no mundo, entre ficar conectado ou desconectado, como o artista poderia lidar com isso? Com o uso dos dispositivos móveis, esse conceito volta com toda a força e as fronteiras entre ser e não ser artista ficam menos consistentes. O indivíduo moderno pode estar frequentemente conectado, mesmo sem que ele queira. Pensando no caso do artista, há momentos em que a sua posição é mais ampla; não se trata de um produtor de arte, mas sim de um cidadão igual aos demais, que vive dentro da interdependência dos contatos que as tecnologias convergentes das comunicações, da informação e da telefonia impõem a ele. Será preciso que ele desenvolva para si uma consciência de quando começa e termina o artista e qual é o momento em que o cidadão comum entra em cena.

O poder da produção dos dispositivos móveis é bastante formidável. Nos tempos atuais, temos como principal paradigma a figura do telefone móvel o famoso celular de ligação digital. Esse celular, atualmente, possui um sistema operacional que não se limita a armazenar os dados necessários para a realização de ligações, agendas de

telefones e outras informações importantes ao usuário, mas também aplicativos que podem auxiliar bastante em diversas formas de produção, além de navegadores para a internet, GPS e outros recursos. Aqui destacamos a possibilidade do uso do celular com a finalidade para a produção artística. Atualmente, os celulares são produzidos com uma câmera anexada a ele, que é, ao mesmo tempo, cinematográfica e fotográfica. Os últimos lançamentos de telefones móveis têm sido com câmeras de capacidade de alta resolução, portanto, viáveis para a produção de profissionais de diversas áreas. Além disso, os celulares possuem blocos de notas e muitos deles até ferramentas de correção de imagens.

Também podemos citar o desenvolvimento de computadores portáteis, os notebooks, que possuem as mesmas características dos computadores pessoais, mas que têm como diferencial o fato de poderem ser transportados pelos seus usuários. Com a evolução da transmissão de dados da telefonia, esses computadores passaram a ter maior acessibilidade para a internet. Com o tempo, as câmeras digitais também tornaram-se uma constante na produção deles. A vantagem de um notebook em relação aos celulares é que esse possui mais espaço físico para aplicativos de desenhos, o que facilita bastante a edição de imagens. Por outro lado, seu peso e tamanho o tornam mais difícil para operar enquanto câmera registradora de imagens. Recursos da integração da internet sem fio ou de grande disponibilidade de dados aproximaram as funções do notebook às dos celulares, apesar de que esses são mais viáveis e especializados para a realização de chamadas telefônicas. Em determinado momento, foi possível produzir um notebook menor e mais adaptável para a realidade de um usuário de dispositivos móveis, o netbook. No entanto, ainda haveria um novo passo a ser dado na evolução dessas tecnologias.

A evolução desses dois paradigmas levou à convergência os fabricantes de telefones móveis e computadores a produzir celulares leves e de tamanho maior, em duas variedades. Primeiro, os smartphones, grandes o suficiente para se diferenciar dos celulares. Depois, os tablets, leves o bastante para não serem confundidos com netbooks ou notebooks, e com recursos mais próximos do que é possível se produzir nos computadores pessoais, apesar de não serem exatamente iguais. Conseguimos notar, nesses casos, como os artistas de hoje têm mais alternativas para construir as suas produções estando em movimento. Possuindo todos esses recursos anteriormente citados, basta escolher o melhor momento para utilizar o seu equipamento mais adequado para desenvolver o seu modo de criar arte.



### Exemplificando

Essa movimentação constante de um artista pode ser pensada em um caso bem definido na ideia dos modernos “Leonardos”, em referência ao artista do Renascimento Leonardo da Vinci: artistas multidisciplinares que, além de produzir artes, possuem o potencial de explorar os limites das

ciências e conhecer ainda mais a respeito delas, ao mesmo tempo que estão mais próximos das evoluções que as tecnologias proporcionam para a sociedade. Eles estão inseridos em equipes multidisciplinares, em constante diálogos com cientistas, podendo aprender mais a respeito dos objetos e objetivos de cada um dos participantes desses grupos (DOMINGUES, 2009, p. 25-65).

### Entre a arte e o ativismo

Diante dessa perspectiva, o artista entra em situações novas, em que ele fica diante de dilemas: da arte que ele desenvolve, qual ele pratica? Aquela cujo compromisso é a arte pela arte? Ou um ativismo que pode se tornar uma forma de intervenção enviesada dentro da sociedade? A utilização das tecnologias móveis dá ao artista acesso aos diversos espaços públicos e ele pode fazer do entendimento que possui da arte aquilo que bem entender. Sua visão artística pode estar, por exemplo, baseada em uma crítica social e suas intervenções se dirigem nesse sentido. Por outro lado, essa crítica pode tomar um rumo simplificador, e o que é a proposta artística, originalmente provocadora, torna-se um meio reducionista da realidade, é quando o ativismo político direciona uma espécie determinada de ideologia sobre a liberdade da criação.

Isso não significa que o artista tenha de abster-se de ter posicionamentos políticos, seu papel de cidadão o permite pensar politicamente e a sua condição de dialogar entre a sua esfera artística e a cidadã é uma possibilidade altamente construtiva, no entanto, isso exige conhecimento da realidade que ele se encontra. O ativismo de sua intervenção no cotidiano é criador e enriquecedor e ele deve saber que isso influencia aqueles que acompanham suas produções. Qual é o caminho que ele pretende direcionar com essa intervenção? Pois, dotado de um dispositivo móvel em suas mãos, esse artista tem o forte poder de desenvolver uma narrativa própria. Essa pode ser tanto elucidada, no sentido de um grupo de pessoas variadas poderem ver as suas respectivas maneiras, algo que antes não era visto, quanto pode se tornar um perigoso condicionador de pensamentos, a serviço de um grupo de poder público ou privado, com instrumentos de propaganda subliminar, mensagens destrutivas, desagregadoras, no sentido de afastar grupos de diálogos etc.

A arte pode ser um instrumento bastante positivo para complementar o ativismo. No entanto, é preciso que o artista tenha consciência e responsabilidade sobre as consequências de seus atos, ainda mais quando ele está atuando dentro do tempo real e do espaço presente (LORENZOTTI, 2014), diante de atores cujas reações podem ser as mais inesperadas possíveis.

Desse modo, é preciso ressaltar a importância de integrar narrativa/texto, som e imagem de maneira adequada. Uma produção multimídia não pode ser um trabalho que envolva apenas uma esfera isolada; ela necessita de uma quantidade de informações suficientemente consistentes, a fim de que o espectador possa

acompanhar o desenrolar do enredo e consiga entender a proposta do trabalho. Em muitos casos, a má combinação desses três elementos pode gerar falhas na produção, fazendo que o espectador não entenda os propósitos da produção e considere-a de má qualidade, por isso uma produção de multimídia precisa ter ajustes técnicos e tecnológicos minimamente bem equilibrados para passar uma sensação correta daquilo que está sendo trabalhado.



### Assimile

Nesse contexto, é importante retomarmos o conceito de autonomia da arte. Ele pertence aos critérios de sua própria área de atuação e não de outras. Isso serve para sabermos até que ponto vai uma determinada forma de arte, dentro de suas finalidades, e do ativismo ao qual essa arte se relaciona. A ideia de autonomia pertence à noção de definição do que é uma arte de qualidade "inferior" ou "superior", no sentido de ela ser mais livre. Sendo assim, é possível falar de dimensões estéticas, de composição e filosofias que são próprias das disciplinas artísticas, de forma que não haveria uma base conceitual racional, mas sim um gosto subjetivo que é o desejo de alcançar o que é belo dentro da arte, ou seja, não se trata de uma área que se define pelo racional lógico, mas sim pelo emocional contemplativo, em que, no ápice de interação do sujeito com o objeto, a sensação pode ser a de catarse, na melhor das hipóteses (BRAGA, 2011, p. 1-2).



### Pesquise mais

BRAGA, Eduardo C. **Arte e autonomia**: a contribuição decisiva da humanidade. São Paulo, 8 ago. 2011. Disponível em: <<http://www.edubraga.pro.br/estetica-aesthetics/arte-e-autonomia-a-contribuicao-decisiva-da-modernidade/>>. Acesso em: 30 set. 2016.

Esse texto dá uma noção geral da relação do conceito de autonomia perante a definição da disciplina de arte.

CARRAPATOSO, Thiago. **A arte do cibridismo**. Página inicial. Brasília: 2010. Disponível em: <<http://culturadigital.br/artedocibridismo/a-pesquisa/>>. In: BRASIL. Cultura Digital. Ministério da Cultura, Governo Federal: Brasília, 2010. Disponível em: <<http://culturadigital.br/>>. Acesso em: 5 out. 2016.



### Faça você mesmo

Faça experiências tirando fotografias, utilizando dois dentre esses dispositivos: celular, câmera digital, smartphone, tablet ou notebook. Faça uma série de fotos, selecione as cinco melhores de cada dispositivo, passe para o

computador, analise-as e, ao final, desenvolva uma resenha comparativa de uma página falando a respeito da qualidade das imagens que você produziu, destacando os principais conceitos apreendidos nesta seção.



## Vocabulário

**Cibercultura:** “espaço virtual compartilhado entre computadores e redes de telecomunicações onde estão concentrados os elementos de uma inteligência coletiva múltipla” (LEVY, 2000, p. 27-44).

**Hibridismo:** “termos e categorias mistos ou [...] choque de consciências, [que] engloba referências tais como sincretismo religioso, crioulização ou políticas ciborgue [...]; o termo assinala a mistura e culturas ‘locais’ e ‘universais’ na globalização” (WERBNER, 2002, p. 103-104 apud SCOTT, 2010, p. 102).

**Interface:** interação entre seres humanos e máquinas. Essa interação pode incluir dois ou mais atores interconectados por meio de suas máquinas, em uma determinada atividade com certa finalidade, no cotidiano (MARTINO, 2014, p. 226-227).

## Sem medo de errar

Juca Lima filmou as cenas de transição com um celular, Roberto Fiel com um smartphone e Luís Sanches com um tablet. Jonas Cardoso selecionava no seu notebook as melhores imagens, fazia um trabalho de retoque inicial e enviava por e-mail para Catarina Peres, com cópia para Pedro Celso, que, se não aprovasse, responderia a todos para que refizessem algum procedimento necessário. Catarina ficava com a única função mais estática: trabalhar em seu computador pessoal para fazer a transformação e adaptação das imagens em animações, além da padronização das cenas em relação às sequências já construídas do longa metragem *Saga*.

O trabalho, que poderia durar mais tempo, se realizado por meio de gravações em estúdios, ficou mais curto com a utilização de dispositivos móveis. Pedro Celso calculou uma economia de tempo de cerca de uma semana, além de ter economizado em recursos importantes para outras atividades. O ritmo de trabalho era intenso; às vezes, aconteciam alguns recuos, mas nada que pudesse travar a continuidade do trabalho. Por terem domínio em mais de uma área, todos os membros do grupo *Ônix* poderiam recorrer a ferramentas adicionais, além das artísticas. O conhecimento de Luís Sanches em relação à engenharia de som, por exemplo, permitiu que ele pudesse orientar seus companheiros sobre que volume manter para as filmagens em cada um dos equipamentos, a fim de não perder tanto tempo com ajustes posteriores. O

domínio na área da comunicação, bem desenvolvido por Juca Lima e Jonas Cardoso, auxiliou de maneira célere a construção de cenas adequadas aos diálogos previstos, o que deixou o trabalho final bastante facilitado para que Catarina fizesse as adaptações e, finalmente, Pedro Celso pudesse concluir, junto à equipe, todas as verificações que estavam faltando.

Nessa fase, foram descarregados todos os dados dos dispositivos móveis para os computadores pessoais de cada um dos membros da equipe, de maneira sigilosa e confidencial, a fim de pensar na fase de pós-produção. A ideia de Pedro Celso era de que todos os participantes pudessem ter a oportunidade de conhecer melhor a adaptação que tiveram com o seu equipamento, para que nas próximas produções possam ter maior polivalência. Ele estava imaginando algo mais ambicioso para os tempos futuros: com o avanço tecnológico desses dispositivos, a integração não apenas entre a equipe dos artistas, mas entre eles e os outros profissionais, que teria de incluir de maneira crescente as ferramentas móveis. Tudo isso exigiria ainda mais a possibilidade de aprendizado de Jonas Cardoso, Juca Lima, Luís Sanches, Roberto Fiel e Catarina Peres em áreas técnicas e comerciais mais abrangentes, que Pedro Celso acreditava que eles poderiam explorar de maneira mais efetiva.

O longa-metragem *Saga* foi de fato a primeira experiência desse grupo, e era nesse sentido que Pedro Celso avaliava de maneira positiva o fato de os cinco integrantes conseguirem superar uma etapa fundamental para produzir arte dentro de um diálogo entre ciência e tecnologia em padrões elevados, principalmente enquanto todos se demonstravam capazes de compreender a flexibilidade do uso do conceito de multimídias para mais de uma circunstância ou ambiente.



### Atenção

Para auxiliar na resolução da situação-problema apresentada, busque compreender o conceito da convergência: fluxo de conteúdos a partir de múltiplas plataformas de mídias, definindo transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais. Esse fluxo depende bastante dos consumidores que formam uma ideia de cultura participativa, com as suas respectivas interações sociais (JENKINS, 2008, p. 29-30). Nesse sentido, podemos entender como os dispositivos móveis ganham flexibilidade enquanto meio em que as mais diferentes mídias podem convergir e impactar de forma mais dinâmica e como isso dinamiza a produção do artista.

Faça agora um exercício: utilize a câmera fotográfica de seu celular e tire uma série de fotografias de seis cenários diferentes, cada série com, no mínimo, doze fotos. Depois, passe o material para o seu computador e selecione a três melhores de cada série. Alimente-as em uma postagem de blog desenvolvido por você, relatando suas experiências em cada caso e o que o fez selecionar aquela imagem específica. Faça

um relatório de cerca de uma página a respeito de seu blog, explicando o conceito de seu trabalho. Leve sua proposta para discussão em sala de aula com o professor e outros colegas, a fim de poder ter uma visão mais ampla do uso de dispositivos móveis dentro da produção artística. É importante considerar, para isso, como o conceito de arte e de multimídia se integram quando os instrumentos são mais flexíveis e os espaços são mais variáveis.

## Avançando na prática

### As redes sociais orientando a propaganda

#### Descrição da situação-problema

A utilização de telefones celulares, notebooks, smartphones e tablets acompanha uma novidade que torna a comunicação entre os indivíduos produtores de bens simbólicos ainda mais ágil e dinâmica: o desenvolvimento das redes sociais. Esse aspecto não é apenas importante para a produção artística, mas também é um instrumento fundamental no desenvolvimento da propaganda de determinados produtos. Isso faz com que um produtor artístico tenha de pensar a sua criação de uma forma ainda mais ampla, não apenas a arte enquanto uma singela criação, mas enquanto um elemento da indústria cultural. Considerando a realidade de um fotógrafo profissional que utiliza esses dispositivos móveis para registrar seus trabalhos e os integra nas redes sociais, dentro desses mesmos instrumentos, deparamo-nos com a seguinte situação-problema: de que maneira a arte registrada e construída pode se expandir para além do criador dela? Com quais efeitos ela deve atingir seus objetivos?



#### Lembre-se

Vamos retomar, mais uma vez, o conceito de propagabilidade: “potencial – técnico e cultural – de os públicos compartilharem conteúdos próprios, às vezes com a permissão dos detentores dos direitos autorais, às vezes contra o desejo deles” (JENKINS, GREEN; FORD, 2014, p. 26). Nessa circunstância, a ideia de propagar uma produção artística ganha ainda mais fôlego e poder diante dos meios e instrumentos oferecidos junto com as redes sociais.

#### Resolução da situação-problema

A resolução dessa questão passa pela utilização de pelo menos quatro redes sociais, com tal finalidade. Podemos citar o Facebook, pensando em um alcance mais elaborado; o Twitter para uma comunicação mais instantânea; o Instagram, dentro da perspectiva de trabalhar e elaborar produtos fotográficos e fotogênicos; e o YouTube,

dentro da perspectiva de produção de filmagens. Essas redes estão integradas e conectadas dentro do ciberespaço e assimiladas em um conjunto de elementos simbólicos que caracterizam a cibercultura. É preciso lembrar desses conceitos adicionais, a fim de poder exercitar a criatividade da arte de filmar e fotografar, mas também de pensar a arte como um instrumento de divulgação, que está integrado com outras disciplinas, principalmente dentro da área da comunicação.



### Faça você mesmo

Desenvolva uma página pessoal ou grupo com pelo menos quinze pessoas dentro de seu Facebook. Essa página deve ter como finalidade a produção e divulgação experimental de seu trabalho. Faça uma interação com os membros que são amigos ou que curtem sua página e veja quais são as principais reações deles. Com base nisso, desenvolva uma resenha de pelo menos uma página, descrevendo suas principais experiências.

Essa é uma oportunidade para poder ampliar o horizonte de compreensão sobre a importância da utilização das redes sociais, algo que pode ser pensado enquanto tema artístico e comunicacional e exercitado de maneira sistemática com a participação de vários integrantes de um mesmo grupo de amigos e/ou seguidores, que compartilhem universos semelhantes da cibercultura.

### Faça valer a pena

**1.** Relacionando a ideia do artista em movimento e o conceito de cibridismo, podemos afirmar que o artista:

- a) só produz conceitos abstratos.
- b) só produz conceitos estáticos.
- c) está em conexão e movimento.
- d) está em conexão, sem movimento.
- e) está em movimento, sem conexão.

**2.** Diante da concepção de ativismo, qualquer ideia sobre a arte:

- a) passa a ser um desafio para que o artista dialogue entre a arte e a crítica ao mundo real.
- b) significa o conceito oposto, o que impede um diálogo efetivo.
- c) tem o mesmo significado, o que deixa o artista livre de qualquer compromisso com o mundo real.

- d) perde a sua ideia original de autonomia.
- e) transforma-se em política e propaganda.

**3.** Analise as frases a seguir:

- ( ) A interdisciplinaridade não tem relação com a imagem do artista em movimento.
- ( ) Quando o artista está em movimento a arte perde a sua autonomia.
- ( ) O artista em movimento e o conceito de cibridismo são complementares.
- ( ) O diálogo entre a arte e outras áreas é parte importante da atividade de um artista que está se movimentando enquanto produz.
- ( ) Os dispositivos móveis permitem que um artista possa ter maior movimento para agir dentro de sua produção.

Está correta a seguinte sequência de V (verdadeiro) e F (falso):

- a) F – F – V – V – F.
- b) F – F – F – V – V.
- c) V – F – F – V – V.
- d) F – F – V – V – V.
- e) F – V – V – F – V.

## Seção 4.4

### Produção em redes sociais

#### Diálogo aberto

Nesta seção, aprenderemos mais sobre a importância das redes sociais enquanto meio de divulgação dentro de produções artísticas e que impacto o uso dessas redes têm gerado dentro da percepção comum das pessoas e de quem produz e vive no mundo artístico, de maneira geral.

O grupo *Ônix* já tinha finalizado totalmente a produção de *Saga*. O mais importante, naquele momento, era saber como fazer a divulgação. De um lado, já tinham materiais disponíveis para divulgação em espaços físicos, como outdoors, anúncios em revistas especializadas etc. Por outro lado, já tinham feito contato com jornalistas e assessores de imprensa para comunicar a respeito da novidade, que entraria em cartaz nas próximas semanas. A equipe estava criando toda uma série de produtos virtuais (site oficial, anúncios, página de parceiros associados ao filme etc.) que estariam mantendo, reforçando e expandindo toda a identidade da animação para os grandes públicos. Pedro Celso estava preocupado em saber qual seria o direcionamento de *Saga*. Ele percebeu que tinha um nicho de público amplo, mas necessitava focar mais em determinados segmentos. Nesse sentido, ele percebeu que os recursos que restavam para a divulgação já eram limitados, sendo necessário fazer uma divulgação barata e criativa. Dessa maneira, Celso abriu as suas redes sociais e pensou o seguinte: como as redes sociais são úteis e importantes para construir uma imagem e direcionar uma mensagem de produção artística, sendo elas tão abertas e múltiplas?

Apresentando para si mesmo essa dúvida, ele foi atrás de todos os membros do grupo e, em reunião, fez uma proposta geral: "montem páginas oficiais, uma no Facebook, outra no Twitter, no YouTube, Google e no Instagram. Cada um de vocês será o coordenador geral dessas páginas. Sugiro Jonas no Instagram, Catarina no YouTube, Juca no Twitter, Sanches no Facebook e Fiel no Google. Conectem as suas páginas entre si e com os seus amigos. Adicionem mais amigos e seguidores que possam ser potenciais divulgadores, dependendo do caso e da reação de cada um deles. Mantenham contato permanente comigo; também farei essa expansão e desenvolverei contatos e divulgações estratégicas em todas essas ferramentas, cada

um de nós com uma página pessoal em todas essas redes. O mais importante é gerar aderência e fomentar motivação para as pessoas poderem conversar a respeito do assunto, que é a nossa produção”.

Assim, Pedro Celso deixou um recado simples, prático e direto. O uso das redes sociais como uma forma tática, de imediato, para a divulgação da nova produção e como um caminho mais curto para que as pessoas saibam o que fazer para assistir o filme. As fotos no Instagram, com cenas icônicas e legendas explicativas. No Twitter, informações acerca da equipe, produtora e personagens, com links nas outras ferramentas. No YouTube, trailers que convidem o público a assistir ao filme inteiro. No Google Mais, a integração das produções do YouTube com mailings e Newsletters direcionados. Por fim, no Facebook, uma divulgação mais ampla, aberta, utilizando todos os recursos possíveis somados.

Assuntos específicos poderiam ser assumidos de maneira pessoal pelos próprios participantes da produção, conferindo autonomia e agilidade. Essa era a orientação mais importante de Pedro Celso naquele momento, no sentido de que o público-alvo dentro de uma rede social pode ser mais bem avaliado e testado, pelo menos essa era a hipótese que ele acreditava ser verdadeira. Assim, toda a equipe colocou as mãos à obra, produzindo pequenos drops sobre a animação para lançar nas redes sociais. O caminho já estava aberto para colocar *Saga* em ação!

## Não pode faltar

### Ocupando os espaços virtuais

Podemos definir as redes sociais do mundo digital como espaços virtuais, cujas características são a sua horizontalidade, a flexibilidade de suas conexões, e a possibilidade da construção e trocas de informações entre os seus participantes, sem necessariamente ter um ponto central rígido. Nesse sentido, sua estrutura permite uma permanente construção de diversas formas de conhecimentos e de atuações relacionais, em que o virtual e o real são permanentemente mediados, podendo interferir na vida política e cotidiana das pessoas, de um modo geral (MARTINO, 2014, p. 55-67). Nesse sentido, é interessante observar como o ciberespaço tem a possibilidade de abrir fronteiras pela via dessas redes, para que existam ocupações de diversas espécies, não apenas as políticas. Uma rede social pode compartilhar conhecimento científico, artístico, curiosidades, todos os tipos de dados e informações que uma pessoa possa compreender como necessária ou interessante a ela. O desafio é fazer desses dados uma construção de informações que seja atraente para o receptor dessas redes, de maneira que ele possa participar e reagir ao produto com o qual ele interage.

Uma rede social tem diversas direções para ser desenvolvida dentro do espaço virtual, dependendo muito do grupo de pessoas que participa dela. Há vários perfis

que definem um padrão bem delimitado, em que certos valores e produtos podem ser rejeitados em detrimento de outros. A preferência por uma espécie de gosto artístico e obras de artes, por exemplo, pode ser a prioridade de uma comunidade, que adensa seus compartilhamentos e, com isso, ela fideliza, dentro de seu conjunto de participantes, o consumo de uma série de produtos ligados a determinada corrente, autor ou produção artística. Essa fidelização pode ficar restrita a essa comunidade, mas também pode se expandir para outros grupos que tenham afinidades comuns. Nesse caso, ainda que eles não possuam um gosto exatamente igual, podem compartilhar, à sua maneira, o produto artístico, reincorporando-o sob um novo ponto de vista. As possibilidades de migração e expansão de uma produção artística de uma comunidade para outra é o sentido mais importante para compreendermos como um espaço virtual pode ser bem ocupado. Isso depende muito das reações e respostas que são dadas: rechaços e indiferença costumam estabelecer o limite da expansão da produção e indicam que a expansão do produto artístico deve seguir outra comunidade ou outro perfil de consumidores interconectados.

Dentro da busca pela ocupação dos espaços virtuais, é necessário que, por parte do produtor artístico, exista uma visão aberta de que o seu trabalho está sujeito a uma releitura permanente e que, por isso, haverá a possibilidade de ele perder o controle do destino final de sua obra. Existe a intenção do artista em relação ao que ele deseja de uma produção e o fato real de como a produção é entendida dentro do espaço público, seja este virtual ou real. É bem possível que o artista ou a equipe de produtores busque públicos que se identifiquem mais com a sua proposta, focando menos na quantidade de aderências, e mais na qualidade do universo de conexões de pessoas que tenham entendido a mensagem da produção. Por outro lado, há o risco de que os membros de uma rede social tenham um entendimento bem diferente daquele que os produtores pretendiam e, assim, quem precisaria se adaptar seria a equipe de artistas que desenvolveu o trabalho.

Na realidade, esse é um caminho de mão dupla: tanto o público da rede social quanto o produtor ou produtores artísticos se adaptam mutuamente neste processo de ocupação do espaço. O mais importante é saber que as dimensões do ciberespaço são tão amplas e as direções são tão variadas que não há uma fórmula pronta para que essa interação aconteça de forma predeterminada. O que existe é a experiência menor ou maior do grupo de produtores artísticos em lidar com as redes sociais, de modo que ele possa saber transitar de um público para o outro, expandindo a divulgação de seus trabalhos, evitando ao máximo danos à imagem daquilo que ele desenvolveu e otimizando da maneira mais criativa o sentido de sua mensagem original ou então uma interpretação que tenha surgido dentro das redes, ao longo do tempo.

Nesse contexto, estamos tratando de um ambiente que tem tempo e espaços variados, no qual cada indivíduo possui uma conexão, cujo perfil possui preferências muito peculiares. Essa característica faz que a divulgação de uma produção artística tenha de ser prática, e não se perder demais em um único perfil. Ao mesmo tempo,

a divulgação do produto deve seguir um padrão de usuários já bem conhecido ou com reações que possam ser mais previsíveis. Há momentos em que a insistência sistemática dentro de um nicho da rede social pode significar a perda de tempo em relação à ocupação em outro nicho, que poderia estar capitalizando mais informações e mobilizando mais gostos e valores que as pessoas possuem em relação, não apenas à arte em si, mas também aos conhecimentos que estão mobilizados em torno dela.

Com isso, é preciso que a divulgação de uma produção artística não se limite a um só tipo de rede social. É preciso integrar diversas redes, que possam convergir entre si e se complementar toda vez que uma delas não dê conta totalmente da mensagem que a produção se propõe. Trata-se de um trabalho experimental e, ao mesmo tempo, preciso na busca desses novos espaços.



### Refleta

Existe uma realidade que não pode ser negada. Diante da quantidade de conexões e possibilidades geradas dentro do espaço virtual, é inevitável que o ciberespaço acabe se tornando um território tomado por uma série de conflito de interesses. Isso significa que a ocupação do espaço virtual pode levar a uma série de contradições e choques de produtores e comerciantes, em que a diversidade de pontos de vistas se torna um facilitador ou impeditivo para a expansão de uma arte, como qualquer outro bem simbólico que possa ser desenvolvido e propagado na rede. Diversos interesses e projetos acabam entrando em choque e lutam para se impor dentro de um amplo mercado (LEVY, 2000, p. 199-203), e isso também é válido para a produção artística.

Assim, podemos identificar um território de grandes choques, em que concorrentes com visões antagônicas podem eliminar uns aos outros ou, então, provocar o crescimento mútuo em um desenvolvimento desenfreado da produção de bens simbólicos. Nesse momento, podemos nos recordar do conceito de propagabilidade, que diz respeito ao potencial – técnico e cultural – de os públicos compartilharem e expandirem esses bens, de tal modo que, em muitos momentos, eles podem sair do controle dos seus autores (JENKINS; GREEN; FORD, 2014, p. 26), passando a ter um domínio muito maior dos participantes das redes sociais. Nessa circunstância, a ideia de propagar uma produção artística ganha ainda mais força e poder diante dos donos de perfis de cada uma dessas redes e eles podem fazer o que bem compreendem, enquanto inspiração e reinvenção do produto original.



### Exemplificando

A esfera pública da internet é um terreno diverso do que conhecemos do conceito clássico de espaço público, em que a ideia de praça é física e, teoricamente, neutra. No caso virtual, o intermédio se dá por meio das redes sociais e pelas empresas de comunicação. Essas formas de comunicação criam um filtro no qual a exploração do espaço tem uma tutela de natureza comunicativa pública; de um lado, existe um componente emocional, que pode sair das convenções de uma discussão presencial; e, de outro, a exploração de um espaço de tutela econômica privada, no qual há interesses daqueles que exploram comercialmente a transmissão de dados, o que envolve um aspecto meramente utilitário (MARTINO, 2014, p. 90-98).

Nesse caso, podemos verificar uma limitação na forma de compreender a ideia de interesse público dentro da expansão e comunicação da produção de bens simbólicos, na medida em que a sua expansão não se dá de forma direta e concreta, mas sim por filtros e controles, que estão sujeitos à exploração, cuja natureza pode estar vinculada a interesses que afetem detentores particulares de vias da informação, mesmo que os princípios da internet busquem ser de neutralidade.

### Ocupando os espaços físicos

Uma vez que abordamos o ambiente virtual e suas questões a respeito da mediação dos espaços, é necessário compreender também os seus mecanismos de interação com o âmbito físico das produções artísticas. A expansão de natureza virtual é uma dimensão simbólica mais distante da realidade concreta; ela está mais próxima da vivência dos sentidos comuns de audição e visão de quem se conecta por meio das redes sociais. Mas e quando é necessário sair do âmbito virtual e realizar os encontros dentro da esfera física? Esse é um ponto que a produção artística deve saber encarar, tendo ela a sua produção original exposta em determinado lugar e meios virtuais que se tornam ferramentas adequadas para facilitar o acesso ao espaço da realidade.

A velocidade de construção das realidades reduz o tempo dessa mediação. Os ritmos individuais da vida humanas tem se intensificado, fazendo com que o cidadão contemporâneo tome atitudes mais instantâneas e dinâmicas, em um prazo mais curto e imediato, o que tende a provocar conflitos existenciais sobre o que é o tempo de ócio e o de trabalho (LIPOTEVSKI, 2004, p. 71-84). Mais uma vez, lembramo-nos do conceito de cibridismo, da situação de o artista estar se revezando entre a situação on e off-line, virtual e real. Ele passa a ter de refletir enquanto artista, de um lado, e ativista, de outro, ou seja, sua produção será de qualidade artística, mas terá impacto social e terá de lidar com realidades que pertencem a outras esferas: política, tecnológica e científica. Ele terá de saber dialogar com essas dimensões e sua linguagem não será

puramente artística, mas sim um híbrido entre a arte e esses outros elementos do conhecimento.

Nesse ponto, ser ativista não significa, necessariamente, praticar política, mas sim atuar socialmente em prol da arte. Esta, enquanto produção simbólica, interfere nos meios reais e produz, na objetividade das relações sociais, uma percepção crítica dos significados do mundo em que vivemos. Essa ocupação de espaços físicos está diretamente relacionada a uma maneira mais concreta de pensar as redes sociais, não mais a partir dos mecanismos virtuais, mas sim na sociedade comum, na praça pública, por excelência.

É dentro da divulgação da produção artística por meios físicos (cartazes, banners, outdoors, murais etc.) que a identidade visual de seu conteúdo pode ser difundido em localidades estratégica, em anúncios de revistas, jornais e outros meios impressos ou eletrônicos, espaços que possam estabelecer vínculos com atividades profissionais (escritórios), domésticos (lares), públicos (repartições) e outros locais, em que é possível socializar na base do “olho no olho” e estabelecer o contato “boca a boca”. É a comunicação social, enquanto prosseguimento da produção artística, ou seja, não é a mais a produção artística em si, mas suas extensões adequadamente selecionadas, com a finalidade de provocar debates presenciais.

Nesse sentido, é fundamental o papel dos próprios produtores artísticos enquanto geradores de suas redes, por exemplo, cartões de apresentação, disponibilizando agendas, gerando o chamado networking (redes de colaboração), que faz a sua expansão por meio dos espaços físicos. Vamos nos lembrar de que um trabalho criativo feito por determinado artista, se não é divulgado, não ganha relevância. A arte só tem sentido se ela passa pela submissão a uma crítica especializada e/ou do público de um modo geral. A sua qualidade depende bastante do papel que ela exerce dentro do imaginário comum de uma parcela ou da sociedade como um todo.

Esse é um momento decisivo em que o produtor da arte deve saber que, mais do que a produção em si, existe o produto a ser difundido e um espaço de dimensões variadas. Ele é, a princípio, baseado na esfera pública comum, mas tem suas extensões privadas, como televisões, revistas, jornais, espaços publicitários. O produtor deve agir pensando em como interagir com os comunicadores sociais especializados. Ele mesmo, enquanto artista, deve saber como ser um comunicador social, mas sempre consciente da autonomia da arte enquanto área de produção criativa, a fim de que o diálogo entre a arte e as outras esferas deve ser feito de forma que a sua produção não se descaracterize ou perca a identidade. Esse é um desafio mais extenso que exige colaboração, não apenas na hora de se criar, como também no momento de a arte se manifestar para além do artista.



### Assimile

A criatividade se caracteriza pela utilidade e novidade dentro da sociedade, tem valor histórico e psicológico, e faz parte da personalidade de uma pessoa, mas também pode ter uma utilidade social (BARRETO, p. 24-26, 2007).



### Pesquise mais

BRAGA, Eduardo C. **Arte e autonomia**: a contribuição decisiva da humanidade. São Paulo, 8 ago. 2011. Disponível em: <<http://www.edubraga.pro.br/estetica-aesthetics/arte-e-autonomia-a-contribuicao-decisiva-da-modernidade/>>. Acesso em: 30 set. 2016.

Esse texto dá uma noção geral da relação do conceito de autonomia perante a definição da disciplina da arte.



### Faça você mesmo

Faça experiências escolhendo de duas a três das seguintes redes sociais: Facebook, Twitter, Instagram, YouTube, Pinterest. Desenvolva uma produção artística e poste a sua imagem (ou filmagem) diante de seu grupo selecionado de amigos. Faça provocações e observe que espécies de reações surgem, para poder interferir em seu processo de expansão criativa do produto artístico. Tome nota das reações e, com base nelas, desenvolva um texto, descrevendo e explicando a respeito das principais reações de seu público específico.



### Vocabulário

**Transdisciplinaridade**: complementar uma abordagem disciplinar em relação à outra, oferecendo “uma nova visão da natureza e da realidade”, permitindo, assim, que as disciplinas que antes não dialogavam passem a ter relações construtivas entre si (BARBOSA; CASTRO; TOME, 2005, p. 19-20).

## Sem medo de errar

A divulgação de *Saga* contou com uma série de eventos que estimularam a equipe de *Ônix* a identificar um público potencial que poderia ser bem explorado. De um lado, havia críticos que não se identificavam com o gênero e acreditavam que aquela produção tinha muitas informações para uma animação. Houve aqueles que entenderam que a produção tinha perfil de ficção científica, mas identidade visual

de desenho infantil. As críticas foram em diversos sentidos. A coordenação de Pedro Celso orientava os membros da equipe a estudar as respostas mais cuidadosas e que filtrasse aquelas que pudessem servir de utilidade para as próximas produções. Por outro lado, havia a seguinte orientação de Pedro Celso: “não deixe de responder, desde que o assunto permita suscitar um bom debate. Se as reações tiverem peso muito negativo, abstenha-se de resposta e deixe a rede reagir por si só”. Ele estava de olho em um nicho de fãs que tinham sinceramente se identificado com a produção e, se não eram muitos, davam o retorno suficiente para aquilo que foi investido.

A estratégia de Pedro Celso era fidelizar esses membros de redes sociais, a fim de que eles pudessem compartilhar mais os trailers, as imagens e os drops do filme, para gerar um circuito de consumo em torno das identidades visuais derivadas dele, de seus personagens e de suas narrativas. Para tanto, a orientação que ele deu a todos os membros, agora priorizando mais o Facebook e o YouTube, fazia sentido em adicionar informações a respeito das cenas do filme, enquanto os próprios fãs falavam e interpretavam cada trecho que acompanhavam dos personagens mais relevantes e diálogos capitais. Era importante que esse circuito de fãs fosse se consolidando, de maneira a torná-los tão interativos a ponto de transformar os mais ativos em figuras-chave do processo de expansão da identidade da produção e – por que não? – do grupo.

Assim, a estratégia pensada por Pedro Celso era a de, finalmente, depois de alguns meses, identificar um grupo de dez a vinte fãs mais assíduos das discussões e marcar com eles reuniões presenciais. Desse modo, o espaço virtual passava a se materializar e ganhar a dimensão física, e com os novos parceiros, seria possível desenvolver um fã-clubes para pensar, não apenas uma produção artística, mas a concepção desta em si.

De fato, havia um perfil bastante variado de fãs, muitos na faixa dos vinte e cinco a trinta e três anos, formados em Comunicação Social e dominadores de linguagens da informática e/ou artísticas. Esse era um elemento que poderia ser de bastante utilidade na expansão de um networking para outros trabalhos em perspectivas futuras.

O direcionamento da rede social, em relação a *Saga*, já estava concluído, de maneira que toda a produção pôde ser avaliada como um sucesso, dentro daquilo que toda a equipe do grupo *Ônix* se propunha. Finalmente, todos os membros, Pedro Celso, Jonas Cardoso, Juca Lima, Luís Sanches, Roberto Fiel e Catarina Peres puderam comemorar em grande estilo o êxito de seu trabalho em um evento que contou com a participação de amigos, familiares, profissionais e fãs em um importante espaço de eventos em São Paulo. Era o reconhecimento de um trabalho que começou com pequenas experiências em pontos diferentes da cidade e que, finalmente, com todos unidos, tornou-se um compromisso sério e realizador.



### Atenção

Para auxiliar na resolução da situação-problema apresentada, busque compreender o conceito de cibercultura: “espaço virtual compartilhado entre computadores e redes de telecomunicações onde estão concentrados os elementos de uma inteligência coletiva múltipla” (LEVY, 2000, p. 27-44). Aqui, a preocupação principal é compreender o conteúdo desenvolvido dentro das redes sociais, mais do que a forma que se constrói nos espaços virtuais (e aqui podemos falar da ideia do ciberespaço).

Realize agora um exercício: escolha outras duas redes sociais que não foram utilizadas no item *Faça você mesmo* e realize uma experiência semelhante. Observe as reações do público e, com base nelas, desenvolva um texto de cerca de uma página a respeito das reações da combinação específica de redes sociais. Leve sua proposta para discussão em sala de aula com o professor e outros colegas, a fim de poder ter uma visão mais ampla do uso de dispositivos móveis dentro da produção artística. É preciso ter em mente o modo como uma rede social se comporta, como ela acumula informação e agrega conhecimento dentro de uma comunidade comum de pessoas interessadas em determinado assunto, no caso, a produção artística.

## Avançando na prática

### As artes, as redes sociais e o comportamento coletivo

#### Descrição da situação-problema

Um fenômeno que as redes sociais estimulam de maneira intensa é a provocação de indivíduos que estão a distância podendo fazer com que eles se aproximem, tanto em grupos de discussão quanto em encontros virtuais e reais. As artes são temas que provocam bastante interesse, paixão e motivos de discussão entre pessoas de diversos perfis. Nesse sentido, um artista começa a procurar reconhecer coletivos virtuais que estão espalhados nessas redes, mas também a necessidade de aproximar a sua própria produção dos artistas participantes, a fim de poder interagir com eles, trocar ideias, propor experiências. E também divulgar e vender o seu trabalho. Considerando que esse é um artista que produz artes visuais de pintura e ilustração, colocamos aqui, uma realidade com que ele se depara, que constitui a seguinte situação-problema: de que maneira um produtor de arte poderá se inserir dentro das redes sociais, compartilhando de seus aspectos coletivos, e, ao mesmo tempo, buscando se destacar pela divulgação e venda de sua obra?



### Lembre-se

Vamos retomar, mais uma vez, o conceito de cibercultura: “espaço virtual compartilhado entre computadores e redes de telecomunicações onde estão concentrados os elementos de uma inteligência coletiva múltipla” (LEVY, 2000, p. 27-44). Nessa circunstância, é importante, retomarmos o conceito da cultura virtual, para podermos como compreender que os nossos laços produtivos e criativos estão imersos em algo maior, de grande dinamismo e capacidade de transformação.

### Resolução da situação-problema

A resolução dessa questão passa pela utilização das redes sociais de divulgação para tais meios, que tem mais eficiência. Podemos citar o Facebook, buscando uma comunicação mais efetiva e completa; o Twitter, para uma comunicação mais objetiva; o Instagram dentro da perspectiva de trabalhar e elaborar produtos fotográficos e fotogênicos; e o Pinterest, para exibição e elaboração aperfeiçoadas de trabalhos manuais na esfera virtual; o YouTube pode, às vezes, ser utilizado na eventualidade de produção de filmagens, se o trabalho estiver presente em alguma exposição. No entanto, é muito importante, nesse caso, além de todas essas ferramentas, que o artista tenha também uma página pessoal, em que possa apresentar seus trabalhos de maneira bem prática e acessível: nesse caso, ele poderá apresentar-se a esse fenômeno coletivo que as redes sociais reproduzem de uma forma mais destacada: trata-se de uma “janela” para a sua individualidade, que deve estar frequentemente conectado em todas essas redes sociais. A cada produção nova, essa página deve ser alimentada. Ela pode ter várias formas: Home Page, página oficial, portal, Blog. No caso de um Blog, trata-se de uma página mais prática, sem custos, e com facilidade para mantê-la conectada.



### Faça você mesmo

Desenvolva um blog, em que você possa desenvolver as suas ideias e trabalhos. Integre-o a uma rede social determinada (por exemplo, o Facebook). Toda vez que postar algum conteúdo em seu blog, replique-o nas redes sociais. E observe as reações das pessoas, em relação aos seguintes quesitos: as respostas que os participantes têm dentro das próprias redes, e o número de visitas que são feitas em seu blog. Escreva um texto comparando a interatividade das duas ferramentas e busque entender porque uma é mais dinâmica que outra.

Essa é uma oportunidade para poder direcionar sobre sua atuação nas redes sociais, algo que pode ser pensado enquanto tema artístico, exercitado de maneira sistemática sua interação com comportamentos virtuais e reais, individuais e/ou coletivos, seja

um mesmo grupo de amigos e/ou seguidores, seja no âmbito público virtual, ou na conexão do virtual com o real.

### Faça valer a pena

**1.** Quando um produto artístico é colocado dentro de redes sociais virtuais:

- a) É aceito do modo como chega.
- b) Encontra resistências automáticas por parte dos participantes das redes.
- c) Manipula todos os participantes das redes.
- d) Fica sujeito à intervenção e à opinião dos participantes das redes.
- e) Encontra indiferença por parte dos participantes das redes.

**2.** A perspectiva da ocupação de produções artísticas em espaços físicos se caracteriza essencialmente por:

- a) Manter redes sociais individualizadas.
- b) Construir redes sociais de natureza distante, remota e sem contato direto com os indivíduos.
- c) Desenvolver um contato social mais direto com a esfera pública real.
- d) Tornar-se um terreno vazio de produção de ideias.
- e) Apresentar ilhas de informações estéticas sem quaisquer coerências ou sentidos.

**3.** Analisando as frases a seguir, assinale a sequência com V (verdadeiro) e F (falso):

( ) Dentro da ocupação de espaços virtuais, o conceito de propagabilidade ganha sentido real.

( ) A rede social é um caminho de mão única, no que se refere ao produtor artístico em relação ao seu público.

( ) A rede social é um caminho de mão dupla entre o produtor artístico e o seu público.

( ) O diálogo entre público e produtor artístico, na rede social, é de natureza invariavelmente conflituosa.

( ) A rede social é um caminho de mão única no sentido do público em relação ao produtor artístico.

Assinale a alternativa que apresenta a sequência correta:

- a) V – F – F – F – F.
- b) V – F – V – F – F.
- c) F – V – F – V – V.
- d) F – V – V – V – V.
- e) V – V – F – V – V.

# Referências

BARBOSA, André; CASTRO, Cosette; TOME, Takashi (Orgs.). **Mídias digitais**: convergência tecnológica e inclusão social. São Paulo: Paulinas, 2005.

BARRETO, M. O. **Ensaio sobre criatividade**. Salvador: Sathyarte, 2007. v. 1.

BRAGA, Eduardo C. **Arte e autonomia**: a contribuição decisiva da humanidade. São Paulo, 8 ago. 2011. Disponível em: <<http://www.edubraga.pro.br/estetica-aesthetics/arte-e-autonomia-a-contribuicao-decisiva-da-modernidade/>>. Acesso em: 30 set. 2016.

CARRAPATOSO, Thiago. **A arte do cibridismo**. Brasília, 2010. Disponível em: <<http://culturadigital.br/artedocibridismo/a-pesquisa/>>. Acesso em: 5 out. 2016.

CARRAPATOSO, Thiago. **A arte do cibridismo**. Página Inicial. Brasília: 2010, disponível em: <http://culturadigital.br/artedocibridismo/a-pesquisa/>. In: BRASIL. Cultura Digital. Ministério da Cultura, Governo Federal: Brasília, 2010. Disponível em: <<http://culturadigital.br/>> Acesso em: 5 out. 2016.

DE LUCCA, Luiz G. A. **A hora do cinema digital**: democratização e globalização do audiovisual. São Paulo: Imprensa Oficial, 2009.

DOMINGUES, Diana. Redefinindo fronteiras da arte contemporânea: passado, presente e desafios da arte, ciência e tecnologia na História da Arte. In: \_\_\_\_\_. **Arte, ciência e tecnologia**: passado, presente e desafios. São Paulo: Unesp, 2009. p. 25-65.

GIBBS, W. W. **A arte como uma forma de vida**. Tradução livre de Ivan LP. 2001. Disponível em: <<https://medium.com/@vertigens/arte-como-uma-forma-de-vida-e10be0ffdad7#wfawoaclD>>. Acesso em: 28 set. 2016.

HUBER, D. M.; RUNSTEIN R. E. **Técnicas modernas de gravação de áudio**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

JENKINS, Henry; GREEN, Joshua; FORD, James. **Cultura da conexão**. São Paulo: Aleph, 2014.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

KATCHEROFF, Pablo (Org.). **Design gráfico**. São Paulo: Digerati Books, 2009. v. 1.

\_\_\_\_\_. **Design gráfico**. São Paulo: Digerati Books, 2009. v. 2.

LEÃO, Lúcia (Org.). **Interlab**: labirintos do pensamento contemporâneo. São Paulo: Fapesp/Iluminuras, 2002.

LEMOS, André (Org.). **Cibercidade II: ciberurbe: a cidade na sociedade da informação**. Rio de Janeiro. E-papers Serviços Editoriais, 2005.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2000.

LIPOTEVSKI, Gilles. **Os tempos hipermodernos**. São Paulo: Barcarolla, 2004.

LORENZOTTI, Elizabeth. **Jornalismo século XXI: o modelo #midiaNINJA**. São Paulo: E-galaxia, 2014.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria das mídias digitais: linguagens, ambientes e redes**. Petrópolis: Vozes, 2014.

MOISÉS, Massaud. **Dicionário de termos literários**. 12. ed. rev. e ampl. São Paulo: Cultrix, 2013.

OLIVEIRA, A. O.; FONSECA, T. M. G.; BIAZUS, M. C. V. O uso da web em produção multimídia na área de artes visuais. **Informática na Educação: Teoria & Prática**, Porto Alegre, n. 10, v. 1, p. 41-55, jan./jun. 2007. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/InfEducTeoriaPratica/article/viewFile/2407/3041>>. Acesso em: 30 set. 2016.

PARRY, Roger. **A ascensão da mídia: a história dos meios de comunicação de Gilgamesh ao Google**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

PERIGO, Katiucya. Tela contemporânea: links e baixa conectividade. In: FÓRUM DE PESQUISA CIENTÍFICA EM ARTE, 6, 2008-2009, Curitiba. **Anais...** Curitiba: Escola de Música e Belas Artes do Paraná, 2008-2009, p. 184-196. Disponível em: <<http://www.embap.pr.gov.br/arquivos/File/Forum/anais-vi/17KatiuciaPerigo.pdf>>. Acesso em: 7 ago. 2016.

SCOTT, John (Org.). **Sociologia: conceitos-chave**. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.

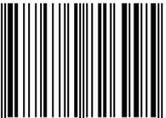
VILLAFRANCA, Fernando C. **Do cinema ao Blu-Ray e 3D**. São Paulo: Biblioteca 24 Horas, 2013.

WACHOWSKI, Andy; WACHOWSKI, Lana. **Matrix**. Franquia Matrix. 136 min. Burbank-CA-USA/Sidney-Austrália: Warner Bros Entertainment/Roadshow Entertainment, 1999.

ZANINI, Walter. Arte de comunicação telemática: a interação no ciberespaço. In: DOMINGUES, Diana (Org.). **Arte, ciência e tecnologia: passado, presente e desafios**. São Paulo: Unesp, 2009. p. 319-343.



ISBN 978-85-8462-699-5



9 788584 826995 >