

## Pelo real e virtual: por um objeto em transformação

RICARDO DE CRISTOFARO

■ 54

Ricardo de Cristofaro é professor do Instituto de Artes e Design (IAD) da UFJF (Juiz de Fora, MG). Trabalha com ensino e pesquisa nas áreas de escultura, arte contemporânea e artemídia nos seguintes cursos: Mestrado Acadêmico em Artes, Cultura e Linguagens (IAD/UFJF); Mestrado Profissional em Gestão e Avaliação da Educação Pública (Caed/UFJF); Especialização em Moda, Cultura de Moda e Arte (IAD/UFJF); Bacharelado Interdisciplinar em Artes e Design e Bacharelado em Artes Visuais (IAD/UFJF). Possui Doutorado em Artes Visuais pela UFRGS, Mestrado em Artes Visuais pela UnB e Graduação em Educação Artística pela UFJF. Artista plástico com atuação desde 1986.

## ▪ RESUMO

O artigo apresenta uma reflexão sobre uma conduta criadora, apresentando os pressupostos, conceitos, ações, intenções e estratégias que participaram da instauração de uma proposição artística denominada de “arte objetual digital”. Esta proposição explora a possibilidade de existência de objetos produzidos a partir do deslocamento de procedimentos operacionais do espaço físico real para o virtual tecnológico, envolvendo ações de apropriação, fragmentação e construções que se aplicam em objetos pré-fabricados, tomados como matéria-prima. A conformação desta produção objetual ocorre sob certas condições vinculadas a um conceito amplo e aberto de objeto, tendo em vista a identificação da realidade virtual digital como território de trabalho e levando em conta a exploração das características distintivas da imagem digital no que diz respeito à materialidade e plasticidade.

## ▪ PALAVRAS-CHAVE

Arte digital, objeto, arte objetual, apropriação, transformação

## ▪ ABSTRACT

This study intends to propose a reflection upon my conduct of creation presenting the presuppositions, concepts, actions, intentions and strategies that played a role in the establishment of the artistic proposition named digital object art. This proposition explores the possible existence of objects established through an operational procedures move from the real space to the technologic virtual, involving acts of appropriation, fragmentation and constructions that are applied to prefabricated objects taken as raw materials from the market of numeric products. The conformation of this objectual production occurs under some conditions linked to a broader concept of object, focusing the identification of a numeric virtual reality as the field of work and taking into account the research and exploration of different characteristics of numeric image, under the point of view of its differences about the materiality and plasticity.

55 ■

## ▪ KEYWORDS

Digital art, object, objectual art, appropriation, transformation

## 1. Sobre reminiscências

A presença do objeto em minha prática artística sempre esteve contaminada por uma convivência muito próxima com oficinas mecânicas, particularmente, uma oficina familiar de mecanografia onde trabalhei como técnico por vários anos. Foi neste ambiente, de contato diário com diversos tipos de máquinas e ferramentas, que acredito ter sido impregnado por associações entre forma e função, entre causa e efeito, pelo interesse por propriedades físicas e analogias. A analogia é pensada aqui como uma faculdade de imaginar objetos em constante permutação de forma e sentido, no desejo de combiná-los, de fazer coexistir a parte de um com a parte de outro e perceber, voluntariamente ou não, a ligação de suas estruturas.

Uma oficina de mecanografia é normalmente um ambiente de trabalho da extrema razão, isto é, da compreensão técnica e lógica do sistema operacional de ferramentas e máquinas. Um lugar onde as coisas devem funcionar, ou melhor, onde se procura descobrir por que coisas que funcionavam não estão funcionando.

Mas foi justamente neste espaço da razão que passei a desenvolver o hábito de indagar a natureza funcional de certos objetos e a transformar seus desígnios. Meu interesse excedia o deslumbramento com o bom funcionamento das ferramentas e máquinas e atingia um universo paralelo, reunindo questões que passam ao largo do objetivo de existência de uma oficina mecânica.

Localizei a diferença entre novas e velhas tecnologias. Percebi a silenciosa passagem do tempo que determinava o desgaste, a obsolescência e conseqüentemente um novo destino para objetos. Muitas vezes o descarte e a geração de sucata para o reaproveitamento ou reciclagem.

■ 56



Figura 1- Mesa de trabalho da Oficina de Mecanografia DEC, Juiz de Fora/MG, 1980.

Também no trabalho em oficinas, adquiri um saber-manejar, um saber-lidar com ferramentas. Aprendi procedimentos que posteriormente seriam aplicáveis e fundamentais

em minhas proposições artísticas, a exemplo de desmontar, separar, selecionar, reparar, reaproveitar e remontar. Mas essencialmente outra dimensão se apossou de mim de modo incisivo, o processo de repetição e transformação de uma coisa em outra, ou seja, a possibilidade de transfiguração formal e/ou funcional. (Figura 1)

## 2. Um trajeto na direção do objeto

Nos primeiros anos de minha trajetória artística, trabalhei com as linguagens do desenho e da pintura, tendo elegido, como assunto em muitos de meus trabalhos, imagens de fragmentos extraídas de máquinas, bem como a estrutura volumétrica de ferramentas e utensílios domésticos.

Posteriormente produzi uma série de obras que se situavam no espaço de interseção entre a pintura e a escultura. Foi quando percebi a possibilidade de trabalhar com o objeto como categoria de expressão artística que, não só dialoga, se articula e se expande sobre diferentes linguagens, mas essencialmente se manifesta plenamente no espaço físico tridimensional. Também percebi no objeto a possibilidade de manuseio de materiais alternativos e a conjugação de diferentes procedimentos técnicos.

57 ■

Nos primeiros objetos que realizei adotava operações conscientes e ordenadas rumo a ações de conflito com a natureza utilitária dos objetos cotidianos. Em meus procedimentos de trabalho, havia o desejo de gerar objetos contraditórios, descomprometidos com um emprego, avessos a um contexto primeiro de designação.

Por meio de procedimentos e ações formais, envolvendo dobras, mutilação e aglutinação de fragmentos de objetos, buscava a possibilidade de gerar objetos ligeiramente ambíguos, estabelecidos sobre a percepção de uma incerteza ou indecisão entre forma e função. Reivindicava a possibilidade de contrariar a percepção corriqueira dos objetos, que é essencialmente desempenhar funções. (Figuras 2 e 3)

Ao produzir minhas proposições objetuais, tentava subverter certos reconhecimentos e mesmos valores impostos aos objetos pela sua própria função primordial, construindo o que passei a chamar de *objetos estranhos*.

Com o tempo, identifiquei métodos operatórios e estratégias de abordagem do objeto. Identifiquei um objeto de trabalho (e também de estudo) que desejava conhecer melhor. Compreendi, desde o início, que através de meus objetos instaurou-se um campo fecundo para a pesquisa e a investigação, uma diretriz, um caminho a seguir, um questionamento crítico e criativo, uma atividade teórico/prática.

■ 58



Figura 2- Ricardo Cristofaro, *A arte de encontrar o que você não procurava*, ferro e madeira, 76 x 41 cm, 2001 (Coleção particular)

Figura 3- Ricardo Cristofaro, *Projeto para um nassa*, zinco e madeira, 50 x 160 cm, 2003 (Coleção particular)

### 3. A noção de objeto

O termo *objeto* ou *arte objetual* assinala, no campo das artes visuais, trabalhos tridimensionais de pequenas proporções, ligados em grande parte a uma escala humana e

apresentando-se diretamente no espaço, ou seja, sem os apoios semânticos convencionados na moldura para a pintura ou na base para a escultura. Estas características problematizam fortemente a questão do limite da obra, pois o objeto se relaciona de maneira muito intensa como o espaço circundante.

Devemos considerar também que o objeto se instala num terreno ambíguo, de natureza híbrida, onde ocorre, muitas vezes, o agenciamento de diferentes materiais, técnicas e, frequentemente, a apropriação e incorporação de objetos e fragmentos de objetos pré-fabricados.

Outra questão importante em relação ao objeto é a pluralidade de seus conceitos e manifestações, capaz mesmo de gerar uma indistinção entre o objeto como arte e meros objetos como coisas reais, entre arte e realidade. Isso ocorre mais frequentemente quando o objeto é produzido a partir da apropriação total ou parcial de objetos cotidianos. Ou seja, pelo objeto circula de algum modo a questão: o que habilita um objeto industrial pré-fabricado, saído do seu contexto usual, receber a distinção para se tornar uma obra de arte?

Não há uma única resposta que possa abarcar a complexidade desta temática. Muitos artistas, historiadores, críticos e teóricos vêm se lançando sobre o tema que não deve ser visto como uma questão ou um problema específico do objeto como categoria de expressão artística, mas certamente, bastante fomentado pelo aparecimento dele. Como exemplo deste embate, Arthur Danto se refere a vários trabalhos e questões relacionadas ao objeto para examinar a diferença ontológica entre trabalhos artísticos e objetos do cotidiano, à primeira vista indistinguíveis. Apoiado no campo da filosofia da arte, Danto analisa a forma crítica com que o espectador deve relacionar-se com o objeto (DANTO, 2005).

Essa problemática se instaurou na medida em que os artistas deixaram de utilizar linguagens, materiais e técnicas pré-estabelecidas, para propor uma forma de expressão totalmente nova: o objeto como um meio de veicular o desejo da diferença, de transgredir as normas, ou apontando uma alternativa, um novo conceito. Isso muitas vezes dificulta a identificação do que pode vir a ser denominado como objeto na arte.

Nesta direção, podemos colocar a seguinte questão: Seria objeto, apenas, um termo genérico que, de certa forma, derivou-se conceitualmente das experiências realizadas

por artistas modernos no início do Século XX, ou um termo específico para designar produções que se aproximam em suas estratégias, procedimentos e técnicas, estabelecendo uma lógica interna, um conjunto de regras? Seria pertinente fixar limites, ou seja, tomar o objeto como um meio plástico/visual ou uma forma de linguagem?

Parece que, frente a uma heterogeneidade de proposições e hibridismos de meios, torna-se bastante difícil reivindicar uma definição consensual para o conceito de objeto nas artes visuais. Também é relevante considerar que o significado de um termo cultural pode ser constantemente ampliado a ponto de incluir novos fenômenos que inicialmente jamais haviam sido cogitados (CRISTOFARO, 2013, 155-156).

Em grande parte, o contexto de procedência do objeto nos indica propósitos amplos, que visaram, em sua maioria, a romper com as tradicionais divisões das linguagens em categorias. Neste sentido, mesmo que o objeto tenha perdido seu sentido de radicalização inicial, tornando-se uma prática corrente e, até mesmo uma linguagem para alguns, considero importante continuar a especular sobre o que determina a condição de objeto, mesmo que estas determinações não se sustentem por muito tempo, uma vez que a prática artística a todo o momento convive com este eterno ser e não-ser, definir e redefinir, fazer e refazer.

■ 60

No cenário contemporâneo, a noção de objeto reforçou progressivamente a idéia de uma categoria maleável, de uma estrutura ou uma forma de expressão sem contornos precisos, tornando-se cada vez mais um espaço móvel, intersticial, uma rede de conexões distribuída sobre amplas possibilidades expressivas.

É importante também considerar que, no âmbito da multiplicidade de proposições objetuais que se apresentam na atualidade, é possível encontrar situações onde a mobilização de conceitos e procedimentos operatórios idênticos estejam revestidos de significados distintos. Através do objeto, existem sempre maneiras diferenciadas de pensar, de viver e de ver o mundo e, conseqüentemente, de produzir arte.

Defrontamo-nos, aqui, com a possibilidade de um mesmo gesto ou intenção a partir do objeto, ou através dele, adquirir sentidos e significados diferentes em conjunturas distintas, e ainda, mesmo com o emprego de procedimentos operatórios idênticos, despertar sentidos singulares, dependendo de contextos históricos, sociais e circunstâncias

específicas. Com efeito, no momento atual, o objeto alcança uma espécie de maturidade, desencadeando toda uma gama de processos de doação de novos significados.

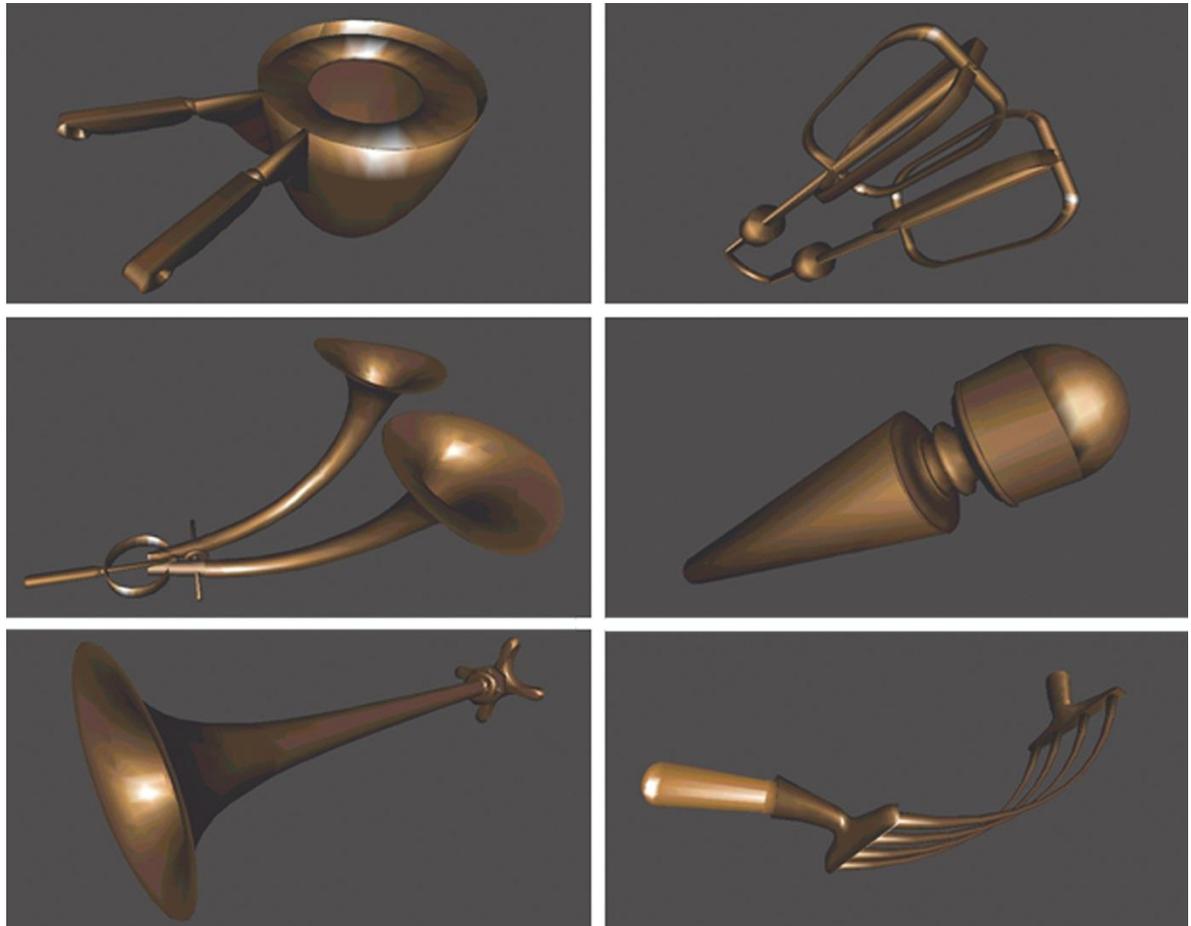


Figura 4- Objetos da série “O Colecionador” 1998/2001.

#### 4. Outros objetos, outras circunstâncias

Há pelo menos quinze anos venho realizando trabalhos utilizando novas tecnologias, pesquisando certas especificidades da expressão artística em ambientes de realidade virtual. De modo mais específico, tenho trabalhado com tecnologia digital, identificando e estudando a maneira como são gerados os mundos de realidade virtual, bem como o comportamento de determinados grupos sociais que constroem estes mundos e fazem por eles circular objetos. Foi inicialmente, no interesse em investigar e utilizar estes

objetos que desenvolvi as séries “Objetos-poemas”, “O colecionador” e “Objetos Imaturos”, trabalhos constituídos de obras que passei a denominar de “arte objetual digital”. (Figura 4)A conformação e existência dessa produção ocorreu em certas condições que se vinculam à possibilidade de existência de um conceito mais amplo de *objeto* – com especificidades dos ambientes de realidade virtual – a demarcação de uma matéria-prima específica e a utilização de procedimentos operacionais de apropriação e transformação de objetos, deslocados do espaço físico real para o espaço virtual tecnológico.

Entendo que esta escolha manteve uma unidade com certos assuntos vinculados ao meu trabalho já desenvolvido no espaço físico real; ao mesmo tempo, permitiu a abertura de novas possibilidades expressivas para transitar e manobrar procedimentos e conceitos operacionais. Neste sentido existiu, por caminhos diversos na constituição de uma “arte objetual digital”, um olhar retrospectivo, que buscou a elaboração de uma estrutura de trabalho dialética que remonta a experiências um tanto quanto análogas. Esta dialética foi um exercício de liberdade, de reflexão e ação, que assumiu a contaminação e as referências, como processo de trabalho e campo de investigação.

■ 62

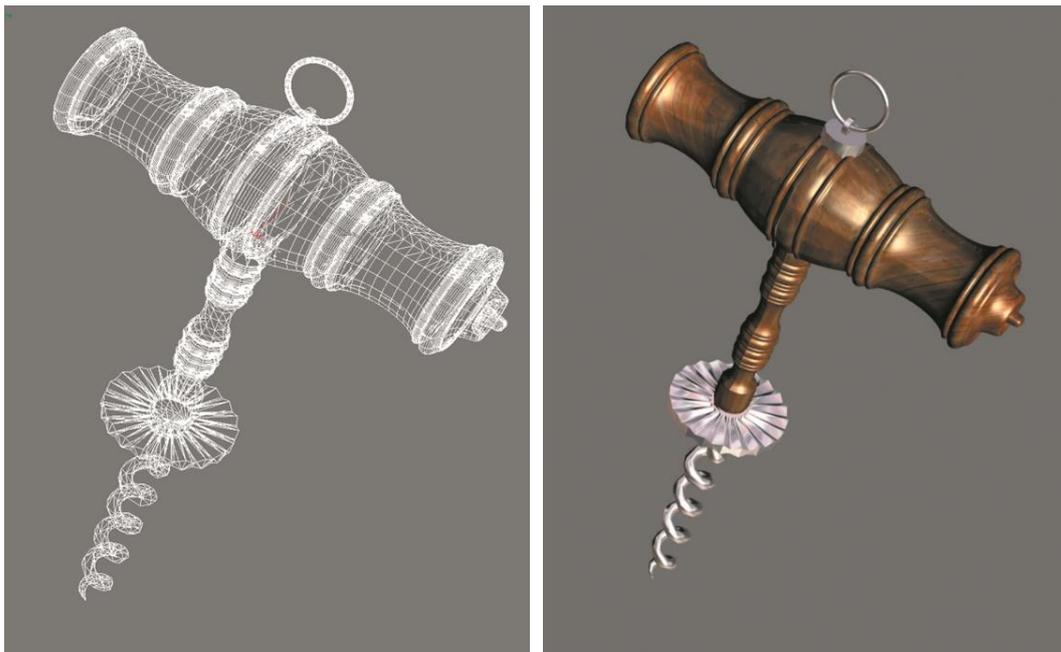


Figura 5- Objeto digital 3D capturado na internet.

Meu ponto de partida para a criação de uma “arte objetual digital” foi instituir uma conduta de trabalho que passou a perceber no território da realidade virtual tecnológica a existência de produção, comércio e circulação de tipos específicos de objetos: os objetos digitais 3D. Inventados ou criados como simulações de objetos existentes no mundo físico real, esta categoria de objeto é comumente uma estrutura utilitária, produzida para ser inserida em mundos virtuais relacionados a diversas áreas do conhecimento como arquitetura, urbanismo, decoração, cinema, engenharia e animações publicitárias, por exemplo. São objetos fabricados com um design específico e direcionados a determinadas funções: simular uma forma no espaço virtual para observar sua aparência antes que ela exista no espaço físico real; simular comportamentos físicos para localizar defeitos e aperfeiçoar eficiências; inserir objetos em mundos virtuais para que os mesmos possam exercer papéis cenográficos; entre outros. (Figura 5)

Foi junto a este universo, que comecei a investigar uma matéria prima específica e a especular a possibilidade de produzir uma “arte objetual digital”. Partindo deste propósito busquei localizar e demarcar espaços onde existiam objetos digitais 3D disponíveis e arquivos que configuram a volumetria e aparência dos mesmos.

63 ■

Como não desejava adquirir objetos, me lancei na tarefa de encontrá-los gratuitamente. Nesta direção, localizei na internet sites que disponibilizam arquivos de antigos objetos 3D, ou seja, trabalhos realizados há algum tempo que estão disponíveis para uso gratuito. Descobri, em pouco tempo, que isso não se configurava como uma gentileza dos criadores de objetos digitais 3D, mas em grande parte, ao constante aprimoramento dos *softwares* que são usados como ferramenta de produção.

No território da computação gráfica, os processos de modelização e renderização são constantemente otimizados, influenciando fundamentalmente no desempenho e aparência dos objetos. Este aperfeiçoamento faz com que, em poucos anos, vários objetos produzidos com softwares de versões antigas se tornem ultrapassados. Objetos que passam à condição de sucata digital, fruto da obsolescência causada pela renovação tecnológica. Um fenômeno já bastante percebido e estudado no trajeto de vida dos objetos no mundo físico real começa a se repetir no mundo virtual.

Foi através de objetos digitais 3D, como matéria-prima estranha a minha prática artística anterior, mas simultaneamente familiar em seu significado, que estabeleci um deslocamento de minha prática objetual. Passei a admitir o computador como ateliê, softwares como ferramentas e dezenas de objetos obsoletos capturados em sites na internet como material de trabalho. Estes objetos foram gradativamente analisados, estudados e testados. Muitos deles desmontados, e suas partes catalogadas e guardadas como detritos em pastas (arquivos) de um computador.

Mèredieu, abordando a natureza dos objetos e detritos utilizados como matéria-prima no processo de produção artística, considera que:

O que constitui a natureza do detrito é a sua perda de valor de uso, assim como o *não-valor* de troca que daí resulta. O sistema de reciclagem permite, inversamente, fazer retornar ao circuito da produção e do consumo os restos e detritos gerados por esta mesma produção e consumo. Objetos, matérias em profusão, os restos se acumulam e são oferecidos à cobiça do artista, que restituirá a estes resíduos um novo valor de troca. Sobre um plano artesanal (ou industrial), o princípio da recuperação dos materiais corresponde a uma prática antediluviana (MÈREDIEU, 2004, p.352).

■ 64

Diferentes dos objetos reais, os objetos digitais 3D se revestem de uma plasticidade específica em função da sua natureza constitutiva. Por possuírem uma matriz digital, permitem o amplo acesso e a manipulação de suas estruturas, abrindo um campo para grandes possibilidades processuais. Através de *softwares* de computação gráfica podem ser trabalhados como uma matéria maleável, capaz de fornecer configurações formais absolutamente inesperadas e, neste sentido, podendo servir a múltiplos propósitos. (Figura 6)

Disponíveis para diversas interferências, os objetos digitais 3D se prestam interminavelmente a experimentalismos e a jogos de construção e desconstrução. Por meio de comandos de softwares, estes objetos podem ser esticados cortados, interpenetrados, agrupados, duplicados e ter suas texturas e acabamentos intercambiados.

A questão primordial destes mecanismos consiste no fato de que estas ações nunca são definitivas, uma vez que outros comandos permitem a reversão parcial ou total de qualquer alteração, sem perdas ou danos. Os diálogos entre acertos e erros, entre avanços e

recuos, constituem-se como métodos de trabalho e conformam investigações sempre ativas e retroativas.

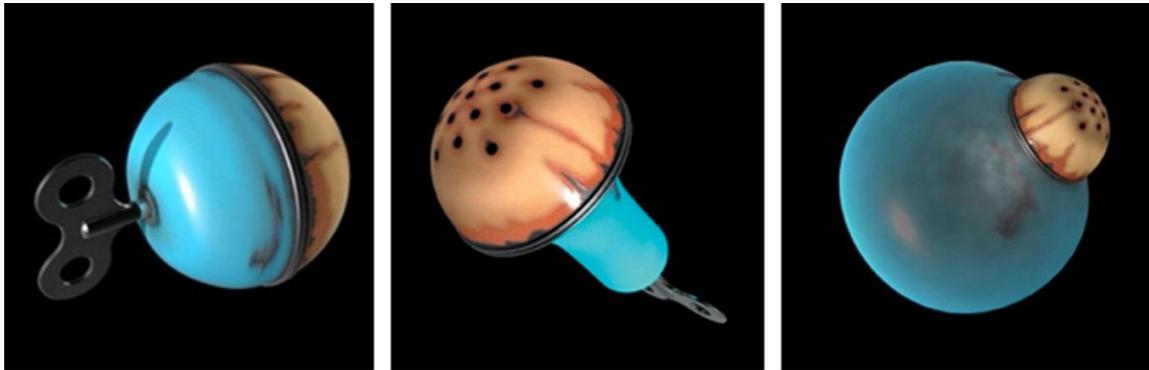


Figura 6- Objeto da série “Objetos imaturos”, 2006.

Se um objeto no espaço físico real é quebrado e danificado, há casos em que é possível revertê-lo à sua forma original sob agudos procedimentos de restauro. Contudo, este objeto refeito adquire um novo *status*. O original, uma vez quebrado, perde irreversivelmente sua configuração primeira. Ele será sempre um objeto restaurado, jamais o mesmo objeto. No virtual não existe este *jamaís*, pois tudo se reverte, se reinicia, se refaz, sempre em processo. Estas possibilidades conferem ao trabalho no ambiente digital, características muito singulares, certamente distintas de uma prática artística com objetos no espaço físico real.

65 ■

Através de ampliações ou reduções de formas, de aproximações em detalhes ocultos nos objetos, de investigações minuciosas sobre partes e detalhes é possível vislumbrar vários condicionamentos que determinam a existência de uma “arte objetual digital”. Instauram-se possibilidades impossíveis no espaço físico real, criando um inusitado espaço de liberdade. Esta disponibilidade, maleabilidade e plasticidade é uma questão que ressalta como um dos fatores dos mais proeminentes e distintivos no trabalho com objetos virtuais.

O trabalho com estes objetos propicia uma nova relação entre forma, matéria e espaço. Ao ampliar a escala de um objeto, o espaço se estica e, ao girar o objeto seu movimento se expande, promovendo formações estruturais inteiramente inusitadas.

No ambiente digital, os fenômenos físicos relacionados à matéria e à solidez das formas perdem seu prestígio. Não existem objetos leves ou pesados, superfícies quentes ou frias. Percebe-se, neste processo, um enfraquecimento do que entendemos por matéria de um objeto, pois esta não possui mais, em relação às estruturas, nenhuma solidez, e sua substância se estabelece sobre uma natureza específica e diferenciada.

## **5. Desviar e introduzir o estranhamento.**

Desde o início do trabalho, estava fortemente determinado a realizar uma proposição objetual específica que pudesse de algum modo, tencionar e problematizar os processos de familiaridade e reconhecimento que ocorrem naturalmente na convivência e intimidade do homem com os objetos cotidianos. Este propósito me levou a pensar na construção de objetos estranhos.

■ 66 Com esta tomada de posição, reforcei a ideia de que os objetos comunicam pela simples razão de que falam à sensação e à percepção. Mesmo se considerarmos suas construções, seus funcionamentos, suas denominações pela linguagem, suas relações quanto ao espaço, ao tempo, à causalidade, à substância, creio que esta comunicação se estabelece sempre a partir da experiência sensível proposta por sua presença ou sua utilização.

Deste modo, passei a fazer experimentações, refletindo acerca das percepções, dos sentimentos e dos comportamentos que assumimos em relação a certos objetos. Cabe ressaltar que tomei como referência a experiência com os objetos no espaço físico real que, em muitos casos, serviram de modelo para as simulações dos objetos 3D que havia capturado e que observava nas cenas virtuais. Em minhas experimentações, conhecer, interiorizar e vivenciar a intimidade dos objetos que foram escolhidos e apropriados, descobrir suas potencialidades, se tornou uma tarefa primordial e necessária.

O sentido de estranhamento que associo aos meus objetos não tem relação com coisas que devem ser decifradas ou como algo obscuro. Em meu processo de trabalho, o que define a configuração de um objeto estranho não está bloqueado sob a forma e aparência do objeto. Interessa-me o objeto estranho como uma maneira de tencionar hábitos

perceptivos, os modos de vivenciar os objetos, gestos e processos pelos quais entramos em relação com estes.

O objeto estranho se estabelece na insistente ambiguidade entre semelhança e dessemelhança, entre a forma dos objetos apropriados e a forma dos objetos reconstruídos e, ainda, a impossibilidade de apreensão e entendimento completo dos objetos, devido à sua anti-funcionalidade.

Étienne Souriau, discorrendo sobre o estranho como categoria estética, refere-se a algo *próximo do misterioso* que possui uma *existência escondida, desconhecida* e que constitui um tipo de *desafio* ou *provocação*. Entretanto, considero curioso o fato do autor se referir ao estranho também como *coisa difícil, impossível* de se conhecer completamente, *não definido* e, ainda, que o estranho *se distingue pelo seu caráter ambíguo* (SOURIAU, 2000, p.659).

Minhas estratégias de trabalho procuraram dissimular uma espécie de dimensão natural dos fragmentos de objetos digitais 3D através da impossibilidade de intuição analógica, de participação pela referência a gestos e movimentos experimentados. Para isso, procurei gerar objetos marcados por uma anatomia da falsa função, por uma inutilidade projetiva, através de uma estrutura formal que se nega a ser revelada e entendida, apesar de seus índices de familiaridade.

67 ■

Desejei assegurar, através de agrupamentos de fragmentos e intercâmbios de matérias, uma coexistência em um novo contexto, pouco coerente com a ideia de objeto funcional e mais análogo a objetos primitivos em suas fases projetivas: de acertos e erros, de jogos, de brincadeiras, de testes. Revivia minha experiência profissional em oficinas mecânicas, envolvido com o agrupamento de formas inusitadas de máquinas e ferramentas.

Desejei trabalhar com estas incoerências funcionais, ou seja, cada fragmento agrupado a outro fragmento, cumprindo funções próprias, às vezes em favor do todo, às vezes transgredindo o conjunto.

A aparência de determinadas partes de meus objetos por vezes se tornou familiar, cotidiana, corriqueira, no entanto, tais objetos tornam-se profundamente deslocados do seu contexto, estranhos a partir da ocupação de um lugar e de uma função profundamente artificial. (Figura 7)

Encontrei com meu processo de trabalho um modo de subversão da silenciosa normalidade que se percebe nos objetos digitais 3D, vinculada à sua costumeira ordem, à espera de uma inserção em uma maquete arquitetônica, por exemplo. Proponho assim, um modo de jogar novas luzes em simulações de objetos e utensílios digitais e um procedimento de reinventar novas utilizações para estas estruturas que, com o passar do tempo, também vão se transformar em *formas* adormecidas pelo hábito.

Além da possibilidade intrínseca, propiciada pela prática artística de *apropriação* e fragmentação de objetos, reafirmo através de minhas construções objetuais, o desejo de desarrumar o cotidiano e inverter desígnios; retificar contínua e vivamente suas leis, suas ordens pré-determinadas; quebrar suas rotinas, suas cadeias produtivas e cotidianas, intrinsecamente previsíveis.

■ 68

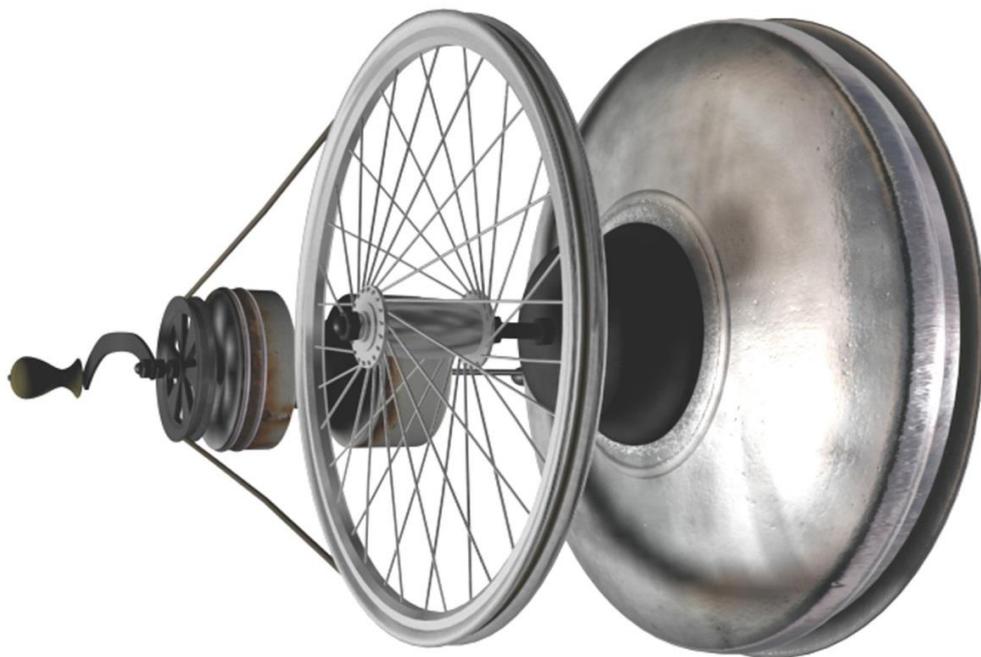


Figura 7- Objeto da série “Objetos imaturos”, 2007.

Desejo, de certo modo, que as associações entre fragmentos heterogêneos às deformações e às transmutações de aparência material possam envolver meus objetos na temporalidade da fantasia. Percebo o objeto como uma forma de construir uma realidade que possa ser recipiente de experiências, um lugar para o público cogitar associações pessoais. Neste sentido, o objeto se presta a estimular projeções, dentro de uma percepção mista: o que sei e o que não sei; o que reconheço e o que desconheço; a satisfação e a perturbação.

## 6. Conclusão

É possível perceber, no contexto da produção artística contemporânea, que o uso da tecnologia digital envolve, quase sempre, uma curiosidade de experimentação e utilização de uma nova ferramenta de trabalho. Contudo, para mais além, descortina-se a atuação de um acentuado número de artistas que se interessam pela tecnologia digital em função de questões mais amplas, que englobam e problematizam as relações entre ciência, vida e arte. Neste sentido, encontramos proposições artísticas que trafegam nas tensões e problemáticas das influências que a tecnologia digital exerce sobre a sociedade, na procura de um desafio reflexivo e prático que se apresenta muito envolvente.

69 ■

Na articulação entre produção artística e novas tecnologias, frequentemente é inevitável que o artista se interrogue sobre as características das estruturas onde o trabalho é produzido e compartilhado. Neste processo é importante o conhecimento do uso tradicional de suportes e meios, e um pensamento claro a respeito das intenções de exploração e utilização de tecnologias, visando a uma consciência sobre diferenças e especificidades. Mas a mesma consciência que permite a reflexão, a busca e o conhecimento dessas especificidades, revela os caminhos para suas transgressões.

A tecnologia digital desenvolve-se, atualmente, lado a lado com um momento de expansão das linguagens artísticas e, rapidamente, a preocupação de artistas deixa de ser apenas o entendimento, conhecimento e demarcação das fronteiras de um território, para se tornar um processo de transgressão, de constituição de novas possibilidades. Entretanto, transgredir normas e fronteiras significa, por vezes, reforçar ainda mais o seu traçado, colocar os obstáculos em evidência para dar o devido valor à superação.

O trabalho com uma arte objetual digital foi realizado na intenção de investigar questões que decorreram do processo de deslocamento de minha produção objetual do espaço real para o virtual, contudo, no decorrer de todo seu processo de criação, execução e instauração, envolveu muito mais que uma adaptação ou conversão de conceitos e procedimentos operacionais, tendo implicado a descoberta de um diferenciado instrumental de trabalho, o estudo e remanejamento relacionado à constituição de matérias, plasticidades, espaços, tempos, *automatismos* perceptivos e, fundamentalmente, o encontro e embate com um novo imaginário. Um imaginário em transformação, proveniente das relações e diálogos advindos dos contatos com alterações culturais, sociais, novas máquinas e objetos.

■ 70

Parece evidente que produzir arte, utilizando tecnologia digital, não representa necessariamente uma forma de renovação ou transgressão nos processos de trabalho artístico. Apesar da importância desempenhada pelas técnicas e tecnologias, elas não são fatores determinantes no campo artístico. Como afirma Couchot, “a técnica predispõe, mas não determina” e, neste viés, uma nova técnica não acarreta forçosamente uma nova arte, “mas faz surgir as condições para sua aparição”. Segundo Couchot, uma nova técnica ou tecnologia modela a percepção, age sobre o imaginário e impõe uma visão de mundo: “Mas no final das contas é ao criador somente que cabe exercer sua liberdade enquanto sujeito autônomo ante a autonomia da técnica” (COUCHOT, 2003, p.18-19).

Neste pressuposto, a principal intenção de Couchot é enfatizar que a liberdade de trabalho, na articulação entre arte e tecnologia, deve ser buscada pelo artista com muito mais determinação porque, no que diz respeito ao digital, a pressão tecnológica é de uma força excepcional, e não se restringe à atividade artística, invade quase a totalidade das atividades humanas (COUCHOT, 2003, p.18-19).

Muitos artistas e pensadores defendem que os trabalhos de arte realizados com novas tecnologias, deveriam estar pautados na ideia de um *desvio tecnológico*. Um desvio de tal intensidade do projeto tecnocientífico original, que equivaleria a uma completa *reinvenção* do meio e de seu uso. A percepção que podemos depreender dessa questão foi parcialmente apontada por Humberto Eco, ao argumentar que a única forma de

autenticidade possível no artista é inventar e reinventar a regra da sua obra enquanto a faz, e enquanto a faz, escolher e interrogar o material com que a faz (ECO, 2000).

Desejo, com minha produção objetual digital, agir de maneira transversal no processo de destinação dos artefatos provenientes do contexto tecnológico, abrindo hiatos para uma percepção permanente acerca da eterna transitoriedade e, principalmente, da impermanência e obsolescência de máquinas, objetos e materialidades.

Nesta direção, acredito que a produção de uma arte objetual digital cumpre uma função de resistência em sua condição de proposição artística, promovendo uma contribuição para o adensamento da reflexão acerca do homem em sua história, em seu fluxo de vida e em seus extratos futuros.

Deslocar meus procedimentos e conceitos operacionais do espaço físico real para a constituição de uma arte objetual digital foi um desafio enriquecedor e uma maneira de perscrutar a essência da tecnologia digital e sua ampla capacidade de articulação com o território das artes visuais. Este processo implicou novo aprendizado, espaço de pesquisa tecnológica e poética, que me permitiu reconsiderar e reposicionar estratégias e intenções. Enfatizo, por outro lado, que as intenções e estratégias que se manifestaram na instauração de uma arte objetual digital, se mantêm abertos a variados campos de significação, e o objetivo da narração destas operações foi sempre o de adensar o pensamento em torno das ações e dos temas que perpassaram a configuração do trabalho.

71 ■

## Referências

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

CRISTOFARO, Ricardo, **A afirmação do objeto nas artes visuais**. In.: DOHMANN, Marcus [et al], (Org.) *A experiência Material: a cultura do objeto*. Rio de Janeiro: Rio Books, 2013.

DANTO, Arthur. **A transfiguração do lugar-comum: uma filosofia da arte**. São Paulo: Cosac & Naify, 2005.

ECO, Umberto. **A definição da Arte**. São Paulo: Edições 70, 2000.

MÈREDIEU. **Histoire matérielle et immatérielle de l'Art Moderne**. Paris: Larrousse/Sejer, 2004.

SOURIAU, Étienne. **Vocabulaire d'esthétique** (série Grands dictionnaires). Paris: PUF, 2000.