
ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA - IMATERIALIDADE NA ARTE COM NOVOS MEDIA

ROSA MARIA OLIVEIRA - ROSAOLIV@CA.UA.PT - DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO E ARTE, UNIVERSIDADE DE AVEIRO - ID+ (INSTITUTO DE INVESTIGAÇÃO EM DESIGN, MÉDIA E CULTURA); e MARIA ISABEL AZEVEDO - ISABEL.COM@NETCABO.PT - ARCA-ESCOLA UNIVERSITÁRIA DAS ARTES DE COIMBRA - ID+ (INSTITUTO DE INVESTIGAÇÃO EM DESIGN, MÉDIA E CULTURA)

RESUMO: Uma parte da arte dos sécs. XX e XXI é o que se entende como tal através duma aproximação essencialmente conceptual, um contacto diferente com os materiais. Estes são cada vez mais numerosos e diversificados e há que compreender as suas possibilidades de exploração e a sua riqueza potencial.

Desde Marcel Duchamps que a materialidade na Arte é questionada. O Movimento Dada e os Suprematistas foram os primeiros em enveredar por caminhos que conduziram a diferentes experiências da Imaterialidade na Arte. Os Suprematistas insistiam que, do material ao imaterial não há mais do que um passo, fazendo várias tentativas para que a Arte se libertasse da realização material. Consequentemente, teriam que ser descobertas novas formas de chegar ao que é a essência da Arte, a expressão de uma espiritualidade pura.

Com as novas tecnologias, a artificialização e desmaterialização crescentes do material plástico reforçam uma tendência para uma forma de conceptualização e de racionalização de parte da produção artística actual. Entre os componentes do imaterial encontramos os materiais transparentes, - o vidro, a luz-, igualmente os que resultam da velocidade e do movimento, fazendo explodir as formas e diluindo os materiais num processo de metamorfose incessante -a energia cinética, o video-, o que resulta do espírito e do pensamento, - a linguagem, o conceito-, o necessário ao funcionamento da obra virtual - os computadores, a internet, a holografia.

ABSTRACT: Some of the art of the 20th and 21st centuries is what is understood as such by means of an essentially conceptual approach, a different contact with the materials. They are more and more numerous and diversified and their exploration possibilities and their potential richness must be understood.

Materiality in Art has been questioned since Marcel Duchamps. The Dada Movement and the Suprematists were the first to make their way through paths leading to different experiences of Immateriality in Art. The Suprematists insisted that from the material to the immaterial is just a step, and they made several attempts to release Art from material realization. As a consequence, new ways should be discovered to reach what is the essence of Art, the expression of a pure spirituality.

With the new Technologies, the increasing artificialization and dematerialization of plastic material reinforce a trend to a form of conceptualization and rationalization of part of the current artistic production. Among the components of the immaterial we can find the transparent materials, – glass, light –, as well as the ones that result from speed and movement, making the shapes explode and diluting the materials in a never-ending metamorphosis process – kinetic energy, video –, what results from the spirit and the thought, – language, concept –, what is necessary to the operating method of the virtual work – computers, the internet, holography.

+ **PALAVRAS CHAVE / KEYWORDS** Imaterialidade, Novos Media na Arte / Immateriality; New Media Art

INTRODUÇÃO

Desde Marcel Duchamps que a materialidade na Arte é questionada. O Movimento Dada e os Suprematistas, foram os primeiros em enveredar por caminhos que conduziram a diferentes experiências da Arte como Conceito e Imaterialidade na Arte. Os Suprematistas insistiam que do material ao imaterial não há mais do que um passo. E se Malevitch começou por trabalhar com o que faz a materialidade: cor, matéria, peso, volume, quando fez Quadrado Branco, já era uma concepção imaterial que o conduzia: onde o mundo objectivo perde o significado e se atende a uma dimensão do invisível, a expressão do pensamento, da ideia, do conceito.

O imaterial representa como que uma diluição do que constitui uma existência física: forma, matéria, volume, suporte. A matéria será visível apenas por transparência, como um holograma ou uma imagem virtual. Colocando-se em primeiro plano os valores ópticos, fica diluída a importância dos valores tácteis. Ao ajudar a matéria a despojar-se das suas texturas e dos seus valores matéricos, chegamos à invisibilidade que se adivinha na transparência da luz.

Apesar de arte, mesmo que consideramos conter os valores de imaterialidade necessitem de um interface, um mediador que é físico, a imaterialidade é também definida pelo tipo de interacção e de percepção a que nos conduz. O efeito visual e não táctil dá-nos um profundo carácter de partilha e de imersão na obra, abstraindo do mediador, o suporte.

A Arte Digital, em grande parte responsável pelas novas formas de imaterialidade na Arte, está intimamente relacionada com a ciência e a tecnologia.

IMATERIALIDADE DA IMAGEM HOLOGRÁFICA

Enquanto as imagens pictóricas dos objectos representados através de técnicas tradicionais se situam num espaço definido - o do suporte -, deter-

minado, constante e condicionante, no holograma a imagem pode destacar-se e flutuar no vazio, quer à frente, quer atrás do plano do holograma. Ao ser revelada pela luz incidente de maneira apropriada, a imagem holográfica continua desmaterializada, pois que não é mais do que pura luz. Sob esta luz reencontramos a transparência, o vidro, o ar, o espaço, a leveza e a atmosfera.

A imagem holográfica revela-se no tempo e no espaço à medida que o espectador se desloca. Aparece e desaparece, devido a um movimento virtual, que permite variar a sua leitura em função dos movimentos do espectador. Num holograma interessam menos as propriedades estáveis da matéria do que as suas mutações, que permitem o enriquecimento da experiência visual.

Também os contornos do objecto se diluem e, ao atenuar a presença física do quadro, diminui o seu peso visual. Há então um desaparecimento do suporte, do substrato material. Como num espaço aberto, entende-se o holograma para além dos limites do seu contorno. É um estado dinâmico, que alarga o espaço da imagem até ao infinito.

O volume, a terceira dimensão, é complementada pela alteração da paralaxe, quer horizontal, quer vertical do objecto, o que lhe confere a quarta dimensão, que não está sujeita ao plano do suporte, mas que pode flutuar destacada, numa realidade aumentada. Mas, quando a luz desaparece, a imagem desaparece também. Não é mais do que uma abstracção; é o efémero, o invisível, o ausente, o nada, o zero da forma, a sua completa desapareição física. E assim permanecerá até voltar a ser iluminada e todo o processo recomeçar.

Em pintura, as cores têm mais força se forem saturadas. É evidente que as cores não saturadas têm também uma grande importância na pintura, quer se trate de pintura com pigmentos, quer de pintura com luz.

Em holografia a cor é sempre pura, porque é luz. As cores utilizadas não são alteradas ou diminuídas por misturas de pigmentos que lhe roubam parte das suas qualidades. As cores em holografia são zonas de luz espectrais, com determinados comprimentos de onda e a mistura entre elas, pela Síntese Aditiva da cor, possibilita a obtenção de cores não espectrais, como o magenta e outros tons de rosa, bem como a obtenção do branco. O preto é a ausência total de luz.

Assim, quando falamos da utilização de luz-cor, como no caso dos hologramas, trata-se de valorizar as diferenças de tom, de construir atmosferas. A alteração do brilho da cor, por si só, é suficiente para alterar a expressão cromática das várias superfícies, havendo a ausência de valores matéricos, normalmente também associados à cor, estabelecendo em toda a superfície do holograma, relações de luz-cor no seu mais alto grau de pureza e de brilho, modulando e animando toda a composição com transparências e velaturas.

Pelo uso de filtros, podemos obter tons mais escuros, por exemplo o carmim. Quando a luz passa através de um filtro, que a retém em parte, como há uma menor eficiência nessa zona do holograma, mesmo sendo do mesmo comprimento de onda, é lida como sendo mais escura do que na zona

onde a luz incidiu na sua totalidade.

Isto é o resultado de uma ilusão de óptica, uma vez que a cor é interpretada como mais escura devido à menor intensidade do seu brilho, quando na realidade, se a medirmos num espectrofotómetro, o seu comprimento de onda é igual ao do outro vermelho obtido com mais luz.

NEW ART MEDIA

A Arte usando Novas Tecnologias da Informação, gerada electronicamente, é outro exemplo da imaterialidade na Arte.

Os progressos obtidos nas Novas Tecnologias da Informação, quer de hardware, quer de software desempenharam um papel significativo na emergência do que é actualmente chamado a New Art Media. Com o alargamento exponencial do número de artistas com acesso a computadores e à Internet, permitiram a experimentação e o surgimento de cada vez mais propostas usando estes meios. A arte reflectiu esses desenvolvimentos e explorou os seus efeitos na sociedade, tal com a Vídeo Art já tinha servido de lente através da qual se compreendeu melhor o papel que a televisão tem numa cultura cada vez mais influenciada pelos media, sobretudo os que usam a imagem como veículo.

Também permitiu a globalização ao facilitar o intercâmbio de ideias e a intervenção artística num espaço de exposição fora dos tradicionais museus e galerias de arte. A Internet e outras redes tecnológicas unem e anulam as distâncias geográficas, permitindo, através do controlo remoto aceder a acções. Aproveitadas também para explorar a construção e a percepção da identidade. A utilização da Internet permite a criação de identidades fictícias, onde raça, sexo, idade, nacionalidade, tudo o que é usado como um reconhecimento da identidade de um indivíduo, pode ser inventado. Por outro lado, a telepresença e a vigilância a partir de satélites colocados no espaço, invadindo a privacidade dos indivíduos, foram amplamente exploradas e levaram a várias acções dos artistas de New Art Media.

A confluência dos factores já referidos é acompanhada por um certo fascínio e entusiasmo pelo potencial oferecido pelas novas tecnologias.

“ Na NEW ART MEDIA A APROPRIAÇÃO TORNOU-SE TÃO COMUM QUE É QUASE TIDA COMO CERTA. AS NOVAS TECNOLOGIAS DA COMUNICAÇÃO, TAL COMO AS REDES DE PARTILHA DE FICHEIROS NA NET, PROPORCIONARAM AOS ARTISTAS UM MEIO FÁCIL PARA ENCONTRAR IMAGENS, SONS, TEXTOS E OUTRA INFORMAÇÃO.”(TRIBE/JANA; 2007 :13)

A apropriação tornou-se também uma estratégia artística importante, como meio de interacção e de criação, desenvolvendo uma nova dialéctica entre o artista e o público, embora as leis sobre a propriedade intelectual e os direitos de autor se tenham tornado cada vez mais restritivas.

Os espaços públicos em que os artistas de New Art Media intervêm não são físicos, são virtuais e imateriais. São não lugares. Assim, a inerente

natureza efémera de muita New Art Media, bem como a sua estética e tecnologias, colocam desafios aos consumidores, sobretudo aos curadores, colecionadores e expositores, dada a natureza dos seus suportes.

AMBIENTES IMERSIVOS E REALIDADE VIRTUAL

Entre os vários tipos de obras de arte electrónica digital existentes, as instalações interactivas em ambientes imersivos são experiências importantes; normalmente os conceitos desenvolvem-se em torno de uma “experiência artística” em que o observador é também interventor e faz parte da obra. Este tipo de obra apela a quatro tipos de resposta: sensorial, emocional, mental e espiritual, uma vez que está envolvido o corpo, imerso na obra.

São geradas por algoritmos e não em formas reais, mas apelam a uma interacção entre a obra e o observador/interventor. As reacções emocionais e intelectuais obtidas são aspectos importantes, que fazem parte do conceito da obra; usam efeitos visuais e sonoros para controlar as respostas físicas e emocionais dos observadores/interventores. Estes efeitos são despoletados por sensores de movimento, podendo ser obtidas respostas diferentes, dependendo da vivência do observador/interventor.

Estas obras, de Ambientes Imersivos e de Realidade Virtual são construídas electronicamente, sendo, elas próprias, imateriais. Algumas obras utilizam câmaras que, trabalhando em tempo real, introduzem o espectador na obra de duas formas: digitalmente e na realidade, criando uma dialéctica entre o que é real e o virtual, distorcendo e alterando a percepção.

CONCLUSÕES

A Imaterialidade na Arte é possível através de diferentes tecnologias, sobretudo as electrónicas.

Os artistas sempre experimentaram as novas tecnologias que surgem, explorando as suas potencialidades e reflectindo sobre o seu uso, bem como sobre o conjunto de ideias, sensibilidades e métodos e que se desenvolvem em múltiplas formas.

