

reflexões sobre

ARTE visual

v.4 n.21 novembro 2023

Professor Dr. ISAAC A. CAMARGO

Materialidade X Virtualidade.



Expediente:

Revista: Reflexões sobre Arte Visual

Publicação Atual e Anteriores:

<http://www.artevisualensino.com.br/index.php/revista-reflexoes-sobre-arte-visual>

Editor/Autor: Professor Doutor *Isaac A. Camargo*

Dados sobre o autor – Plataforma Lattes:

<http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4790878E4>

Projeto de Ensino: Resolução N.476 – CAS/FAAALC/UFMS, 09/08/21

Edição:

Reflexões Vol. , No. , out. 202 – (título ed.).

Campo Grande - MS

Periodicidade: quinzenal

Capa: Apropriação tratada da “chuva de digital” do filme Matrix.

APRESENTAÇÃO

*A revista **Reflexões sobre Arte Visual** tem por finalidade discorrer à respeito de obras de Arte, períodos, artistas, situações e acontecimentos no intuito de difundir conteúdos neste campo do conhecimento a partir de meus projetos e proposições de ensino e produção artística.*

Os temas escolhidos para os artigos dizem respeito a Arte Visual como um fenômeno cultural e suas relações com o contexto social.

Os conteúdos aqui publicados tem a finalidade de difundir conhecimentos no campo da Arte Visual sob o ponto de vista do autor.

É permitida a reprodução total ou parcial dos trabalhos desde que citada a fonte.

O acesso é público e gratuito.

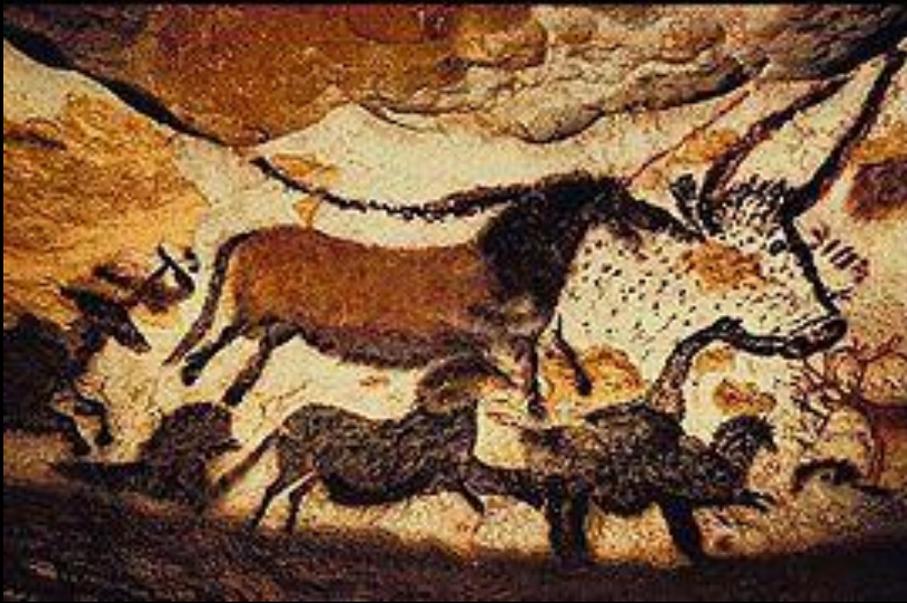
Esta publicação é informativa e não tem qualquer finalidade comercial.

Qualquer pessoa ou instituição que se sentir prejudicada em relação aos conteúdos, informações e imagens aqui apresentadas, devem entrar em contato: isaac_camargo@hotmail.com

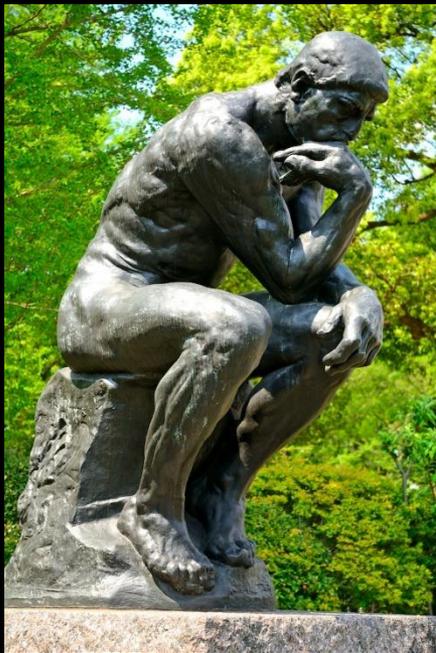
O que é Material e o que é Virtual? Esta questão deve ser esclarecida antes de iniciar esta Reflexão sobre Arte Visual.

Vou começar pelo Material. Tomando por referência a Física: *Matéria* é tudo que ocupa espaço e possui massa de repouso ou invariante. É um termo genérico para as substâncias que constituem todos objetos, corpos físicos que tenham massa, ou seja, toda matéria que inclui átomos e outras partículas. Pode-se tirar então uma conclusão provisória e dizer que, para a Arte Visual, a materialidade se refere às possibilidades de articulação formal e estética envolvendo matéria ou materiais.

Assim todo material natural, artificial ou industrializado, passível de manipulação, transformação ou apropriação, pode ser convertido em Obra de Arte. Esta tem sido a compreensão usual relativa às manifestações da Arte Visual produzidas pela humanidade ao longo dos séculos. Inicialmente os materiais apropriados da natureza serviram para a produção das primeiras imagens, mas foram sendo aprimorados química, física e depois tecnologicamente melhorando sua utilização, eficiência plástica e visual. Do carvão à caneta digital foi um longo caminho que ainda não chegou ao final.



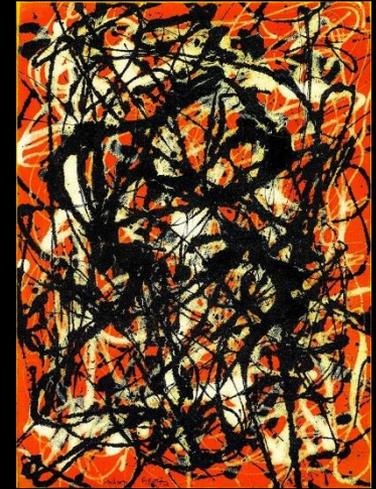
Pinturas e desenhos, incisões rupestres, modelagem e esculturas. Processos e técnicas de apropriação de recursos materiais possibilitaram a criação destas primeiras imagens, cujo material, intervenção manual, material e técnica as definiram.



O desenvolvimento de materiais possibilitou também o surgimento e aprimoramento de técnicas destinadas à criação, criatividade e expansão das imagens, a argila, da pedra, do bronze ao aço.



Desde a antiga Grécia, passando por Donatello, Rodin, Boccioni, chegando a um artista contemporâneo como Jeff Koons, por exemplo, a questão da materialidade permanece como uma fonte de valor.



O mesmo aconteceu com a Materialidade Pictórica: Afresco em Pompeia, antigo Império romano, 79 a.C.; Afrescos em Nerezi, Itália, 1164; Madona de Rafael Sanzio, 1483-1520; Artemisia Gentileschi, Judite e Holofernes, 1614-20; Jean-Jacques Louis David, Napoleão, 1800; Claude Monet, Mulher com sombrinha, 1875; Wassily Kandinsky; Jackson Pollock, 1946.

Como disse, a questão da Materialidade acompanhou a História da Arte desde os seus primeiros momentos, mas desde o século passado vem deixando de ser algo prioritário e previsível para ser imprevisível e até mesmo dispensável. Imagens nas superfícies rochosas das cavernas, nas paredes de um templo ou numa tela, com a transposição da pintura parietal para a de “cavalete”, manteve a materialidade em alta e até hoje este comportamento é recorrente no contexto da Arte Visual motivando em boa parte pelo mercado de Obras de Arte vigente.

Obviamente a “portabilidade”, proporcionou, além da facilidade de produção e conservação, o surgimento do colecionismo que depende, em grande parte, de objetos, de obras que possam ter corpos físicos. No entanto, com o passar do tempo, a “desmaterialização” passou a ser uma tendência da criação artística contemporânea. Hoje em dia há obras que, mesmo materiais, independem ou negam a materialidade seja por uma questão conceitual ou pragmática. Contudo o sistema mercantil reforça e estimula a materialidade, portanto ela subsiste.

Negar a materialidade não é negar a Arte Visual enquanto manifestação humana, mas rever, reoperar e ressignificar tanto os processos criativos, conceituais quanto apreciativos atuais. Neste sentido entra em pauta a questão do Virtual. Pierre Lévy, autor francês, publica em 1996, na França, seu livro: *O que é virtual?* Para ele dois aspectos são relevantes para compreender o que aponta como Virtual: a reoperação da concepção de espaço (desterritorialização) e de tempo (desprendimento do aqui e agora), nesta mesma linha de raciocínio pode-se acrescentar a questão da *desmaterialização* (perda ou ausência de matéria).

Lévy confere à virtualidade a transitoriedade do interior para o exterior e vice-versa (efeito Mochius). Se no virtual não há mais limites de espaço, não há um lugar para cada coisa, tudo é de todos, portanto, não se distingue entre público e privado, próprio ou comum, subjetivo ou objetivo, tudo se mescla. Quando tais condições são atualizadas, ou seja, trazidas do Virtual para o Real, surgem ressignificações que implicam em novos processos de interpretação, interligando informações e conhecimentos disponíveis que promovem a criação, invenção e expansão do conhecimento, o que para a Arte é muito importante.

Neste sentido, a Virtualidade se refere às possibilidades de interação destituída de materialidade. Estas manifestações se referem a interações em ambientes extra espaciais por não pertencerem a um lugar e também independentes do tempo por não existirem num período demarcado. No contexto das tecnologias atuais, a questão Virtual passa a ser um recurso para a produção de imagens sem corpos físicos, sejam fixas ou em movimento, sejam audiovisuais ou simulem a realidade como aumentada ou expandida. O surgimento de manifestações artísticas tecnológicas se tornaram um recurso e tendência para artistas e um novo mercado.

As análises aqui realizadas seguirão duas linhas de reflexão: uma que corresponde aos aspectos Materiais e outra que corresponde aos aspectos Virtuais. A questão da materialidade dominou grande parte do percurso histórico da Arte Visual na medida em que a maioria das obras que ocorreram desde o início até, praticamente, o século XX, dependiam de matérias, materiais e instrumentos para serem configuradas. Contudo uma das primeiras possibilidades de virtualização imagética surgiu com a Fotografia no século XIX e se desdobrou com o Cinema.

Contudo, naquele momento, tal inexistência foi superada pela invenção de meios técnicos capazes de promoverem registros daquelas imagens em superfícies, inicialmente metálicas, em vidro, em papel e celulose, portanto, só se tornaram “reais” a partir do momento em que foi possível registrá-las em um suporte material por meio da química. Este suporte, chamado de analógico, possibilitou a observação, manipulação e distribuição de imagens produzidas por meio da luz e tornadas visíveis pela tecnologia analógica, no entanto, migrou para as tecnologias digitais gerando a virtualização ou virtualidade das imagens.

A migração do sistema analógico para o digital possibilitou a criação de imagens “desmaterializadas”. explicando: a imagem fotográfica é ótica, obtida por meio de um aparelho capaz de transladar informações luminosas do exterior para seu interior e registrá-la em um suporte sensível. Contudo, esta imagem não possui materialidade, existe apenas como código alfa numérico e só se torna visível virtualmente por uma conversão através de programas computacionais em monitores por conversão ou projeção, também são passíveis de transmissão e circulação em rede de computadores.

Pode-se dizer que o surgimento da Fotografia foi crucial para a transição das imagens materiais para as imagens virtuais.

Mesmo que durante muito tempo, tais imagens, para serem vistas, distribuídas e significarem dependessem de meios materiais (fotomecânicos e químicos). As fotografias impressas eram as representantes analógicas de seu potencial ótico/virtual. Tais imagens só se desvencilharam da materialidade quando os sistemas de captação foram convertidos em arquivos de dados tratados, editados e distribuídos em meios digitais computacionais.

Independente da existência desta “fronteira” entre o analógico e o digital, as manifestações artísticas configuradas tradicionalmente por meio de suportes materiais quer fossem desenhos, pinturas, esculturas, gravuras e outros meios semelhantes e dependentes da artesanania foram gradualmente modificadas, convertidas ou transformadas em “imateriais”. Simplificando: no que diz respeito às Imagens, pode-se dizer que a materialidade se refere àquelas que dependem de corpo físico, massa e estrutura matéria e a virtualidade se refere àquelas que independem disto.

É interessante notar que além das manifestações artísticas que estavam no limiar da materialidade e virtualidade, como a fotografia e o cinema, que definem esta transição, surgem outras que dispensam a objetualidade como suporte expressivo. No início e meados do século XX vários artistas e movimentos se caracterizavam como “híbridos”, ou seja, usaram a materialidade para dar um passo além. A materialidade se constituía numa “presença” física ou formal, mas não continham ou determinavam seus sentidos e significações, eram apenas “trampolim”, “passagem”, da materialidade para a desmaterialização.

Se a imaterialidade da fotografia decorria da transição entre a tomada e o registro, a virtualidade estava contida neste processo. Bastava colocar uma câmera diante de um cenário, ambiente, objeto ou qualquer outra coisa natural para captar a inefabilidade espaciotemporal contida na transição entre a materialidade e a imaterialidade. O investimento na captação deste “estado de imaterialidade” passa a ser um campo de pesquisa em arte e se configurou no que passou a se constituir como Arte Conceitual. Nesta modalidade, os objetos não são um fim em si mesmos, mas um meio de acesso à significação “virtualizada”.

Voltando à questão do “híbrido”, esta ideia se refere a algo que incorpora propriedade distintas de duas ou mais origens, coisas ou situações diferentes entre si que passam a atuar ou “funcionar” juntas. Na biologia é comum os geneticistas trabalharem com hibridação de espécies diferentes para obterem novas espécies como, por exemplo, cereais geneticamente modificados para resistirem à secas, à doenças ou pragas chamados de transgênicos. No caso das manifestações artísticas as experimentações envolvendo materiais, técnicas e processos mistos surgiram com o advento do Modernismo.

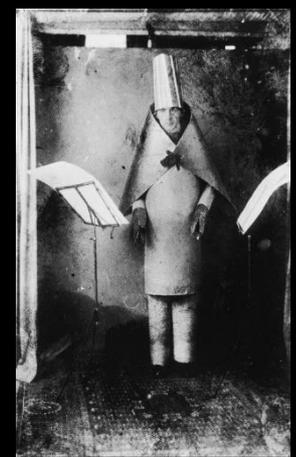
A experimentação foi a marca mais evidente das transformações ocorridas nas primeiras décadas do século XX e se expandiram a partir dali chegando até o século XXI. A questão da experimentação levou tanto à hibridação ou ao sincretismo. Chama-se sincretismo algo que vai além do hibridismo: uma reunião de vários elementos de sistemas diferentes usados para produção de um só efeito de sentido. O exemplo mais eficiente disto é o Audiovisual no qual imagens, sons, movimentos são configurados simultaneamente para produção de um só significante capaz de gerar significação.

Voltando às primeiras décadas do século XX, o Movimento que instaura o hibridismo como um recurso estético, expressivo e formativo é o Dadaísmo. O Manifesto Dadá, escrito pelo poeta romeno Hugo Ball e lido na abertura da primeira noite Dadá em Zurique, 14 de Julho de 1916 instaura este comportamento. Este manifesto é seguido de outro: Manifesto do Senhor Antipyrina, escrito pelo poeta Tristan Tzara. Ao todo foram lançados 7 manifestos que constituíram as bases ou explicações do Movimento lançado por artistas, poetas e intelectuais isolados em Zurique, na Suíça, durante a Primeira Guerra Mundial.

O Dadaísmo, na sua origem, pretendia ser um Movimento Antiartístico, no entanto, os procedimentos e condutas que desenvolveu levaram à interpretações subliminares, melhor dizendo: conceituais. Isto faz com que as manifestações artísticas atinjam um novo patamar: o inventivo e experimental. Embora o Modernismo já contivesse o experimentalismo como base de criação desde o Impressionismo (1874), Futurismo (1909) e Cubismo (1914), estava em curso um processo de transformação estética em oposição à tradição clássica de gosto burguês.

O Dadaísmo é radical e a antítese de tudo o que se fazia até então. A ideia investia na produção autoral, independente e livre, neste sentido se posicionava na contramão do que se fazia na época, portanto, anti-conservadora, chocando e indignando o padrão estético vigente. O acaso, o caos, o *non sense* e a desordem eram elementos presentes e estimulados em seus projetos criativos. A apropriação de coisas e materiais disponíveis ou descartáveis eram tomados como base para muitos de seus trabalhos. Provocações de toda ordem, verbais, gestuais e visuais são recorrentes nos seus trabalhos.

Suas obras, fossem plásticas, sonoras, literárias ou cenográficas, não eram para durar, mas transitórias configuradas em apresentações, performances e happenings, intervenções encenadas ou instauradas no ambiente. As manifestações Dadá eram um misto de confusão e instabilidade já que não tinham roteiros pré-estabelecidos com começo, meio e fim, isto é típico dos Happenings (acontecimentos) ou Performances, transcorriam *in flux*, ou seja, em processo. Poemas, textos e manifestos eram ditos aos berros, mais pelo impacto sonoro do que pelo sentido das palavras.



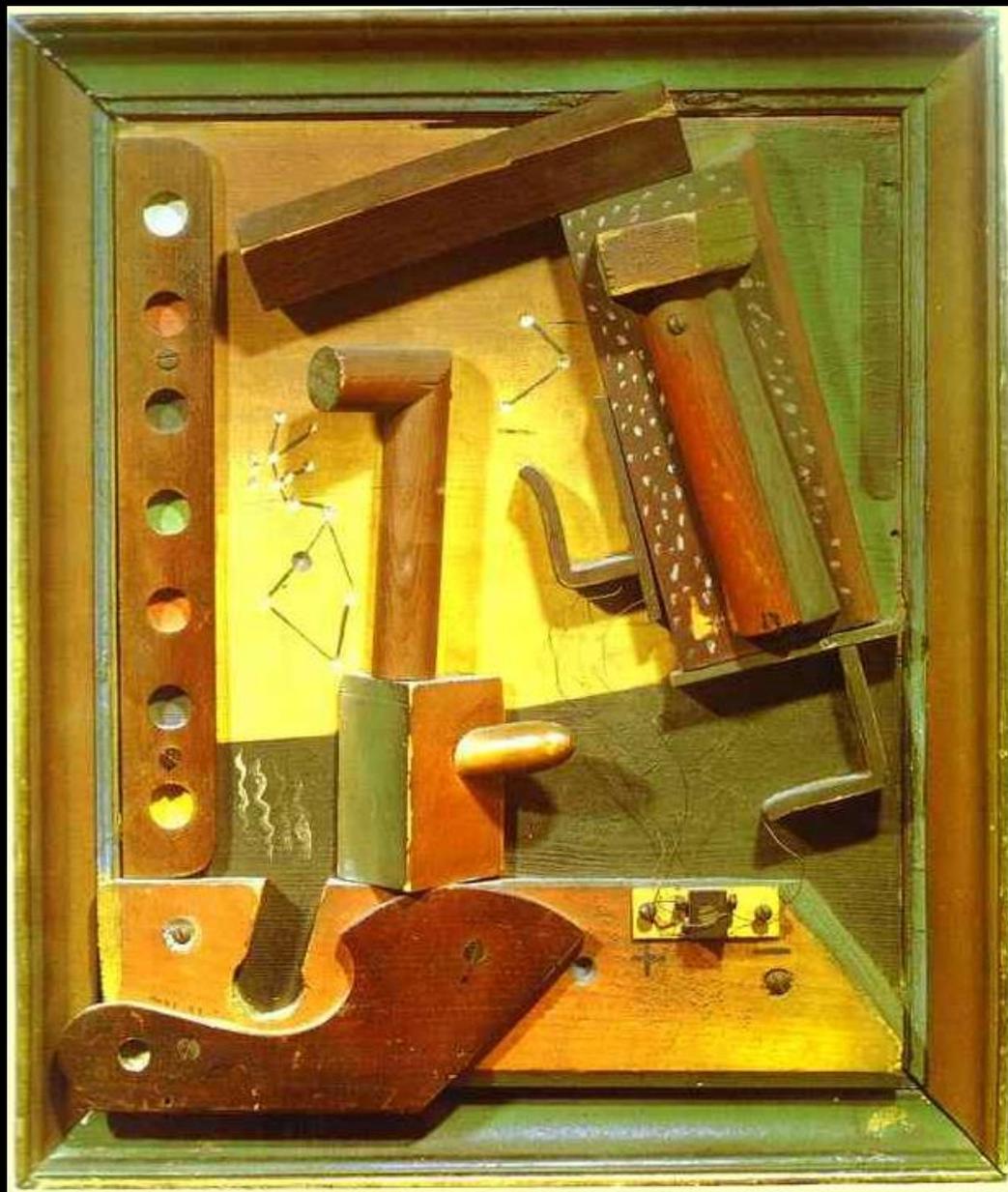
As Instalações e Performances realizadas pelos Dadaístas possibilitavam o desenvolvimento de circunstâncias e situações das quais podiam resultar imagens transitórias, ou seja, a “virtualização” de manifestações “impermanentes” que passavam a residir apenas na memória dos espectadores ou quando eram registradas por meio de fotografias, como as que aqui estão. É necessário lembrar que “registro” não é obra.

Em geral, as obras eram construídas a partir de objetos comuns obtidos no cotidiano mas apresentados de uma nova maneira. Vários formatos e novas possibilidades artísticas se tornam recursos de expressão como imagens impressas, sons, performances, fotografias, fotomontagens, poesias, colagens, pinturas entre outras estratégias criadoras às quais recorriam. Pode-se dizer que o Dadaísmo investiu em profundidade na *Pesquisa em Arte* na medida em que suas proposições apontavam soluções inusitadas, incomuns e transitórias. Músicas aleatórias e construções sonoras embalavam danças e cantos insólitos, pura virtualidade.

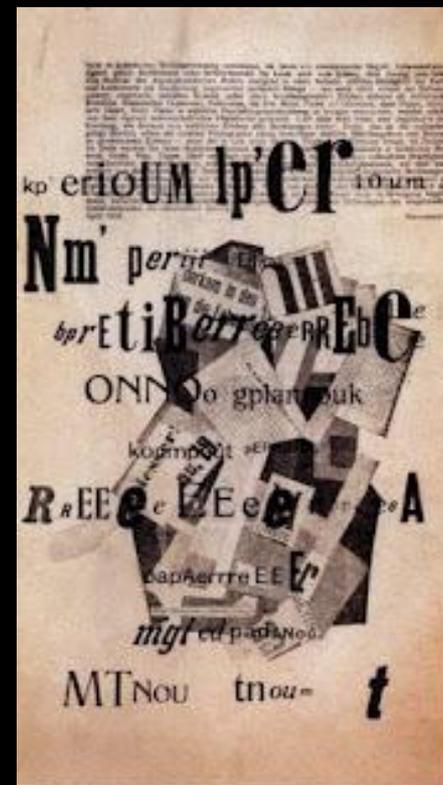
O Modernismo como postura inovadora tem o Dadaísmo como um marco criativo e experimental. Nada do que ocorrera antes reunia tantas possibilidades estéticas, conceituais e expressivas. Era comum o uso de objetos encontrados (*objet trouvé*) ou Já Prontos (*ready made*), montagens (*assemblages*) e apropriações de coisas que não faziam qualquer referência anterior ao contexto da Arte. Materiais descartados como papel, madeira, metais, restos de produtos sem utilidade aparente eram usados para dar vida ao processo criativo, mesmo que fossem transitórios.



À esquerda, Hans Arp, propõe que se crie Composições Artísticas a partir do acaso. O processo é pegar vários fragmentos de papel, jogá-los sobre uma superfície e depois colá-los onde caíram. Chama isso de Composições com as leis do acaso, 1933, e à direita, parte da coleta de restos de materiais descartados ou descartáveis para construir objetos. Chama a esta obra de “Estojo de um Dada”, 1920.



Max Ernst, faz obras com aproveitamento de materiais, ao lado, e collagens como Lugar de Pássaros Dada, 1920, acima.



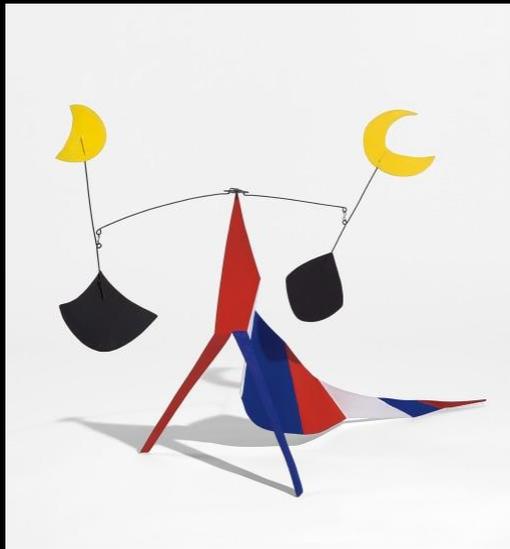
Raoul Hausmann, à esquerda se apropria de uma cabeça de Manequim, acrescenta outros materiais e chama de “Cabeça Mecânica: O espírito de nosso tempo”, 1920. Ao centro, colagem que batizada de “O crítico de Arte”, 1919-20. À direita “Kp’erioum”, também chamado “Schriftkonstruktin aus dem Dadaco”, optophonetic poem, 1919.

Além disso os Dadaístas, acrescentam um aspecto às suas manifestações: a Temporalidade. Em suas apresentações e performances incluem a transitoriedade temporal por meio das falas, dos sons, ruídos, gestualidade e outras intervenções que não permanecerão. Em primeiro lugar por não terem o menor interesse em que estas obras durassem para a posteridade, já que eram antiartísticas e, por outro, pelo simples fato de que não tinham à disposição sistemas de registro de som e movimento, como se tem hoje no Audiovisual, que garantisse a maior proximidade com o processo realizado.

Neste sentido, boa parte de suas obras eram “quase que virtuais” justamente por conta de recorrerem ao fluxo temporal como elemento de significação integrado ao processo constitutivo de suas criações. Neste sentido a Arte Visual amplia seus potenciais significantes o que irá possibilitar também o surgimento da Arte Cinética e também Cibernética, nas quais o movimento cinético constroem significações virtuais que vão além da materialidade. o movimento, passa a ser um aditivo importante para a construção do “jogo do olhar” e desestabilizar a percepção corriqueira anterior.



Um dos primeiros artistas a usar esta estratégia foi Marcel Duchamp, instaurando o movimento físico, cinético, no contexto da Arte.



Mas foi *Alexander Calder* (1898-1976). Que intensificou esta estratégia incorporando às suas esculturas o movimento cinético gerado no próprio ambiente pelo deslocamento do ar ou dos corpos dos espectadores. Chamou a estas obras de Móviles, inaugurando um movimento que passou a ser chamar *Arte Cinética*, na década de 1960.



Outro artista que procurou fazer com que suas obras interagissem com o meio e as pessoas foi *Jean Tinguely* (1925-1991). Incorporava elementos apropriados, retirados ou recuperados de objetos descartados como rodas, engrenagens, manivelas, motores elétricos e para dar dinâmica e movimento aos seus trabalhos.

Mais recentemente, George Rickey (1907-2002), seguiu este processo dinâmico em suas obras em movimento atraindo a atenção para a performance de suas esculturas ambientais. Os objetos geram movimento que, por sua vez, o dinamizam e criam novas percepções que uma escultura estática tradicional não poderia, assim o Virtual entra na escultura.

Rickey, Space Churn, 1972.



A visão está preparada para absorver imagens num fluxo contínuo de informações luminosas, mas nem todas, são “lembradas” depois. A memória só registra aquelas consideradas relevantes, as demais são descartadas, não memorizadas. Os sistemas imagéticos digitais atuais são capazes de mimetizar o processo mental, uma câmera digital pode “ver” um fluxo contínuo de imagens, mas só registrar aquelas que o operador definir como relevantes para a proposição ou a função definida. Neste caso poderão permanecer “em potência” e “realizadas” ou virtualizadas por meio de sistemas digitais projetadas em monitores ou no ambiente.

No momento em que você lê este texto está diante de uma imagem virtual. Ela existe momentânea entre o repositório digital e seu monitor. Ao sair do repositório ou fechar a tela ou se a conexão cair, a imagem desaparecerá, embora continue existindo em potencia na base de dados original. Nisto consiste também o pode se transformar ou “criar” o que se chama de “Realidade Virtual”, “Realidade Aumentada ou Expandida” e também “Realidade Mista”. Estas terminologias compreendem relações interativas com ambientes virtuais estruturados por meio de tecnologias computacionais digitais ou: um novo Hibridismo.

A Realidade Virtual simula um ambiente tridimensional em que o usuário tem a ilusão de estar nele e pode agir como se existisse ao seu redor. A Realidade Aumentada aplica sobre as imagens captadas do meio ambiente pelo sistema digital e acrescenta elementos não existentes, virtualizados por ele com os quais o usuário pode interagir. A Realidade Mista é composta pelas duas, ou seja, é possível simular ou captar um ambiente e ao mesmo tempo que acrescentar elementos à ele ou ainda usar processos interativos sobre ela. Este processo tem sido desenvolvido na medicina para cirurgias remotas, por exemplo.

Os “Games” e simuladores são um destino comum para o desenvolvimento destas “Realidades Virtualizadas”, no contexto da Arte Visual, muitos museus, galerias e mostras têm usado este recurso para disponibilizar “Visitas Virtuais”, neste caso é possível ter a ilusão de que se caminha por uma exposição, por exemplo, com a possibilidade de parar diante de uma obras e visualizá-la em todos seus detalhes, inclusive, tridimensionais como esculturas, objetos e arquitetura. A fronteira entre a materialidade e a virtualidade está cada vez mais estreita e as exóticas “Viagens Astrais” mais próximas...

É possível “navegar” por ambientes virtuais a partir de um computador ou de um aparelho digital como *smartphones* ou *tablets*. As tecnologias digitais proporcionam meios de interação entre o corpo humano e os aparelhos de tal modo que a mediação entre o ser humano e as tecnologias parecem extensões físicas de se próprio corpo. Sensores corporais, luvas táteis, óculos tridimensionais e outros artefatos são destinados a iludir o usuário de tal maneira que a ideia de *The Matrix*, filme de 1999, dirigido por Lilly e Lana Wachowski não está tão distante assim. Quem sabe, em algum momento do futuro a “Realidade” seja só Virtual?

A desmaterialização proporcionada pelas tecnologias digitais instaura, queira ou não, a virtualização e com ela o deslocamento dos sentidos para um lugar inexistente ou como disse Pierre Lévy, *desterritorializado* e *destemporalizado*. Nada do que é será... No contexto da Arte Visual isto não se configura como um problema já que é uma nova possibilidade de ensaiar recursos expressivos e propositivos. A questão é se tal estratégia não aumentaria a distância entre a capacidade de perceber, sentir e viver dos seres humanos que estão por vir.

Por experiência própria a humanidade descobriu que é capaz de interferir no sistema natural, o Antropoceno, termo criado por Paul Crutzen, Prêmio Nobel de Química de 1995, foi criado para identificar a era na qual as maiores intervenções ambientais e no sistema ecológico resultam do que o ser humano praticou nos últimos dois ou três séculos, cujos efeitos climáticos ou “*crimáticos*” (crime + clima) já se constata. O que acontecerá se tal tendência se mantiver por mais um século? Obviamente é possível deduzir o caos ambiental que está por vir. O problema é que o mundo capitalista não considera esta questão como prioritária.

Com expectativas de um futuro nada promissor, que importância tem a Arte neste contexto?

Se a ideia for buscar uma resposta pragmática no sentido de dizer que a Arte pode mudar este estado de coisas é idílico, ingênuo e improvável, pois a Arte não tem qualquer poder ou possibilidade de mudar o estado de coisas da realidade, contudo ela ainda é um ambiente, talvez o único, em que o ser humano ainda possa constatar, interagir, denunciar, reclamar e tentar estabelecer diálogos que antevejam o caos que está por vir e, sobretudo, possa se resguardar da alienação e preservar sua humanidade. Pense Nisto.