

Exposições *on-line*: do cubo branco à janela de ébano por interfaces esteticamente engajadas

On-line Exhibitions: from the white cube to the ebony window for aesthetic engaged interfaces

DOUGLAS DE PAULA

Universidade Federal de Uberlândia (UFU) Uberlândia MG, Brasil

RESUMO

O artigo foca a questão da atenção e da potencialidade estética como importantes fatores de consideração na feitura de interfaces telemáticas para exposições *on-line* no período da pandemia de Covid-19. No texto, esses fatores são vistos à luz da passagem da chamada lógica do cubo branco para o que se poderia denominar esquemática da janela de ébano. Ao mesmo tempo, os esforços derivados da prioridade a esses fatores na construção das mencionadas interfaces são vistos como tentativas simplórias, porém argutas de escape ao cerceio da liberdade de criação que matiza o programa subjacente às ferramentas informáticas disponíveis para tanto.

PALAVRAS-CHAVE

Exposições *on-line*, estética, interface, janela de ébano.

ABSTRACT

The article focuses on the issue of attention and aesthetic potential as important factors of consideration when making telematic interfaces for on-line exhibitions during the Covid-19 pandemic. In the text, these factors are seen in the process of moving from the so-called white cube logic to what could be called an ebony window scheme. At the same time, the efforts made to prioritize these factors in the creation of the mentioned interfaces are seen as simple but cunning attempts to escape from the creation liberty restraint that tints the program under the computer tools available.

KEYWORDS

On-line exhibitions, aesthetics, interface, ebony window.

1. Introdução

A pandemia de Covid-19 parece ter antecipado a previsão de Vilén Flusser (2008, p. 59-60, 128) de que a imagem técnica, produtível a partir de aparelhos de algum modo calculantes, ultrapassaria o mundo dos objetos enquanto lugar de permanência do humano, estabelecendo-se como a “concretude onírica” e nova em que viveríamos enquanto se nos desvaneceria o que hoje temos como tangível. De algum modo, essa pode ter sido a impressão daqueles que puderam praticar o distanciamento social em virtude da pandemia. A migração total das operações laborais para as telas dos computadores ou dos *smartphones* ter-se-ia assimilado a um corre-corre generalizado em direção à *web* sobretudo no caso dos entes institucionais, no sentido de marcar presença junto aos respectivos públicos. Assim, em caráter de urgência, emergiram-se e incrementaram-se plataformas de

videoconferência e ambientes virtuais de aprendizado, bem como vicejaram mostras *on-line* e *lives*, além de ver-se promovida a aceleração de *feeds* de redes sociais como o Instagram. Possivelmente, mais do que nos satisfazer, toda essa diligência nos pode ter deixado com a impressão de que, na prática, mesmo antes da pandemia, já – e ainda – estávamos bastante perdidos com relação aos encaixes entre meio, mensagem e público no contexto da informática e das telecomunicações.

Destarte, estaria patente a necessidade de alguma revisão crítica da utilização dos meios informáticos, mas não apenas em razão da pandemia. A emergência do formato *mobile* nos anos 2000 já nos teria deixado com questões bem pouco resolvidas, embora, há muito, bastante problematizadas de certo modo. Dentre elas: a do controle social (FLUSSER, 2008); a da solidão e da dificuldade de uma integração social efetiva (BAUMAN, 1998; FLUSSER, 2008; MCLUHAN, 1964; RATIER, 2020; SAHAD, DIAS, 2020; VARALLI, SANTOS, 2015); a dos transtornos da percepção (ELOLA, 2017; MONTESANTI, 2016); e a dos cerceios à criação e adaptação.

Apesar de tudo, Flusser (2008, p. 68-69, 71-80, 88-89, 107) entende também que, apenas por meio das imagens técnicas, no desfazimento de seu programa vigente de alienação, na contraprogramação criativa, inverteríamos o jogo e chegaríamos à produção do que o autor chama de informação nova¹ e a uma cultura dialógica e democrática de fato em vez de permanecer na atual condição de cultura de massa. Com isso, o autor ter-nos-ia legado alguma esperança de êxito no ataque ao uso da tecnologia contra nós mesmos.

2. Contextualização e recorte

Com tantas potenciais questões para se alvejar nesse ataque, uma abordagem divisionária parece útil, de modo que, para este artigo, foca-se a questão dos cerceios à criação/adaptação enquanto as outras questões ficam no aguardo de seu momento num já vislumbrado projeto de pesquisa. Compreende-se ainda que a explosão de extroversões culturais na Internet a partir da pandemia de Covid-19 faz

¹ A informação nova seria obtida, para Flusser (2008, p. 128), no brincar ou jogar com pedaços de informação disponíveis, desafiando a tendência à produção do previsível, do provável, a partir dos aparelhos.

delas e do período atinente o bojo propício e suficiente ao estudo da questão sobrecitada, ao menos para o instante.

Flusser (2008, p. 84) lembra que, no programa geral das imagens técnicas, estaria a dispensa do domínio técnico para sua produção. As plataformas ou aplicativos de serviços são implementados por especialistas completamente subalternos a elas. As ferramentas resultantes dessa implementação, embora, muitas vezes, de uso simples, são praticamente incustomizáveis, assim infligindo, de certo modo, alguma mácula à liberdade de seus usuários².

Portanto, no sentido de abranger essas ferramentas, parece útil iniciar-se com um mapeamento delas enquanto canais expressivos da *web*. De modo geral, poder-se-ia tipificar os nós aglutinantes de informação da rede segundo o foco do serviço cuja entrega propõem. Nesse sentido, haveria: telemensageiros; sítios de postagens; plataformas de jogos eletrônicos; mostradores interativos; e criadouros, editores e/ou repositórios documentais. Os telemensageiros estariam representados por aplicativos como Whatsapp e Telegram, que objetivariam a troca de informação de modo mais instantâneo e privativo. YouTube, Instagram, Reddit, Facebook, Twitter e Blogger seriam exemplos de sítios de postagens, cujo foco estaria no depósito, na mostra e na comentoação pública de texto, imagem ou vídeo. As plataformas de jogos eletrônicos poderiam ver-se, por exemplo, em Genshin Impact, Brawlhalla ou League of Legends, cujo foco no entretenimento lhes daria grande alcance e popularidade junto ao público infantojuvenil. Dentre os mostradores interativos, seria possível falar das tradicionais páginas de apresentação de conteúdo: sítios institucionais, pessoais ou profissionais, acervos e lojas *on-line* etc. Já em relação aos criadouros, editores e/ou repositórios documentais, tratar-se-ia de sítios e/ou aplicativos para a geração, modificação, guarda e compartilhamento de documentos textuais, imagéticos (fotográficos, videográficos, vetoriais ou mistos), comumente de autoria dos próprios usuários. Como exemplos, poderiam listar-se: as wikis (Wikipedia; Wikiart etc.); diversas plataformas Google (Docs, Drive, Poly, Arts & Culture etc.); além de inúmeros aplicativos de desenho, captura e edição de imagem.

² Disso se pode ter uma boa ideia em redes sociais como o Facebook ou o Instagram e aplicativos de tratamento imagético para *smartphones*, por exemplo. Tudo parece vir muito pronto, padronizado e/ou fechado demais, para que o usuário cumpra determinadas funções em detrimento da própria criatividade.

Esses “aglutinantes informacionais” poderiam também ser vistos sob o prisma de categorias definitórias de sua interface direta com o usuário, tais como: alvo simulatório; forma explorativa; e modo interacional. Alvo simulatório diria respeito às representações de suporte da informação, se remissivas ao espaço tridimensional, cenestésico, se remissivas à lauda impressa. Forma explorativa referir-se-ia a como se dariam as transições de uma informação ou contexto para outro, se de maneira imediata ou se de maneira gradual. O modo interacional determinaria as direções possíveis da informação no processo comunicacional, seu meio gerativo: unidiretivo quando não houvesse oportunidade de réplica, bidiretivo caso contrário. Com exceção de alguns jogos eletrônicos, editores e repositórios, a grande maioria dos mencionados nós informativos tem como suporte simulatório a lauda impressa³ e como modo interacional o bidiretivo. Quanto à forma exploratória, tanto a imediata parece mais característica da resposta aos cliques ou *hiperlinks* quanto a gradual seria mais própria às rolagens de páginas.

A reflexão por meio de tais tipos nodais informativos e suas categorias interfaciais se mostra hoje relevante na medida em que a profusão de publicações geradas pela grande corrida à *web* - em virtude da famigerada pandemia de Covid-19, lembre-se - rendeu exemplos de disfunção aqui e acolá; muitos dos quais parecem guardar estreita relação com algum desencaixe entre meio e mensagem ou, como possivelmente diria McLuhan (1964, p. 24), com alguma desassimilação entre eles.

Nesse contexto, assim como o professorado se teria visto desafiado na administração de aulas que passaram a competir atenta e frontalmente com o enorme manancial da Internet, artistas, curadores, expografistas, montadores e arte-educadores, muitas vezes, teriam dado com o labor de efetuar para o meio informático transposições linguagéticas, modal-perceptivas e interacionais típicas da propriocepção no espaço. Incrivelmente - ao menos em termos de visibilidade - parecem ter sido essas transposições a dominarem a cena nesse período de pandemia e não as criações com raiz no meio informático, razão pela qual se as elege, mais especificamente, como objeto do presente ensaio.

³ Cujas longevidades, aliás, parece pautada numa mnemônica humana muito mais textuária que espacial, segundo Steven Johnson (2001, p. 63-128) em seu elogio do texto e do *link*.

3. Abordagem

Dentre os diversos modos de ver tais transposições, opta-se, neste artigo, pela lente estética que marca o trilho de vida de minha pesquisa desde a tese de doutorado. Dos marcadores de experiência estética por mim levantados na referida tese, pode-se destacar a atenção (PAULA, 2017, p.29-33). Para John Dewey (2008, p. 60-64), a experimentação estética é algo que captura plenamente a atenção, faz-se seguir, faz apagar-se o resto, é uma atividade ativa e construtiva, coincidente com a própria percepção.

É de entender-se, então, a aplicação da (ideo)lógica do cubo branco, por Brian O'Doherty (2002) mensurada, aos espaços expositivos. A neutralização do sítio de mostra que ela propõe, a busca anulatória do sensorial circundante, potencializaria a fluência atenta em direção às obras, prestando favor à possibilidade de experimentação estética.

Desse modo, mais especificamente ainda, elege-se, para o momento, como item de mensura da dificuldade de criação/adaptação no meio informático, a potência das interfaces de exposições *on-line* no tocante ao direcionamento da atenção para as obras componentes.

4. Exemplificação do problema

Certamente, Steven Johnson (2001, p. 51-52) concordaria que um dos equívocos mais comuns nas exposições *on-line* que se constituíram de transposições do espaço tridimensional para a *web* teria sido a tentativa de levar para as interfaces gráficas informáticas as restrições típicas da palpabilidade do mundo, com as quais o computador jamais teria de se preocupar. No período da pandemia, exposições nesse formato trouxeram desenhos e pinturas emolduradas em espaços computacionalmente simulados, impondo, muitas vezes, ao fruidor o constrangimento de percorrer um trecho de interface desassociado de qualquer item exibido, antes de alcançar alguma obra, o que se poderia fazer com apenas um *click*, por exemplo. Essa forma de acesso às obras teria ainda o inconveniente de dar ao vedor o trabalho de se posicionar adequadamente para obter um enquadramento ortográfico ou livre de “deformidades” perspécticas, ideal ao concurso de uma vista mais fidedigna de qualquer obra de carácter bidimensional. Tal

escolha interfacial teria levado distrativos, competidores ou mesmo aborrecimentos à apreciação do trabalho artístico. Estar-se-ia a falar de uso inadequado da simulatória espaço-tridimensional como representação de suporte para as obras em vez da simulatória planográfica, também de certo “desperdício” no uso da forma exploratória gradual para se chegar à imagem-obra e não para a vasculhar efetiva e preferencialmente em tela cheia ou total.

Já as exposições em redes sociais como o Instagram teriam sido palco de outra inadequação, simples e dimensional. O formato *mobile*, para o qual essas redes foram essencialmente concebidas, teria promovido, desde seu surgimento e em comparação com o formato *desktop*, uma drástica redução da janela visual de trabalho e das possibilidades arbitro-operatórias. Obviamente, isso implicaria também um abatimento no plano de visão disponível para mostra do que quer que fosse. A proposição de exposições nessas redes com trabalhos concebidos em linguagens analogicamente suportadas, como desenho, pintura, aquarela etc. deu margem à colocação, na *web*, de imagens feitas em escalas bem maiores do que as condicionantes do formato *mobile* e, portanto, muitas vezes, próprias à assimilação por uma varredura bem mais rica que a possível em pequenas escalas. Isso não quer dizer que imagens assim tipificadas não possam circular pelas redes. Pelo contrário, haja vista a importância – e até necessidade - da divulgação de arte. Entretanto é preciso ter em conta a diferença entre divulgar e entregar à fruição, à possibilidade de experimentação estética⁴. Isso pode significar que se estaria no tempo de algum soerguimento de carência do que se poderia chamar de expografia telemática. É verdade que não é exatamente novo o denominado design de experiência⁵, que serve de referência à construção de *web* interfaces. No entanto vale considerar que a reverência do design contemporâneo às práticas mercadológicas capitalistas, da qual nos lembram Iraldo A. A. Matias e Leovitor N. dos Santos (2014, p. 52), tê-lo-ia amarrado a um horizonte empresarial, do marketing, dos negócios, deixando aberta a possibilidade de marginalização de alguns nichos, que não teriam recebido ainda a devida atenção no tocante à pesquisa, dentre eles, a exposição de arte *on-line*.

⁴ Isto é, uma experiência qualificada por um funcionamento específico da percepção o qual, com base em diversos autores, sobretudo Dewey (2008), defino em tese de doutorado.

⁵ Do qual nos falamos, por exemplo, Jesse J. Garret (2011), Cennyd Bowles e James Box (2011) ou Joke Knapp, John Zeratsky e Braden Kowitz (2017).

Pode-se dizer que outro deslize frequente no tocante às experimentações com exibições *on-line* teria sido com respeito à baliza e à localização dos contrastes nas respectivas páginas de apresentação. Posto que o contraste atrai o olhar (DONIS, 1997, p. 118), a emergência de contrastes mais fortes entre elementos acessórios ou de suporte às imagens correspondentes aos trabalhos artísticos poderia ser tida como equívoco, sobretudo quando não houvesse a opção de visualizar esses trabalhos em tela total, caso em que estariam livres da competição atenta com esses elementos. Um agravo poderia ainda se infringir na condução do branco a esses contrastes, ainda mais em oposição com o preto – oposição vigorosa, lembre-se (GOETHE apud PEDROSA, 2009, p. 59). Considerando: que o olho humano carece apenas de três das frequências cromáticas para “sintetizar” todas as cores do espectro visível (PEDROSA, 2008, p. 28-30, p. 106-109; HUNT, POINTER, 2011, p. 5-7); que à tela do computador equivale o sistema cor-luz ou RGB, no qual as cores se distinguem por combinações únicas de intensidades dos feixes vermelho, verde e azul emitidos; e que o branco resulta da fusão das intensidades máximas tecnicamente possíveis desses três feixes (FRASER e BANKS, 2007, p. 24; HUNT, 2011, p. 26; PEDROSA, 2008, p. 38-39); conclui-se que ao branco corresponderia a maior estimulação visual e, destarte, que a simples utilização dele além da área equivalente à imagem-obra já colocaria algum entrave a qualquer processo assimilativo pretensamente estético.

5. Reflexão e prática

Longe de se esgotarem as inúmeras observações possíveis às implementações tecnográficas *on-line* de manifestações culturais nesse período de pandemia, caberia perceber que a origem de ocorrências como as sobrecitadas não poderia estar simplesmente num eventual desconhecimento do meio ou do design. Isso diz que outros fatores poderiam subjazer as falhas no solevamento do propício à experimentação estética em determinados canais ou se dissimular em inconveniente aferro a alguns deles. Nesse sentido, mais especificamente, seria o caso de perguntar o motivo de as plataformas disponíveis para criação de exibições *on-line* espaço-simulatórias e as redes sociais não ofertarem a visão de tela cheia das imagens-obras pertinentes, por que da cegueira para outras opções diante dessa forma de limitação ou por que da insistência no branco em grande parte das

interfaces de apresentação. Ora, Flusser (2008) já nos teria dado a resposta: a programação de comportamento.

Ideologias não são fáceis de se notar ou combater. Como dito, encontram-se entre algumas das plataformas mais populares as dos jogos eletrônicos espaço-simulatórios. Nelas, a simples possibilidade de maior arbítrio na exploração de uma representação de espaço em três dimensões já seria garantia de entretenimento. Lembrando-se, com Flusser (2008, p. 28, 73-80), do automatismo crescente que marca as derivações da imagem técnica, não é difícil imaginar que, inadvertidamente, o êxito de uma exposição *on-line* fosse tomado pelo tempo que nela permanecesse o público ou por um “cair nas graças” dele que gerasse o conhecido como publicidade boca a boca. Nesse sentido, estar-se-ia ante “montagens” desavisadamente limitadas – senão contaminadas – por alguma espécie de aparelho do entretenimento e do marketing em vez de verdadeiramente comprometidas com possibilidades estéticas ou perceptivas. Isso não quer dizer que a simples utilização de simulação espacial seja inadequada. O ponto é perguntar por que se teria feito dela uma cópia de parte do mundo palpável quando um dos fortes das simulações informáticas é justamente a possibilidade desse desacoplamento com ele e suas restrições, em prol de mais adesão a operações mentais, como a imaginação.

Para falar de alternativas ao descrito, posso mencionar meu esforço na construção de um mostruário imagético teleimersivo para exibição *on-line* de vídeos resultantes de explorações perceptivas que inspiraram a parte prático-artística de meu doutorado. Esse mostruário corresponderá a mundo virtual de objeto único: um plano, algo curvado em altura e largura, em que se poderão mapear vídeos. O ponto de vista do público será tal que, ao mesmo tempo em que não terá a possibilidade de olhar para além desse plano, contemplar-se-á com a disponibilidade de uma espécie de movimento de cabeça, que permitirá realizar uma varredura da imagem algo próxima do visto por mim quando da captura dos vídeos, momentos em que operei um tipo de psicoimersão por corte do campo de visão, por anulação perceptiva do entorno. Na tentativa de potencializar esse tipo de experiência para o público, a apresentação far-se-á em tela cheia, buscando maximizar a imagem no campo de visão do espectador. As experiências que se propõem com isso podem ficar ainda mais interessantes no formato *mobile*, pela adição de recurso gerador de duas vistas na interface, uma para cada olho, que, sendo fundidas por binóculo

acoplável ao *smartphone*, resultariam em visão estereoscópica e potencialmente mais psicoimersível.

Retomemos, para o instante, a já mencionada questão da área de mostra insuficiente em quadros de *feeds* de redes sociais, em se tratando de imagens multielementais, poliestratificadas e/ou traduzidas para o digital a partir de linguagens analogicamente suportadas. Em termos de visão de negócio, é difícil imaginar algo mais perspicaz que as redes sociais *on-line*. Ao mesmo tempo em que legam ao próprio público a produção do conteúdo que o vai cativar, gozando de poupança de tipo que a TV e o rádio não ousariam ambicionar sequer em sonho, contam também com dispositivos inéditos de registro de comportamento e aferição de gosto, capazes de cumular mananciais de dados convertíveis em verdadeiras “minas de ouro”, a ofertarem-se ao marketing de quem possa pagar por elas. Pelo serviço de publicar a nós mesmos, entregaríamos, de bom grado e/ou desavisadamente, nossos “eus digitais” (ASCHOFF, 2019), de modo que agora seríamos nós o produto que se venderia. O velho ditado “tempo é dinheiro” é quase literal no caso. Destarte não fica difícil extrapolar uma das principais razões pelas quais o Instagram, por exemplo, não disponibiliza o recurso da tela cheia⁶ nem permite inserção de *links* nas postagens, uma vez que se tratariam de instrumentos interruptivos da rolagem de *feed* e, portanto, também de *likes*, *dislikes* e comentários, a impor malquista e desmonetizante frenagem à preciosa “catação” de dados. Do lado do usuário desejoso de promover uma exibição *on-line*, também não fica difícil visualizar o porquê do receio de simplesmente optar por outros canais que favorecessem visualizações mais gratas às potencialidades estéticas, pois a outra face da argúcia na projeção das redes sociais estaria na detecção do medo do isolamento, da necessidade humana de reconhecimento, de reafirmação de si mesmo no outro⁷, de modo que deixar as redes poderia significar alguma forma de impressão de inexistência. Mais uma vez, estar-se-ia falando da sobreposição de

⁶ Vale lembrar que, tocando-se a tela do *smartphone* com dois dedos e afastando-os, é possível aproximar imagens. Porém, no Instagram, por exemplo, a suspensão de um dos dedos conduz a visualização ao estado anterior, de imagem “afastada”, de volta ao quadro da *feed*, o que não seria exatamente problema se não fosse tão antiergonômico “varrer” a imagem aproximada com os dois dedos tocando a tela.

⁷ As reflexões trazidas por Sigmund Freud (1886-1939, 1976) e Jacques Lacan (apud QUINET, 2012) parecem apontar para uma relação intrínseca entre as conceituações de “eu” e de “outro”, de modo que um não se definiria sem o segundo e vice-versa, o que sugeriria a dificuldade – senão impossibilidade - de ver a si mesmo sem o espelho que seria o outro.

demandas inconscientes – convenientemente alvejadas - ao simples objetivo de favorecer experimentações estéticas.

Tudo isso dito, posso comentar experimento próprio de certa fuga ao senso comum de como se expor na *web*. Na coordenação de design e informática do Museu Universitário de Arte/ MUnA da Universidade Federal de Uberlândia / UFU, assisti ao esfacelamento de seu cronograma de exposições no remoinho da pandemia - como ocorreu, aliás, com vários outros sítios expositivos. Foi momento em que, aderindo à intuição coletiva, viu-se a *web* como saída possível. A natureza das obras selecionadas para ocupação de nosso espaço no período em questão levou-nos a concluir que não só era preciso pensar “mostradores *on-line*” adequados como também reconsiderar o que seria exibido, que, a nosso ver, deveria continuar sendo obra e não simplesmente se mutar em divulgação de arte, como muito se viu, por exemplo, nas redes sociais. É fato que qualquer projeto de apreciação estética elaborada para o espaço palpável jamais poderia integralizar-se numa transposição para a *web*; e a consciência disso nos fez adotar como objetivo a redução de danos e não a construção de analogias. No que considero um gesto de desapego e até de coragem de nossa equipe, percebendo - ao menos para aquele momento e com os recursos humanos e de tempo disponíveis - a dificuldade ou mesmo a impossibilidade de se verter as *feeds* das redes sociais de nosso espaço em ambientes propícios a alguma fluência estética, voltamo-nos à mais simples das ideias: expor em nosso *site* institucional. No entanto a simplicidade da ideia não necessária e completamente deslizada para a implementação, uma vez que a iniciativa de nosso deslocamento de canal não se dava em virtude da prontidão do *site* para o alcance de nossos objetivos, mas, sim, porque, nele, tínhamos a liberdade de criação/adaptação que nos era então negada nas redes sociais. Assim, desenvolvemos mostradores próprios às necessidades específicas de cada tipo imagético sintetizado no trabalho de “transdução” do analógico para o digital, visando a uma espécie de passagem da esquemática do cubo branco para a do plano negro. A principal diretiva era a neutralização da interface em favor do salto visual dos itens exibidos. Incrivelmente, pode-se dizer que o maior diferencial de nossos mostradores em comparação com grande parte do que se desenvolveu no mesmo período era simplesmente a disponibilização das imagens em tela cheia absoluta em um único clique ou toque, em fundo negro e despida de qualquer outro elemento visual. Especificamente o mostrador de vídeo por nós desenvolvido

contava outrossim com a particularidade de condicionar a execução do vídeo ao formato de tela cheia; a nosso ver, um modo de conscientizar o usuário acerca da necessidade de certa entrega e desapego ao tempo no momento de olhar, de fruir. Outra implementação interessante de nossa parte teria sido o mostrador de séries, um recurso para agrupar imagens em seções “deslizáveis” e informar, segundo a visão do artista, sobre relações especiais de proximidade entre itens expostos, fosse ela formal, conceitual e/ou cronológica etc., organizando seções.

Por fim, para dar algum fechamento às observações levantadas como exemplos de arbítrio na construção de interfaces mostradoras *on-line*, resta considerar novamente a aplicação de contrastes e o uso do branco. Uma varredura nas exposições inseridas no Google Arts and Culture evidenciará que, na maior parte delas, as imagens nunca se dão sozinhas, e que o branco lá estará para delas roubar, de alguma sorte, a atenção. Quando ele não está como fundo de um texto em letras escuras ao lado da imagem, está no próprio texto, a compor forte contraste com algum fundo escuro, de modo a dar mais destaque para aquilo que se diz da imagem do que para ela mesma. A leitura a respeito pode ser a de que, de alguma maneira, o texto, o que se diz, teria prioridade sobre o que se vê e/ou se sente. Bastará uma simples observação do cotidiano ou do modo operativo da cultura de massa para se perceber a programação – para retomar Flusser (2008) – de embotamento de nossa percepção e sensibilidade, para que tomemos as coisas pelo que se diz delas e não por uma observação franca. Quem já não chegou em uma loja e, após ser atendido, ao justificar porque não quer determinado produto, obtém a devolutiva “mas está na moda”. O que mais poderia estar por trás dessas palavras senão o pressuposto de que não poderíamos contradizer o estabelecido por alguma voz “superior”? Sobre isso já nos alertara Michel Foucault (1999). Trata-se de tópico que encontra lugar também na arte e provoca a indignação de críticos como Avelina Lésper (2011, 2012), para quem determinados trabalhos de arte da dita ordem conceitual não passariam de farsas sustentadas por jogos de palavras. A esse respeito e retomando nossa experiência no MUnA, numa contraposição a tal lógica de prevalência do dito ou do escrito, muito conscientemente, deliberamos como diretiva para as fichas das imagens um contraste sempre mais suave do que o máximo presente nelas mesmas.

Em suma, pode-se dizer que nos guiou no estabelecimento das interfaces para as exposições *on-line* do museu o que se pode chamar de esquemática do

quadro negro ou da janela de ébano, numa prioridade de visão das imagens-obras, de atenção a elas, de potencialização estética em sua apreciação pelo público.

6. Conclusão

A experiência de customização interfacial do *site* do MUnA, no sentido de convertê-lo em *hotsite* de cada uma de suas mostras telemáticas durante a pandemia, não se poderia ter dado sem recurso e conhecimento de dispositivos conceituais próprios à ciência da computação e de linguagens de formatação e programação concernentes à *web*, seja no padrão *desktop*, seja no padrão *mobile*. A importância disso é a de que nos salvamos de contar com *softwares* pagos ou nos submeter às restrições dos *softwares* (pseudo)livres; dentre elas, a da imposição de marcas indiscretas ao produto final, algo totalmente conflitante com nosso propósito.

Isso chama a atenção para como se poderia dar, de fato, a contraprogramação proposta por Flusser (2008, p. 70), a produção do que chama de informação nova. Walter Benjamin (2010, p. 19) avisara que, a partir do que se poderia chamar, com inspiração no próprio autor, de imagens pós-auráticas⁸, a função social da arte se deslocaria do culto para a política; e política fluiria, segundo Flusser (2008, p. 132), do terreno da ética para o da estética e da arte. Nesse contexto, para o autor, quem quiser se engajar politicamente deverá se haver com as novas técnicas (FLUSSER, 2008, p. 67); e “os novos revolucionários [seriam] [...] fotógrafos, filmadores, gente do vídeo, gente de *software*, e técnicos, programadores, críticos, teóricos e outros que colaboram com os produtores de imagens [...]” (FLUSSER, 2008, p. 71).

O leque de questões irresolutas ligadas à emergência do formato *mobile* citadas no início deste artigo e a subprodução de artes informaticamente enraizadas durante o período da pandemia faz do recorte feito no presente texto apenas uma pequena ponta de *iceberg*, de modo que não seriam poucas nem preteríveis as complexidades potenciais ao trabalho do artista ou do designer telemático, especialmente se lembrando de que há prognósticos firmados de pandemias futuras e de que a boa vontade política no sentido de conter os correspondentes agentes de disparo - principalmente do ponto de vista socioambiental - está longe de ser um

⁸ Ou técnicas, para usar o termo de Flusser (2008).

consenso (SOCIEDADE BRASILEIRA DE MEDICINA TROPICAL, 2020). Há fortes indícios de que a potencial univocidade da Internet como meio de comunicação seguirá como forte tendência, levando à percepção de que se fazem mister estudos críticos de caráter experimental no sentido da verificação prática de efetivas condições atuais da produção e exposição de arte e design telemáticos esteticamente engajados.

Referências

ASCHOFF, Nicole. A Sociedade do Smartphone. Trad. de Everton Lourenço. **Jacobin Brasil**, 2019. Disponível em: <<https://jacobin.com.br/2019/10/a-sociedade-do-smartphone/>>. Acesso em 29 jan. 2021.

BAUMAN, Zygmunt. **O Mal-Estar da Pós-Modernidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1998.

BBC NEWS BRASIL. Entenda o escândalo de uso político de dados que derrubou valor do Facebook e o colocou na mira de autoridades. 2018. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/internacional-43461751>>. Acesso em 29 jan. 2021.

BENJAMIN, Walter. **A Obra de arte na época da sua reprodução mecanizada**. Lisboa: Escola Superior de Teatro e Cinema, 2010. Disponível em: <https://repositorio.ipl.pt/bitstream/10400.21/194/1/obra_arte.pdf >. Acesso em: 28 jan. 2021.

BOWLES, Cennydy; BOX, James. **Undercover user experience design**. Berkeley: New Riders, 2011.

DEWEY, John. **El arte como experiencia**. Barcelona: Paidós Ibérica, 2008.

DONIS, Dondis A. **Sintaxe da linguagem visual**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

ELOLA, Joseba. Smartphone, uma arma de distração em massa. **El País**, 2017. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2017/06/23/tecnologia/1498217993_075316.html>. Acesso em: 28 jan. 2021.

FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas**. São Paulo: Annablume, 2008.

FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso**. 5. ed. São Paulo: Edições Loyola, 1999.

FRASER, Tom; BANKS, Adam. **O guia completo da cor**. São Paulo: Senac. 2007.

FREUD, Sigmund. **Obras completas**. 23 vols. 1886-1939. Versão digitalizada seguindo a Edição Standart Brasileira da Editora Imago, disponibilizada como obra de domínio público no site da Clínica de Psicanálise de Florianópolis, coordenada

por Yuri Disaró Amado (psicanalista). Disponível em: <http://www.psicanaliseflorianopolis.com/images/stories/downloads/Obras_completas.rar>. Acesso em: 15 fev. 2016.

GARRET, Jesse J.. **The elements of user experience: user-centered design for the web and beyond**. Berkeley: New Riders, 2011.

HUNT, R.W.G.; POINTER, M. R.. **Measuring color**. West Sussex: John Wiley & Sons, Ltd, 2011. <https://doi.org/10.1002/9781119975595>

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface**. Rio de Janeiro: Zahar Editora, 2001.

KNAPP, Jake; ZERATSKY, John; KOWITZ, Braden. **Sprint: o método usado no Google para testar e aplicar novas ideias em apenas cinco dias**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2017.

LÉSPER, Avelina. El relativismo de la crueldad. **El Semanário Sin Limites**, 26 mai 2012 . Disponível em: < <http://elsemanario.com/30371/el-relativismo-de-la-crueldad/>>. Acesso em: 14 jun 2014.

_____. Sobre Arte Contemporâneo. Brevíssimo Dicionário de uma Impostura. **Esfera Pública**, 17 nov. 2011. Disponível em: < <http://esferapublica.org/nfblog/sobre-arte-contemporaneo-brevissimo-diccionario-de-una-impostura/>>. Acesso em: 14 jun 2014.

MCLUHAN, Marshall. **Os Meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1964.

MONTESANTI, Beatriz. Como o uso excessivo do celular desperta sintomas análogos ao déficit de atenção. **Nexo**, 2016. Disponível em: <<https://www.nexojornal.com.br/expresso/2016/05/14/Como-o-uso-excessivo-do-celular-desperta-sintomas-an%C3%A1logos-ao-d%C3%A9ficit-de-aten%C3%A7%C3%A3o>>. Acesso em: 27 jan. 2021.

O'DOHERTY, Brian. **No interior do cubo branco - a ideologia do espaço da arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

RATIER, Roberto. Livrar as redes sociais das brigas e da lacração é possível. **Uol Ecoa**, 2020. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/ecoa/colunas/rodrigo-ratier/2020/12/07/livrar-as-redes-sociais-das-brigas-e-da-lacracao-e-possivel.htm>> Acesso em: 2 jan. 2021.

PAULA, Douglas de. **A Memória da Luz: customizações e encontros com o espectador**. 2017. 523 f. Tese (Doutorado em Arte). Departamento de Artes Visuais, Instituto de Artes, Universidade de Brasília. Brasília. 2017. Disponível em <https://repositorio.unb.br/handle/10482/24418> . Acesso em:10 out. 2021.

PEDROSA, Israel. **Da cor à cor inexistente**. São Paulo: Senac, 2009.

_____. **O universo da cor**. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2008.

QUINET, Antônio. **Os outros em Lacan**. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

RATIER, Roberto. Livrar as redes sociais das brigas e da lacração é possível. **Uol Ecoa**, 2020. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/ecoa/colunas/rodrigo-ratier/2020/12/07/livrar-as-redes-sociais-das-brigas-e-da-lacracao-e-possivel.htm>> Acesso em: 2 jan. 2021.

SAHAD, Luiza; DIAS, Tiago. Ostentação da Consciência. **TAB UOL**, 2020. Disponível em: <<https://tab.uol.com.br/edicao/consciencia-ostentacao/#cover>>. Acesso em: 2 jan. 2021.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE MEDICINA TROPICAL. **COVID-19 está longe de ser a última pandemia do planeta**. 2020. Disponível em: <<https://www.sbmt.org.br/portal/covid-19-esta-longe-de-ser-a-ultima-pandemia-do-planeta/>>. Acesso em: 04 fev. 2021.

VARALLI, J.; SANTOS, M. A. M. dos. O “discurso do ódio”, meio ambiente digital e a saúde ambiental. **Atas de Saúde Ambiental**, v. 3, n. 3, 2015. Disponível em: <<https://revistaseletronicas.fmu.br/index.php/ASA/article/view/1042/976>>. Acesso em: 2 jan. 2021.

Sobre o autor

Douglas de Paula é doutor e mestre em Arte pela Universidade de Brasília/UnB, bacharel em Ciência da Computação pela Universidade Federal de Uberlândia/UFU, onde, hoje, é professor de mídias contemporâneas do respectivo curso de artes visuais e líder do grupo de pesquisa "Vesmídia/Vivência, Estética, Mídia", onde, pela linha "Imagem e Meio", conduz o projeto "Intervenções Artísticas Telemáticas e Resistência Estética". Maiormente, compõem a linguagem de sua produção artística animações interativas, instalações luminicínéticas e vídeo. Dentre as produções mais recentes, destacam-se a realização da individual artística "HaLuz EnCantus", mostruário de um dos resultados práticos de sua pesquisa de doutorado, e a curadoria da coletiva artística "Inexcorporis", de professores do curso de artes visuais da UFU.

LATTES: <http://lattes.cnpq.br/9861180583848186>

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2031-7959>

Recebido em: 28-05-2021 / Aprovado em: 18-10-2021

Como citar

PAULA, Douglas de (2021). Exposições on-line: do cubo branco à janela de ébano por interfaces esteticamente engajadas. *Revista Estado da Arte, Uberlândia*. v.2, n.2, p.1-15, jul./dez. <https://doi.10.14393/EdA-v2-n2-2021-61341>

Esta versão está publicada em *Ahead of Print*



Esta obra está licenciada com uma Licença Creative Commons
Atribuição-NãoComercial 4.0 Internacional