



Couchot e a tecnologia na arte

Por Cláudio Costa*

“Os átomos transformam-se em *pixels*”¹. Esta é uma pertinente asserção sobre a trajetória da tecnologia desenvolvida pelo homem no fazer artístico, através da experimentação e observação cotidiana da natureza, dos objetos que o cercam e da maneira de representá-los. Implica dizer que as técnicas impostas no fazer a representação do que está a volta do homem se aperfeiçoaram, de tal maneira, que não bastava criar condições de representação, mas fazer da utilização dos instrumentos à sua disposição um meio para conduzir a abstração do real à virtualização.

A descoberta da perspectiva na pintura, que possibilitou trazer para o ambiente da representação uma aproximação com a realidade; as técnicas do pontilhismo e seus

efeitos, que permitiram, através de uma ilusão de ótica, educar o olhar do outro sobre a obra e sobre a possibilidade da expressão da luz e seus matizes vista através da corporeidade matérica das tintas, começaram por transformar singularmente a percepção modulada pela consciência humana.

O eu, como sujeito receptor e fruidor de um tempo/espaço artístico, foi gradualmente substituído por um complexo que abarca um todo perceptivo. O tempo de fruição da obra/objeto caminhou numa velocidade que fez do “eu” um múltiplo observador: em qualquer lugar que o homem se encontre, a tecnologia possibilita a fruição coletiva através de sua ampla vulgarização.

Aparece aí um sujeito coletivo,

até então inexistente na história da humanidade e sua tecnologia. Pierre Francastel revela que “... *as técnicas existem, é constatado, como um fundo comum de sensações e atividades que servem de base à todas as formas de atividade humana...*”², constituindo-se como meios não apenas para criar imagens de um mundo específico, mas para perceber e interpretar esse mundo.

O aparecimento da fotografia no fim do séc. XIX, com seu “grânulo químico”, permite registrar através da impressão, via luz, imagens restritas anteriormente ao âmbito da pintura.

Essa substituição do pigmento da pintura, como percepção óptica, pelo pigmento químico impressionável, permitirá ao homem criar um movimento ilusório a partir de imagens estáticas,

revolucionando a técnica de registro e de transmissão da representação da realidade. O cinema vem contribuir com uma nova leitura nas artes, com a apresentação audiovisual surpreendendo o público e influenciando a criação de um novo conceito na pintura, o que Apollinaire considera como uma “realidade de visão, não uma realidade de concepção. Uma realidade criada para a pintura e não mais uma imitação dessa realidade. Uma realidade plástica”³.

O cubismo torna a seqüência filmica, que transcorre quadro-a-quadro, em uma seqüência plástica, colocando as imagens sobrepostas, não linearmente, mas umas sobre as outras, dando a ilusão de movimento através da bidimensionalidade do resultado cromático.

As inovações tecnológicas permitiram ao homem expandir seu universo de conhecimento em relação a si, ao outro e ao meio em que vive, bem como a usufruir com perspicácia de suas possibilidades.

A eletricidade foi a grande responsável pelo avanço da comunicação e a aparente quebra de fronteiras no planeta. Depois de séculos de uma tecnologia óptico-linear, entramos em um espaço cultural novo, criado pelos canais eletrônicos de comunicação como o rádio, o telefone, o cinema e a televisão. Meios que envolvem o sujeito, integram-no em um campo de vivências e, ao mesmo tempo, concebem-lhe uma percepção mais rica de seu universo. O homem ocidental, destribalizado desde a invenção da imprensa, retribaliza-se. A eletricidade possibilitou a expansão da comunicação em nível global⁴, colocando em contato de “tempo real” populações distintas sócio-econômica e culturalmente. O

rádio é a manjedoura que une fiéis os quais dificilmente entrarão em contato a não ser pelo embalado anônimo da voz/música modulada.

As balizas revolucionárias que McLuhan utiliza para mostrar a história dos meios de comunicação de massa são, respectivamente, a invenção da imprensa no século XV e a do rádio e da televisão no século XX⁵. A humanidade passa de uma sociedade industrial, baseada na atuação mecânica, para uma sociedade de consumo, elétrica e tão rápida que a maioria de sua população sequer consegue usufruir plenamente de suas possibilidades.

A era que se instala parece independente do próprio homem que a cria e recria a todo momento. A eletricidade cede espaço à eletrônica e o resultado no campo das artes é impressionante. As diferentes tendências da arte dependem essencialmente da ação entre o sujeito e o objeto, em perpétua reapropriação das técnicas experienciadas por outras ciências, tornando muitas vezes “confusa a noção entre a coisa vista e a sua representação”⁶. No caso da televisão, apesar da imagem que está sendo vista ter toda semelhança com a imagem de um filme, esta não traduz, entretanto, a realidade ao receptor: a de que a captura está sendo feita de maneira magnética ou digital, transmitida via microondas, cruzando fronteiras muitas vezes internacionais e aparecendo em um aparelho instalado para vários espectadores isolados num mesmo tempo. O fator “tempo real” acaba por nos mostrar a realidade como ficção. Pierre Restany define bem este intercâmbio estético como a proposição de um novo realismo: “uma apaixonante aventura do real visto em si, e não através de um

prisma conceituado pela emoção. É a assinatura da contemporaneidade, totalmente urbana, tecnológica, industrial e publicitária, a essência de nossa forma de comunicação, com a invasão do espaço cotidiano por inumeráveis objetos de consumo”⁷.

Se a difusão da imagem televisiva se evidencia através da audio-visualização da realidade, o desenvolvimento das técnicas de tratamento da informação, ao contrário, não se faz assim tão perceptível. Elas estão na origem da eletrônica, como tecnologia que vai auxiliar, de maneira velada, a transposição das informações do locus onde são geradas para um público altamente anestesiado quanto à sua origem e formas de recepção. A definição dos meios de comunicação como extensão do homem⁸ tem seu cordão umbilical cortado pelo próprio criador, devido a esse processo de criação/anestesiamento característico do excesso em nossa sociedade. Um excesso simbólico/icônico, quantificado sonora e visualmente através das mensagens veiculadas pelos mais variados meios de informação. O tratamento recebido para poder trafegar nestas vias e ser armazenado é feito através de técnicas referenciais puramente matemáticas.

McLuhan define o percurso do olho humano para montar a imagem da TV “por meio das técnicas em mosaico”. Apesar das distâncias a unificação das linguagens do homem contemporâneo, o coloca vivendo numa só “aldeia global”. A era eletrônica não seria, então, mais uma das etapas na história da mecanização e da atomização mas, ao contrário, ela significaria uma ruptura com ambas e a retomada de “uma convivência orgânica, tribal.” A informática acelera essa

aproximação, através da ciência e da técnica, tornando-se a base da reflexão sobre a questão estética na atualidade⁹, quando o mosaico se torna fractal.

Essa participação do espectador, com seu olhar percorrendo a superfície da tela da TV para compor a imagem, desvenda a maneira como é colocada, do ponto de vista técnico, a distribuição da própria imagem no aparelho. Não é exatamente uma imagem que o espectador vê, mas informação. Não são signos, mas sinais codificados. As linhas da TV, a retícula da impressão gráfica, a seqüência de fotogramas do cinema, têm agora a forma de *pixels*: pontos de luz com cores que, combinados, acabam por dar forma à imagem/texto. Criou-se uma nova linguagem de comunicação; uma linguagem que os artistas utilizam como novo suporte de um processo de criação/emissão de suas obras, onde a sensorialidade muda o conceito de interação com o público, que recebe a obra revalorizada como pensamento em detrimento da personalidade do autor. A emissão cibernética intermediando essa vulgarização do trabalho artístico é mais mediática e comercial do que o restrito ambiente dos espaços tradicionais de exibição.

A possibilidade de interação que o sistema computacional amplia com os demais meios (fotografia, texto, som) e a representação de sua matriz, através de um inconsciente numérico, dá a essa nova mídia uma perspectiva de trabalho em que a plena consciência da realização da obra, com o domínio completo do autor sobre a totalidade de sua produção, é dividida com os produtores de *software* e *hardware* a partir de um elemento mínimo constituinte. A necessidade destes

“terceiros” que se envolvem indiretamente na obra deve-se à especialização que a nova mídia exige para que um amplo público possa interagir com esta técnica, modificando o relacionamento homem/máquina.

Criada inicialmente como uma forma de comunicação informacional, o sistema informático, baseado na utilização matemática, combina, através dos algoritmos, a construção *pixelada* da imagem. Esta é de dois tipos: uma se utiliza dos meios tradicionais, transformando-os digitalmente; outra possibilita a criação interna nessa nova tecnologia, rompendo, por conseqüência, com todas as características da produção de imagens tradicionais. O desenvolvimento de *softwares* específicos abre o campo imagético para experimentações com uma rede de usuários até então restrita. O artista e o público participam ativamente, através de um suporte que não é mais matérico, ou energético, mas totalmente simbólico. Esta técnica que a ciência oferece é muito importante e decisiva nas artes, com os programas alimentando a ordenação da obra, a partir de modelos numéricos de interpretação e desenvolvimento da informação. O imaginário artístico eletronicamente transformado está apoiado numa “tecnociência”. O sujeito não é mais ligado a uma mecânica material, mas à linguagem programática, fruto de uma interpretação mais elaborada do real, que obriga esse sujeito a se redefinir¹⁰.

A realização das obras procedem a partir de objetos reais, ou não, numericamente transformados. Trata-se muito mais de uma representação do real do que de uma duplicação ou cópia. Um

mundo virtual que não reconhecemos mais. Nostalgia do gesto verdadeiro em tempo real, do movimento corporal puro e bruto.

A pedra do litogravurista, a tela do pintor, são agora um monitor calcado em novas referências numéricas. A descoberta dessa expressão, que poderíamos chamar de artesanato-informático, reterritorializou-se numa disciplina de dimensões mínimas: crise de grandezas que coloca em xeque a percepção do observador-voyeur¹¹. Mas aqui, a tecnologia se apresenta como um filtro que apura a sensibilidade do artista criador de um idioma visual diferente, com a gestualidade flanando pelo mercado persa das imagens contemporâneas na interface do tempo, onde o sentido é comunicado como luz e cor.

* Artista plástico e publicitário, pós-graduando em Multimídia pela Unicamp.

Notas

¹ Couchot, E. Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração (p. 38). In: Parente, A. *Imagem-Máquina*. São Paulo: Editora 34, 1999.

² Idem, p.41.

³ Couchot, E. *La thechnologie dans l'art*. Nîmes: Éditions Jacqueline Chambon, 1998.

⁴ McLuhan, M. Pour comprendre les média (pp. 325-336). In: Couchot, E. *La thechnologie dans l'art*. Op. cit., pp. 325-336.

⁵ McLuhan, M. *Os meios de comunicação como extensão do homem*. São Paulo: Cultrix, 1971. O eixo de seu discurso se constrói, justamente, na importância assumida pelo meio (“medium” – canal) como veiculador das mensagens.

⁶ Couchot, E. *La thechnologie dans l'art*. Op. cit., 1998, p. 51.

⁷ Restany, P. *Le nouveau réalisme* citado por Couchot, E. *La thechnologie dans l'art*. Op. cit., 1998, p. 73.

⁸ McLuhan, M. Op. cit.

⁹ Couchot, E. Op. cit., p. 83.

¹⁰ Couchot, E. Op. cit., p. 131.

¹¹ Mendonça, Maurício A. In: *Ulisses Ensimesmado*. Londrina, 1999.