

Web Art / Web Design: uma poética tecnológica.

Web Art / Web Design: a technological poetic.

Gondo, Carolina Fazian Ige; Licenciatura em Artes Plásticas - Universidade Estadual Paulista
Júlio de Mesquita Filho - UNESP - Bauru
carolinaige@terra.com.br

Pinheiro, Olympio José; Pós-Doutorado – professor do programa de pós-graduação em
Design da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - UNESP - Bauru
olympiop@faac.unesp.br

Resumo

O texto traça um paralelo histórico entre arte moderna e pós-moderna. Parte de conceitos como simulação numérica e simulação de imagens que são pertinentes às poéticas tecnológicas abordadas. Discorre de forma breve sobre vídeo-arte para, por fim, abordar o objeto deste trabalho: *Web Art / Web Design*.

Palavras-chave: *Web Art, Web Design, poéticas tecnológicas.*

Abstract

The text draws a historic parallel between the modern and the post modern art. Starting from concepts such as numeric simulation and images simulation that are pertinent to the discussed technologic poetics. Approaching shortly about video-art to, finally, reach the object of this work: Web Art / Web Design.

Keywords: *Web Art, Web Design, technological poetics.*

Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design

8 a 11 de outubro de 2008 São Paulo – SP Brasil ISBN 978-85-60186-03-7

©2008 Associação de Ensino e Pesquisa de Nível Superior de Design do Brasil (AEND|Brasil)

Reprodução permitida, para uso sem fins comerciais, desde que seja citada a fonte.

Este documento foi publicado exatamente como fornecido pelo(s) autor(es), o(s) qual(is) se responsabiliza(m) pela totalidade de seu conteúdo.

Introdução

Ciência, arte e tecnologia são cada vez mais complementares em qualquer área do conhecimento. Neste contexto, podemos afirmar que a *Web Art* e o *Web Design* talvez sejam a vertente cultural que melhor reflita a nossa época. O mundo globalizou-se de tal forma, a ponto de todos reconhecermos que as fronteiras estão ruindo. Os instrumentos protagonistas dessas mudanças estão cada vez mais acessíveis. O computador é o ponto chave desse sistema complexo, das ciências cognitivas à comunicação, por assimilar características alheias a si num agenciamento multimídia.

A grande rede surge, como é amplamente conhecido, em tempos de Guerra Fria devido à preocupação dos Estados Unidos com um ataque nuclear. Em poucos anos, a Internet virou não apenas sinônimo de avanço tecnológico, como também o instrumento identificado com o ciberespaço.

Já se disse à exaustão que os novos meios não acabam com os antigos, o que ocorre é uma transformação. No nosso tempo, surge um novo meio, a *Web* e, com ele, a *Web Art* e o *Web Design* que foram incorporados ao circuito oficial das artes e do *design* de uma maneira impressionante¹.

A partir destas premissas, traçamos um paralelo histórico entre arte moderna e pós-moderna, abordando conceitos pertinentes às poéticas tecnológicas para, finalmente, desaguar no nosso objeto: a *Web Art / Web Design*.

Arte Moderna e Arte Pós-moderna

Nos anos 70, a globalização começou a fazer-se sentir nas artes aprofundando as discussões acerca dos conceitos de modernidade e pós-modernidade. Lyotard pensa o nosso tempo a partir do saber, mas como produto de transformações ligadas à emergência da sociedade pós-industrial: “[...] a multiplicação de máquinas informacionais afeta e afetará a circulação dos conhecimentos [...]” (LYOTARD, 1986, p. 4). Aponta ainda um dos dilemas da globalização: um mundo integrado, de referências estilhaçadas que não embasa a construção de identidades. Em contra-posição, Habermas afirma não ser possível uma identidade social coletiva no fim do século. Esta se efetiva nas relações que o sujeito estabelece com o mundo – identidade individual². Nas artes, o tema modernidade *versus* pós-modernidade gerou disputa pelo controle da ideologia artística dominante. Seguindo o percurso traçado por Bueno³, o primeiro texto a tratar das novas expressões artísticas nasceu no campo artístico⁴ internacional e questionava a hegemonia norte-americana no circuito. Atacava a vanguarda – e não o modernismo – contrapondo a ela um movimento mais amplo: a transvanguarda⁵.

Achile Oliva contrapunha à vanguarda o movimento da transvanguarda, além das fronteiras impostas pela estética do campo: um processo desterritorializado, que ele reconhece como internacionalizado e que poderia ampliar os limites do circuito das artes. Desde então, o que era chamado de vanguarda passou a ser arte contemporânea. O processo atingiu proporções que escaparam a seu controle, expandiu-se do reduto artístico para o social e promoveu uma revolução no campo internacional, o que derivou a implosão da vanguarda.

¹ Vejam-se, entre outros: NUNES, 2003; BONSIPE, 1997.

² HABERMAS, 1990; PINHEIRO, 2007.

³ BUENO, 1999, p. 251 a 261.

⁴ BOURDIEU, 1987.

⁵ Vide Achille Oliva “*The international transavantgarde*”. *Flash Art*, 1981, p. 36

A transvanguarda foi o primeiro passo da ruptura com as vanguardas e a modernidade reelaborada a partir da produção corrente. Apenas em 1984 o debate deixou de ser apenas ideológico para abordar a questão como uma nova condição emergente, tanto para as artes como para o *design*⁶.

Poéticas tecnológicas: do vídeo ao numérico

Nosso percurso sobre o vídeo e a simulação de imagem é norteado por Machado⁷. Os anos 60 presenciaram o surgimento da vídeo-arte que abrangia trabalhos com uma gama variada de tecnologias. A discussão era se tais tecnologias poderiam ser consideradas arte por colocar em crise conceitos artísticos tradicionais.

Mas a confluência de arte e tecnologia apresentou-se como um campo de possibilidades e logo se tornou um novo conceito de arte. Exposições mostram como é cada vez mais difícil fazer uma distinção entre objetos originários da imaginação artística, da ciência e da invenção técnico-industrial.

Uma das características do vídeo é a capacidade metamórfica sobre as imagens. Ernie Tee⁸ aponta a água como metáfora para o vídeo, por considerar que o mesmo dilui a representação. O vídeo manipula imagens reais, as formas desafiam a concretização, ocupadas constantemente em escapar de sua própria expressão.

Enquanto outros sistemas figurativos avançam para uma hierarquização em que a visão reina absoluta, a arte do vídeo busca a sinestesia.

Em sua breve história, a computação gráfica oscila entre simular o mundo natural e simular a própria imagem. O computador, por meio de algoritmos de simulação de imagem, forja procedimentos de visualização responsáveis pela representação plástica de expressões matemáticas.

Considerando algumas convenções que regem a imagem, para visualizar essas expressões não basta a luz projetada na tela. É preciso posicionar-se em relação a certos ditames da representação plástica acumulados ao longo dos séculos⁹.

Embora recente, a computação gráfica desenvolveu técnicas e procedimentos sofisticados de construção de imagem. Beneficia-se das conquistas, como a simulação numérica, no campo da Inteligência Artificial. A criação se dá através de um modelo de comportamento, creditando assim uma autonomia relativa por conceder ao objeto uma inteligência própria. Porém, a simulação nunca é completa ou exata.

A imagem sintética, um simulacro baudrillardiano, já não é mais original, nem cópia, nem qualquer dessas categorias dicotômicas, porque pode muito bem existir sem o objeto físico e em alguns casos, tomar o seu lugar.¹⁰

Ter ou não ter uma referência concreta no mundo material é, assim, uma questão desprovida de pertinência para a computação gráfica, pois suas imagens são inteiramente sintéticas e não dependem de nenhuma conexão física com objetos do exterior.¹¹

Web Art / Web Design

Um *site* de *Web Art* é um canal de experiências sensoriais e/ou temporais que estabelece relações com o internauta através da navegação. O interpretante fará, então, um determinado número de leituras baseado em seu próprio repertório visual.

⁶ MORAES, 2006.

⁷ MACHADO, 1993.

⁸ Apud MACHADO, *op.cit.*

⁹ PINHEIRO, 1998.

¹⁰ *Idem, Ibidem.*

¹¹ *Ibidem.*

Parte da arte produzida para a rede faz referências a artistas ou *designers* de períodos anteriores, prática freqüente nas poéticas artísticas contemporâneas. A *Web Art*, além de possuir fortes bases em outros meios, está vinculada ao *Web Design*, pois, utilizando as mesmas ferramentas, *designers* e artistas conseguem alcançar objetivos tão semelhantes, quanto diferentes. De fato, para muitos, não existe uma fronteira nítida entre *Web Art* e *Web Design*.

Prado define de duas maneiras os *sites* artísticos: os de divulgação, que expõem trabalhos que independem da rede; e os de realização de eventos e trabalhos na rede.

“Assim, podemos determinar como Web Arte, trabalhos de arte que foram especialmente concebidos para a Internet e por conta disso, utilizam as possibilidades e características inerentes ao meio.” (NUNES, 2000). Qualquer criação, seja ela artística ou não, estará sujeita a elementos intrínsecos ao funcionamento da Internet como o hipertexto, instantaneidade, interatividade, imaterialidade e reprodutibilidade infinita. Mas, a partir dessas características o artista ou o designer determinará as diferenças deste meio, em relação a outros, para realizar experiências através do ciberespaço.

Considerações finais

A produção em *Web Art / Web Design* implica na utilização da Internet para criar, questionar, propor ou dialogar sobre assuntos pertinentes à contemporaneidade, vinculados ao avanço da tecnologia e suas conseqüências¹².

Um novo contexto dado pela vivência com as novas tecnologias de comunicação está sujeito à visão do artista e do *designer* para ser traduzido, re-significado e simulado. Nossas capacidades cognitivas e perceptivas são alteradas pelo pensamento fragmentado, possibilitando a reformulação da linguagem dos suportes já estabelecidos, exigindo diferentes repertórios para sua codificação, decodificação e assimilação. Logo, a interpretação desse discurso da arte e do *design* não se dá somente no plano semântico, mas também num plano processual, perceptivo, criativo e interativo¹³.

As tecnologias de utilização das redes apresentam uma vasta diversidade e, embora apresentem diferentes interfaces, possuem um ponto em comum: dependem para sua existência, de ação e reação de usuários e suas camuflagens, *nicknames*, *avatars* e *bots*.

¹² Vide Baudrillard *apud* PINHEIRO, 2007.

¹³ PINHEIRO, 2006

Referências

BONSIEPE, G. **Design**: do material ao digital. Tradução: Cláudio Dutra. Florianópolis: FIESC/IEL, 1997.

BOURDIEU, Pierre. Mercado de bens simbólicos. In: **Economia das trocas simbólicas**. São Paulo: Perspectiva, 1987.

BUENO, Maria Lúcia. **Artes Plásticas no século XX**: modernidade e globalização. Campinas: Editora da Unicamp, 1999.

HABERMAS, Jürgen. **Para a reconstrução do materialismo histórico**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

LYOTARD, Jean-François. **O pós-moderno**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1986.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e Imaginário**: o desafio das poéticas tecnológicas. São Paulo: Edusp, 1993.

MORAES, Dijon de. **Análise do design brasileiro**: entre mimese e mestiçagem. São Paulo: Edgar Blücher, 2006.

NUNES, Fábio de Oliveira. O que é web arte? In: **.FON – Fabio Oliveira Nunes**. 2000. (<http://www.fabiofon.com>)

NUNES, Fábio de Oliveira. **Web Arte no Brasil**: algumas poéticas e interfaces no universo da rede Internet. Campinas: UNICAMP. Dissertação de Mestrado, 2003.

PINHEIRO, Olympio. Imagem, Miragem, Imagem de Síntese. **Revista da UFP**. Porto, Portugal: Universidade Fernando Pessoa, vol. 1, n. 2, p. 161-180, 1998.

PINHEIRO, Olympio José; MARAR, João Fernando. Da imagem óptica à imagem digital. In: **17º Congresso de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**, Curitiba, 2006.

PINHEIRO, Olympio. A Encruzilhada de Janus Bifrons: Arte, Ciência e Tecnologia na Contemporaneidade. In: **Anais da XVI da ANPAP**. Florianópolis-SC: ANPAP - Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, 2007.

PRADO, Gilberto. Os sites de arte na rede Internet. In: **Anais do VI Encontro Anual da Compôs**. São Leopoldo, RS: UNISINOS, 1997.