

DO OBJECTO AO SUJEITO: UMA ESTÉTICA DO INDIVÍDUO?

INÊS MÉCIA DE ALBUQUERQUE INESALBUQUERQUE@UA.PT — DCA, UNIVERSIDADE DE AVEIRO, PORTUGAL; E
ROSA MARIA PINHO DE OLIVEIRA – ROSAOLIV@UA.PT — DCA, UNIVERSIDADE DE AVEIRO, PORTUGAL

RESUMO: A evolução na arte conduziu à necessidade de novos pensamentos sobre as abordagens estéticas. Se inicialmente o foco do estudo era o objecto, com Marcel Duchamp e todas as correntes conceptualistas e minimalistas que se seguiram, o conceito tornou-se o elemento fundamental do processo artístico. No século XXI, com a arte contemporânea focada na relação entre arte e tecnologia e no desenvolvimento de obras que visam uma maior interacção entre objecto e sujeito, torna-se necessário desenvolver novos pensamentos que se ajustem a um novo modelo de público: participação, envolvimento, acção. Assim, este artigo explora a possibilidade de uma Estética do Indivíduo, ou Estética do Sujeito, desenvolvida a partir dos conceitos já existentes e que exploram a mesma temática.

ABSTRACT: The developments in art led to the need for new thinking on aesthetic approaches. If initially the focus of the study was the subject, with Marcel Duchamp and all the conceptual and minimalist movements, the concept has become the key element of the artistic process. In the XXI century, with contemporary art focused on the relationship between art and technology and the development of works to achieve greater interaction between subject and object, it is necessary to develop new ideas that fit a new model of public: participation, involvement, action. Therefore, this article explores the possibility of an Aesthetics of the Individual, or Aesthetics of the Subject, developed from existing concepts that explore the same theme.

+ **PALAVRAS-CHAVE / KEYWORDS:** estética, sujeito, arte contemporânea / aesthetics, subject, contemporary art

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

A evolução no contexto artístico conduziu-nos, na actualidade, ao desenvolvimento de uma multiplicidade de expressões, parte delas radicadas numa relação muito próxima entre Arte e Tecnologia.

A apropriação da tecnologia para a criação artística não é uma novidade do século XXI; já no século XIX os artistas entenderam as possibilidades da aplicação, no “fazer” artístico, de invenções e inovações que começavam a ganhar forma (como é o caso da fotografia). Mas talvez tenha sido o século XX que desbravou o encanto que a técnica e a tecnologia exerceram (e exercem) sobre o artista e sobre o indivíduo.

Neste contexto, também as linguagens estéticas se alteraram e adaptaram, movendo o seu foco do objecto artístico, da obra de arte, para o sujeito, que até ao momento era apenas observador. A Arte Contemporânea expressa a grande ruptura que vem questionar a efectividade da obra num ambiente em que o sujeito se posiciona enquanto elemento activo do processo artístico.

DO OBJECTO AO CONCEITO:

Marcel Duchamp foi um dos artistas responsáveis pela alteração do foco da Arte do objecto para o conceito. A sua relevância, enquanto facilitador da completa ruptura nas fronteiras da Arte é inegável, e talvez por isso, aparentemente, o debate dos críticos e dos historiadores parece continuar focado no fascínio pela grande personalidade que foi este homem. Mas se Duchamp foi o iniciador, seguiram-se outros artistas (como por exemplo Nam June Paik) aos quais deve ser dado o reconhecimento por um contributo estimulante para o desenvolvimento da prática artística na sua relação com as novas tecnologias, despoletando um pensamento crítico que desembocou no questionamento das eternas verdades da Arte.

A PERCEÇÃO EM RELAÇÃO A MARCEL DUCHAMP É, BASICAMENTE, A PERCEÇÃO EM RELAÇÃO À ARTE DO FINAL DO SÉCULO XX, TÃO PROFUNDA FOI A SUA INFLUÊNCIA. ELE EXTRAPOLOU QUALQUER NOÇÃO LIMITANTE DE ARTE E, COM OBJECTOS PRONTOS (RODAS, PÁS, CABIDES QUE ESCOLHEU PARA EXIBIR COMO ARTE), FORÇOU A PERGUNTA: \O QUE É ARTE? ATÉ SEU NÍVEL MAIS PROFUNDO. () A RADICAL MUDANÇA DE ÊNFASE DE DUCHAMP, DO OBJECTO PARA CONCEITO, PERMITIU A INTRODUÇÃO DE VÁRIOS MÉTODOS EM UM EMPREENDIMENTO ARTÍSTICO REDEFINIDO.” (RUSH, 2006:13, 14)

“DUCHAMP’S WORK, IN PARTICULAR, HAS BEEN EXTREMELY INFLUENTIAL IN THE REALM OF DIGITAL ART; THE SHIFT FROM OBJECT TO CONCEPT EMBODIED IN MANY OF HIS WORKS CAN BE SEEN AS A PREDECESSOR OF THE ‘VIRTUAL OBJECT’ AS A STRUCTURE IN PROCESS, AND HIS READY-MADES CONNECT WITH THE APPROPRIATION AND MANIPULATION OF ‘FOUND’ (COPIED) IMAGES THAT PLAY A DOMINANT ROLE IN MANY DIGITAL ARTWORKS.” (PAUL, 2008: 13)

Com Marcel Duchamp, a obra, enquanto objecto físico, revelou-se a partir de objectos comuns do quotidiano. A apresentação desses objectos como obra de arte foi, num sentido completamente novo, possibilitada pela conceito, ou seja, pela ideia subjacente ou pelo significado que pode ser atribuído ao objecto plástico na sua forma aparentemente não artística. A partir deste momento, a liberdade adquirida pelo artista em relação ao objecto, levou a Arte no sentido de novas linguagens como o Minimalismo, o Conceptualismo, e à crescente apropriação das novas tecnologias como forma de expressão, como no caso da Video Arte ou dos vários ramos da Arte Digital.

A grande questão relativa à alteração da preocupação estética do objecto para o sujeito relaciona-se principalmente com a noção de obra, mas pode também permitir uma redefinição dos papéis de artista e observador (sujeito). A obra mudou o seu estado, passando de objecto físico a conceito

imaterial; a dimensão do objecto reduz-se apenas à sua presença, enquanto que a verdadeira aura da obra de arte se espalha além da materialidade.

...A CRÍTICA AMERICANA LUCY LIPPARD DENOMINOU A DESMATERIALIZAÇÃO DO OBJECTO DE ARTE: OBRA NA QUAL A FORMA MATERIAL É SECUN-DÁRIA ÀS NOÇÕES OU IDEIAS QUE ESTÃO POR TRÁS DA ARTE. (RUSH, 2006:111)

No campo do artista e do observador, esta situação foca a questão da criação não no objecto criado, mas em algo subjacente à produção desse objecto, que se manifesta quer no momento da explosão criativa por parte do artista, quer na sua realização. Se a explosão criativa pertence sempre ao artista (é o artista que dá forma à sua imaginação criativa), a realização pode ultrapassar as fronteiras da individualidade do criador e estender-se ao observador, ao indivíduo outrora completamente passivo, que resumia a sua relação com a obra de arte à condição de fruidor. Um dos possíveis exemplos para esta situação é o trabalho do grupo Oda Projesi17, sediado na Turquia. Este grupo abriu as portas do seu estúdio, entre 2000 e 2005, à comunidade residente do bairro onde estava instalado, desenvolvendo alguns projectos com a colaboração dos moradores.

Do CONCEITO AO SUJEITO

A arte moderna e contemporânea desenvolveu-se na senda do conceito. O artista tornou-se livre para desenvolver o seu trabalho em vários campos de experimentação, privilegiando algo imaterial que agora podia ser valorizado. Esta importância dada a uma característica da obra que não existe materialmente, que não se define numa realidade palpável, estabeleceu novas formas de compreensão da Arte, com paralelismo nos muitos acontecimentos culturais, sociais e políticos que forjaram a segunda metade do século passado. Especialmente com o início da aplicação dos meios de comunicação e das novas tecnologias no contexto artístico, tornou-se clara a necessidade de uma nova abordagem em termos de reflexão:

É NECESSÁRIO BUSCAR FORMAS DE PENSAMENTO E EXPERIÊNCIA DIFERENTES, QUE PERMITAM A ASSIMILAÇÃO E A ANÁLISE NUNCA A NEGAÇÃO DOS FENÓMENOS CONTEMPORÂNEOS. (GIANNETTI, 2006: 14)

Com o desenvolvimento da media art e das artes digitais, nas suas variadas expressões, a ênfase no conceito expandiu-se para um novo elemento: o sujeito. No final da década de 60 do século passado encontramos, com a video arte e a video instalação, uma clara preocupação com o público. Já se considerava significativa a visão do sujeito integrado no sistema da obra, tal como é referido acerca da instalação Wipe Cycle, de 1969, realizada por Frank Gillette em parceria com Ira Schneider:

17 “...ONCE REFERRED TO AS ‘COMPUTER ART’ (SINCE THE 1970s) AND THEN ‘MULTIMEDIA ART’, DIGITAL ART NOW TAKES ITS PLACE UNDER THE UMBRELLA TERM ‘NEW MEDIA ART’.” (PAUL, 2008:7)

A FUNÇÃO MAIS IMPORTANTE DE WIPE CYCLE, DISSE SCHNEIDER AO CRÍTICO GENE YOUNGBLOOD, FOI INTEGRAR O PÚBLICO ÀS INFORMAÇÕES. FOI O SISTEMA DE FEEDBACK AO VIVO QUE PERMITIU AO ESPECTADOR FICAR DENTRO DO AMBIENTE PARA VER A SI MESMO. (RUSH, 2006: 119)

A possibilidade de existência de feedback entre obra e observador (sujeito) define uma das principais características da **NEW MEDIA ART** (denominação actual da arte digital, segundo Christiane Paul): a interactividade. Com a interactividade o papel do sujeito ganhou destaque e este tornou-se um elemento importante para o processo criativo. Variadas expressões artísticas ponderam a interacção entre sujeito e obra, seja em instalações de cunho tecnológico, seja no desenvolvimento de linguagens de vida e inteligência artificial, seja ainda através da Internet.

De acordo com a evolução das propostas artísticas de base tecnológica, foram-se desenvolvendo várias abordagens estéticas que pretendiam acompanhar o trabalho artístico com um novo pensamento que denotava uma clara preocupação com o sujeito. Procura-se, desta forma, uma perspectiva que permita abordar o universo artístico dentro e fora do sistema, incorporando o sujeito: esta é a proposta de Cláudia Giannetti, a Endoestética, enraizada nos princípios da Endofísica, por Otto Röessler.

A ENDOESTÉTICA E A ESTÉTICA DO SUJEITO

A ANÁLISE ENDOESTÉTICA É ADEQUADA PARA DISCORRER SOBRE OS MAIS DIVERSOS TIPOS DE ARTE INTERATIVA, EM QUE O PÚBLICO FAZ PARTE DO SISTEMA QUE OBSERVA E COM O QUAL INTERAGE E CUJAS FERRAMENTAS DIGITAIS SÃO ENTENDIDAS COMO ARTEFATOS INERENTES AO ENDOSSISTEMA E AOS PRÓPRIOS PROCESSOS. (GIANNETTI, 2006:192)

A Endoestética está completamente adaptada ao espírito das artes digitais ou tecnológicas, em que a interactividade é uma característica assumidamente fundamental. Coloca o sujeito no centro de uma acção que engloba o mundo exterior e interior da obra, que só podem ser acedidos em simultâneo por um participante com consciência da sua posição, da sua capacidade de entender a sua participação na obra ao mesmo tempo que continua a existir com os seus referenciais sociais e culturais previamente adquiridos:

A ENDOESTÉTICA TRATA DOS MUNDOS ARTIFICIAIS BASEADOS NA INTERFACE, NOS QUAIS PODEMOS PARTICIPAR (ENDO) E OBSERVAR (EXO) AO MESMO TEMPO. COM ESSA DUPLA ATUAÇÃO DO ITERATOR NUM UNIVERSO SIMULADO SE PODEM EXPLORAR AS PROPRIEDADES DO NOSSO MUNDO. (GIANNETTI, 2006:188)

QUALQUER APROXIMAÇÃO À ESTÉTICA DA SIMULAÇÃO OU À ENDOESTÉTICA () DEVE TOMAR EM CONSIDERAÇÃO QUE () NÃO PODEMOS NOS REFERIR A UMA CONSTRUÇÃO QUE SE PRODUZ “FORA” DE NOSSO SISTEMA COGNITIVO E DE NOSSA COMPREENSÃO E RELAÇÃO COM O MEIO (POSSÍVEL OU REAL), POIS OS REFERENTES CONTINUAM SENDO OS NOSSOS REFERENTES SOCIOCULTURAIS E COGNITIVOS. (GIANNETTI, 2006:185)

A partir da ideia defendida pela Endoestética, porque não pensar numa Estética do Sujeito? Esta hipótese, no seguimento do que é proposto no con-

texto das artes digitais e da interactividade, coloca o sujeito/observador como o elemento principal da experiência estética: é a partir da sua percepção (endo e exo na Endoestética) que se pode desenvolver uma nova abordagem à obra, é ele o ponto de partida para o estudo da obra.

A hipótese da Estética do Sujeito não define o observador enquanto objecto, mas como elemento central de um sistema complexo que não se resume apenas à obra no contexto da arte contemporânea. O sujeito, enquanto elemento com uma posição privilegiada, ao poder aceder ao contexto interior e exterior da obra estabelece uma ponte entre duas realidades, e cria igualmente a sua realidade a partir da obra proposta pelo artista e do seu papel interveniente. Cada interacção entre sujeito e obra existe mediada pelas experiências que forjam o observador, pelas suas participações em contextos sociais e culturais não virtuais e virtuais (com a existência das redes sociais na Internet já é possível falar em ambientes sociais e culturais virtuais).

Esta proposta dá sentido à possibilidade que coloca a arte contemporânea como uma forma de conhecimento do nosso mundo interior e exterior. O sujeito assume o papel principal no processo estético, facilitado pela obra criada pelo artista. Esta obra (objecto ou processo) é produzida em e para suportes tecnológicos, desenvolvendo-se no contexto da arte interactiva. A relação entre sujeito e obra estabelece-se a nível pessoal, mas considerando o entorno social e cultural do qual faz parte.

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

A proposta de uma abordagem estética à arte contemporânea, focada no sujeito, é antes de mais uma hipótese em início de desenvolvimento, e que não pode nesta fase apresentar qualquer conclusão definitiva ou comprovar a sua validade ou não validade.

É uma proposta que leva em consideração os princípios da Endoestética desenvolvida por Cláudia Giannetti, e que se foca completamente nas particularidades da relação entre arte e tecnologia, explícita nas várias expressões artísticas criadas em e para suportes tecnológicos. Na arte contemporânea, e nas propostas que determinam os caminhos da arte para o século XXI, a interactividade é um factor quase determinante, que vem reforçando o papel interveniente, dinâmico e activo do sujeito, outrora confrontado com uma participação em níveis reduzidos.

É através da relevância que, cada vez mais, o público parece ter vindo a adquirir, e que aqui é considerado enquanto elemento singular, que se justifica desenvolver novas perspectivas no campo da estética que ultrapassem o objecto e o conceito e se foquem no indivíduo.

