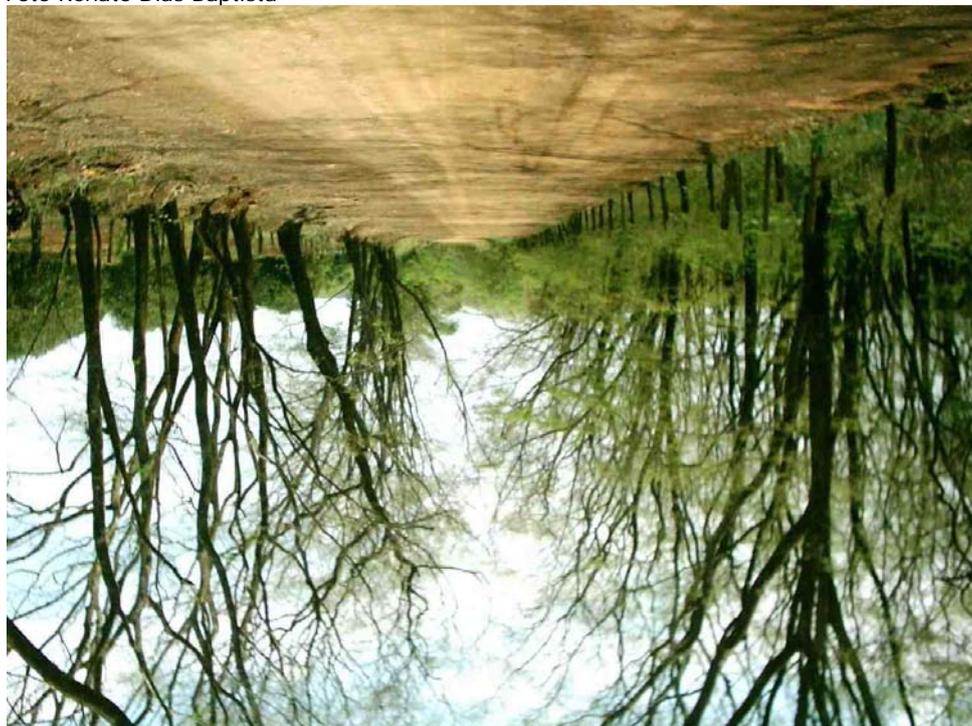


Cultura Digital: Interfaces na arte on-line

Renato Dias Baptista

Foto Renato Dias Baptista



“O que são raízes, o que são galhos? O que é consciência? O que é inconsciente?”

Resumo

A arte-tecnológica é mediada pela percepção de maneira similar as demais manifestações artísticas. A capacidade criadora surge no inconsciente interconectado, entre outros, pela personalidade, medos, ansiedades, arquétipos, mitos, momentos históricos, sociais ou de meros trabalhos que reproduzem a realidade captada num determinado instante. Do outro lado, a obra tem continuidade quando se conecta com o complexo mundo de quem vê.

Palavras-chave: cultura digital, arte on-line, tecnologia.

Intenso Cenário – história e subjetividades tecnológicas

Há uma dinâmica tecnológica que interfere intensamente nas concepções das pessoas em todas as esferas. Existem consequências nas empresas, na educação, na biologia, na medicina, nos sistemas de comunicação e informação, na arte, entre outros.

Os impactos tecnológicos apresentam especificidades e indicam que em cada tecnologia criada, novas concepções se associam. Esse mecanismo aparentemente perene guarda consigo intervalos de desenvolvimento que potencializam aos seres humanos uma capacidade de absorção. A história pode ratificar esse pressuposto e atestar que os períodos de desenvolvimento não são estanques. Um adequado exemplo residiu-se nos inícios da Revolução Industrial.

Veja-se o caso da energia do vapor. O primeiro engenho a usar vapor para criar um vácuo e fazer funcionar uma bomba foi patenteado na Inglaterra por Thomas Savery em 1698; a primeira máquina a vapor propriamente dita (com pistão) foi a de Thomas Newcomen em 1705. Um longo período – sessenta anos – transcorreu antes de James Watt inventar uma máquina com condensador separado do cilindro (1768) cuja eficiência era suficientemente boa para produzir vapor fora das minas, nas novas cidades industriais; e mais de 15 anos foram necessários para adaptar a máquina ao movimento rotativo, de modo a poder impulsionar as rodas da indústria (Landes, 1998).

A história indica que há um processo gradativo; como se existisse um tempo necessário para compreender e gerar novas concepções. O horror ao tecnológico é próprio da ruptura e possui uma intensidade proporcional ao distanciamento cognitivo para assimilação do novo. Não há fatores repentinos em sintonia com as subjetividades já que as transformações possuem estágios progressivos.

Nesse intenso cenário a arte possui suas particularidades e recompõe as intensas relações entre o artista e seu espectador.

Tecnologia e arte

As tecnologias ampliam a cultura e suas formas de manifestação, a exemplo do que ocorre com a arte on-line que de acordo com Beiguelman: “A arte on-line é bem mais do que arte criada para a internet. É arte que depende da Internet para se realizar, seja ela e-poesia, cinema interativo, hiperdrama, web arte ou a categoria que se invente” (2005, p. 60).

A capacidade cognitiva para a assimilação dessa contemporaneidade permite novas concepções. Esse modelo de arte conecta-se aos repertórios de quem vê, com um misto de elementos inconscientes e racionais. Ela retém miríades de informação, tais como valores de época, fatos inconscientes de quem cria, medos, angústias e simples representações.

A arte on-line esta conectada ao desenvolvimento tecnológico, seja de hardwares ou softwares, e seguem a premissa da ruptura para continuidade.

A memória e a capacidade cognitiva do artista e de seu espectador interliga-se em um *upgrade*, na premissa codificação e decodificação.

A percepção, nesse caso, permite interferências que estão relacionadas tanto com a personalidade como numa habilidade cognitiva interligada a adaptação tecnológica, ela está além de um simples reflexo daquilo que é percebido.

Nosso cérebro não “vê” as coisas diretamente: representa-as por meio de um processo complexo de codificação e tradução; os estímulos luminosos que vêm impressionar nossa retina são traduzidos, codificados em impulsos que, através dos nervos óticos, vão definir os processos cerebrais bioquímico-elétricos que determinam nossa representação. Mas essa representação é, por sua vez, co-organizada em função de estruturas e estratégias mentais que conduzem a coerência e a inteligência da percepção.

Em outras palavras, o cérebro estrutura e organiza representações, isto é, produz uma imagem do real. Essa produção é uma tradução, não uma “reprodução” ou um reflexo (Morin, 1986).

Para traduzir determinados conceitos associados às novas formas de arte, se faz necessária uma adaptação a essa linguagem.

Nesse contexto, a cultura visual digital e seus espetáculos virtuais se converteram num elemento fundamental da cultura popular. As tecnologias digitais suplantam os métodos tradicionais e provoca impactos sobre a natureza da arte (Darley, 2000). Aquele que vê é seduzido pelas novas formas e, nesse aspecto, as artes apoiadas em tecnologias digitais reconfiguram sensações e subjetividades com uma extensão e intensidade não identificada em meios de épocas anteriores.

A cultura digital e seus mecanismos de imagem e sensação sejam rupturas ou uma continuidade intensificada, redirecionam como um adendo mediado pelo espetáculo debordiano.

A arte pode estar tão perto, e até mesmo amalgamada na vida. “O público e o privado se confundem, registram tensões e competem entre si” (Mcquire, 2006).

É possível associar outras configurações no mundo digital; se aquilo que é on-line pode ser desplugado há então uma analogia aos padrões junguianos de inconsciente coletivo. Ligar a máquina e conectar-se a *web* pode simbolicamente ser associado a um contato com aquilo que é “inconsciente”, neste caso, digital. Campbell (1988) a propósito, observa relações arquetípicas no próprio computador com suas estruturas hierarquizadas e conectadas a um centro de controle.

Finalmente, são longínquas as conexões na imagem, ela ocorre como um mecanismo de exteriorização em diferentes signos e carrega outros símbolos, como se nada pudesse ser separado; uma aglutinação que representa imagem e linguagens de um inquieto inconsciente que contemporaneamente se apresenta também, na arte on-line.

Referências Bibliográficas

BEIGUELMAN, G. **Link-se** – arte/mídia/política/cibercultura. São Paulo: Peirópolis, 2005.

CAMPBELL, J. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 2005.

DARLEY, A. **Visual digital culture**. Londres, Taylor & Francis Books, 2000.

DEBORD, G. **Sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

LANDES, D. S. **A riqueza e a pobreza das nações**: por que algumas são tão ricas e outras tão pobres. Rio de Janeiro: Campus, 1998.

MORIN, E. **Para sair do século XX**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.

MCQUIRE, S. "The politics of public space in the media city" in FisrtMonday.org. Disponível em:

<http://www.firstmonday.org/issues/special11_2/mcquire/index.html>.

Acesso em 30 jun. 2006.

Renato Dias Baptista, Doutorando em Comunicação e Semiótica, (PUC/SP). E-mail: rdbaptista@terra.com.br