

Arte Digital nos espaços urbanos latino-americanos: a arquitetura da reconstrução

Raquel Rennó*

Resumo: As obras de arte em tecnologias digitais têm como característica a participação coletiva, seja a partir da colaboração direta de profissionais de distintas áreas, seja pela prática do “remix” de linguagens, códigos de programação ou elementos audiovisuais. Nesse contexto, os artistas latino-americanos (re)encontram um ambiente propício de criação. O discurso que associa o artista latino-americano a sua “pureza ancestral”, seu vínculo com mãe-natureza, torna-o incapaz de manipular as altas tecnologias, limpas, frias, destinadas aos centros econômicos mundiais. No entanto, o que se vê nos trabalhos destes artistas é uma capacidade de apropriação levada ao limite, a sobreposição do espaço virtual com o físico, da fala cotidiana com o código de 0 e 1. Como diz o artista mexicano Gómez-Peña (2009): trata-se de “spanglear” a rede, infectar a língua franca, “amorenar” o espaço virtual. O texto oferece uma análise de obras de distintos artistas digitais do México e do Brasil em direção a uma proposta de estética das artes digitais locais.

Palavras-chave: Arte digital. Comunicação. Espaços urbanos. Semiótica.

Abstract: The digital art pieces have in common the concept of collective participation, as a group of different professionals that work together or the use of the remix of different languages, programming codes or audio and visual elements. In this context, the Latin American artists find an ideal environment for creation. The discourse that associates the Latin American artist with a “ancestral purity”, their relation with the Mother Nature consider him incapable to manipulate the “cold and clean” high technologies, only oriented to the global economic centers. Nevertheless, what its’ seen in the work of these artists is a potential to appropriation that is taken to another level, the superposition of the physical and virtual environment, the common language with the 0 and 1. As the Mexican artist Gómez-Peña says: it’s about “spangling” the network, infect the official language, “tanning” the virtual space. The text presents an analysis of work of different digital artists from Mexico and Brazil towards a proposal of an aesthetics of the local digital arts.

Key-words: Digital art. Communication. Urban spaces. Semiotics.

A cultura digital é muitas vezes percebida por um lado como globalizada e, por outro, como um fenômeno típico dos países economicamente centrais. Neste contexto, podemos perguntar: em que o Brasil pode contribuir para os debates atuais sobre arte digital? A resposta não é simples, nem definitiva.

No Brasil, os meios digitais não somente permitem comunicar muito mais rapidamente as idéias do artista ou coletivo, mas também conectam mundos aparentemente distantes: se adaptaram às dinâmicas de recuperação de lixo, da pirataria, da cultura de rua e dos meios de massa, sem deixar de olhar para as questões próprias das artes visuais. Desta forma, aumenta seu alcance e participação no contexto brasileiro e, conseqüentemente, sua importância em ambientes geográficos mais amplos.

Podemos observar como desde a tradição Modernista e o conceito de Antropofagia, os processos criativos na arte do Brasil combinam diferentes elementos, que anulam a distinção entre identidade e alteridade, de alta e baixa cultura, museu e rua, lixo eletrônico e última tecnologia. Este patrimônio tem um impacto sobre a arte digital do país.

A tecnologia permite o alargamento das condições de conhecimento, de seus modos e visibilidade, alterando todo o contexto da obra e, ao mesmo tempo diluindo, como previa Martín-Barbero (2002, p. 130), as fronteiras entre razão e imaginação, conhecimento e informação, natureza e artifício, arte e ciência, conhecimento especializado e experiência mundana. Trata-se de um trabalho de colagem que passa por um processo contínuo de seleção e combinação. O que seria puramente entropia (espaços vazios de uso não intencional, lixo e outros resíduos que se acumulam na cidade) se torna codificado e transformado em um sistema organizado, mas não controlado.

Não se pode esquecer que, em última análise, o que reside nas máquinas é a realidade humana, um gesto que se cristaliza em estruturas que funcionam de uma maneira específica e são suscetíveis de ser recodificadas para criar novas estruturas híbridas. Ao tomar contato com o trabalho de artistas digitais que trabalham na América Latina, conhece-se a cultura local, sem cair em estereótipos sobre exotismos locais e dualidades rígidas.

Reciclagem e fragmentação são características fundamentais partilhadas pelos artistas selecionados aqui, quer a partir de uma idéia mais concreta, como é o caso de Fernando Rabelo (2009), ou mais abstrata, como nas obras de Arte Gerativa, de Vera Bighetti (2009). Eles agem como catalisadores do entorno. Usam mecanismos de sobreposição e reciclagem para tornar visível o material e informações que são geradas em grande quantidade pela cultura barroca.

Para exemplificar esta idéia foram selecionados alguns artistas brasileiros e mexicanos para que se possa perceber de que modo essa tradição cultural se mistura intensamente com novos dispositivos tecnológicos. Emiliano Zapata, Chapolin Colorado, favelas, rodas de samba e Santa Ifigênia (bairro da cidade de São Paulo onde se vendem todos os tipos de artigos e componentes eletrônicos para um “faça você mesmo”) são todos parte de um conjunto que favorece uma complexidade cultural que evolui com o tempo.

O artista mexicano Fernando Llanos (2006) desenha, toca e trabalha com vídeos. Seu projeto Videoman propõe um personagem, encarnado por ele mesmo, que sai às ruas com um aparato de vídeo que grava, seleciona e edita ao vivo imagens que são projetadas em edifícios, nas calçadas ou onde mais lhe interessar, dependendo do contexto onde ele se encontre.

Videoman congrega resíduos de suportes midiáticos urbanos combinados com o meio tecnológico. É feito de fragmentos e gera fragmentação. Cria novos modos de estruturar narrativas. O vídeo sai das telas onde se observa passivamente imagens em movimento e assume a mobilidade do indivíduo que caminha entre outras pessoas, carros, outdoors, caminhões e fachadas de edifícios.

O Videoman criou ou tornou-se um dispositivo midiático que provoca resultados que vão desde a arquitetura, vídeo-arte, games, comics e comércio de rua. Os suportes no espaço físico são alterados e se re-significam assim como o espaço físico adquire novos usos. A idéia da tela, espaço fechado e protegido para a imagem videográfica, rompe-se e se propõe a imagem sobre imagens, uma base não neutra que serve de componente construtivo do conjunto. Essas novas bases reconstróem a própria imagem, assim como o espaço físico se resignifica.

Imagem 1. Fernando Llanos como Videoman

Fonte: LLANOS, 2006.

Videoman em uma galeria toma o aspecto de um ativista onde o aparato tecnológico pode ser visto mais como uma arma que aponta desrespeitosamente sobre obras e visitantes, colocando em evidência a rigidez da relação das pessoas com as obras e com o “espaço de arte”. Em um aeroporto, Videoman transforma o espaço e a sua neutralidade característica em uma galeria de arte. Nos permite ver ironicamente que muitos museus e galerias se assemelham a um aeroporto, ao não-lugar por excelência.

A projeção dos *gauchos* argentinos sobre a estátua de Paixão Cortez traz a discussão sobre as composições da cidade que tenta impor uma só idéia sobre todo um grupo social, e

que criam um discurso autoritário que não pode ser visto de modo passivo. O princípio da montagem de Eisenstein (2001) é reinterpretado e não se limita aos fotogramas do cinema; agora são as pessoas, o espaço público e o privado, os aparatos midiáticos que se tornam elementos compositivos para a criação do contraste na narrativa.

Arcangel Constantini (2009) é outro artista mexicano que trabalha com arte e tecnologia a partir de máquinas antigas como um console do antigo jogo Atari que é alterado para criar resultados visuais altamente estéticos. O artista também se interessa bastante pelo lixo. Usou a idéia de Spam, ou *correo basura*, como é chamado em castelhano, para enviar à sua lista de contatos uma série de e-mails com imagens altamente estéticas de caixas velhas e latões enferrujados que possuíam uma beleza característica surpreendente.

Também espalhou plaquinhas por cidades com a palavra “lixo” nos idiomas locais ao lado de construções históricas ou edificações super-modernas, ao mesmo tempo que assinava conjuntos de lixo que encontrava na rua como se fossem obras de arte. Essa inversão surge como uma crítica às políticas da cidade, que seleciona alguns pontos “para de visualização” em um entorno que deve ser ignorado ou esquecido. É uma idéia de inversão carnavalesca, para usar o termo cunhado por Bakhtin (1997), que desperta o olhar do transeunte para a beleza que está ao lado, a cidade das pessoas e não dos monumentos destacados em guias de turismo.

Étienne Delacroix (2008) é um pesquisador e professor que desenvolve propostas alternativas que buscam unir arte e tecnologia de modo participativo. Ele constrói e desconstrói máquinas velhas, não apenas fisicamente, mas conceitualmente, e as coloca para funcionar com novos usos. Ao romper com as caixas negras e expor fios, placas, memórias de computador, permite uma ação por parte de seus alunos que gera reflexão e formação.

Alguns projetos têm função, mas não forma definida; outros são exatamente o oposto. Algumas vezes a forma vai sendo definida a partir do tipo de lixo eletrônico disponível, constituindo um trabalho não somente técnico, mas criativo, misturando performance e educação, trazendo possibilidades físicas ao trabalho com computadores fora do discurso mercadológico que associa tecnologia ao consumo.

Imagem 2. Étienne Delacroix em seu atelier-lab

Fonte: DELACROIX, 2008.

O trabalho do artista mineiro Fernando Rabelo é um bom exemplo da re-apropriação de elementos desperdiçados (ou lixo tecnológico) para a construção de máquinas interativas. Sua participação tanto em projetos de estruturação de redes de comunicação sem fio como em oficinas de produção audiovisual em favelas se nota nos seus projetos pessoais.

Mais que “ensinar” a uma comunidade os códigos de composição criativa em arte digital, Fernando se contamina pela cultura da colagem e do bricolage, tão particular destes grupos sociais, e joga com os fragmentos materiais e informacionais em um cubismo digital que mistura distintas formas de manifestações artísticas com um resultado onde o lixo não somente é recuperado, mas também mostra sua memória e “inteligência residual”.

Sua obra “Contato QWERTY”, de 2005, por exemplo, cria um sistema interativo a partir de uma placa de circuito de teclado de computador conectada com sensores que são ativados por bolas de palha de aço (do tipo Bom-Bril) e que, a partir do momento que são agarradas pelos usuários, geram distintas imagens de vídeo em uma projeção.

O estudo sobre fotografia de Helga Stein (2009) se concentra no auto-retrato como ferramenta de pesquisa, ao mesmo tempo que trata dos modos de visibilidade contemporânea. Com este trabalho Stein desvela como as novas tecnologias dão lugar a novas formas de narcisismo. Seus projetos Andros Hertz, Narkes, Calhau e Mutance relacionam o nível mais íntimo e individual (como queremos que os outros nos vejam) com o mais amplo dos banners eletrônicos e redes sociais (novos contextos para ver o outro).

Dentre as centenas de fotografias que publica, torna-se impossível saber qual é a “verdadeira” imagem de Helga. Na realidade, desta forma ela se apresenta mais verdadeira que ninguém, pois nos permite vê-la a partir de quase todos os seus ângulos. Em seus trabalhos a artista evidencia que os retratos fotográficos, assim como a identidade, são feitos de fragmentos e só mostram uma pequena parte do que podemos ser.

Vera Bigueti (2009) pode ser considerada a principal artista brasileira no que se refere à arte gerativa. Seus trabalhos estão centrados na pesquisa das relações entre arte, educação e suportes midiáticos, quer dizer, no jogo entre imersão, ilusão e formas de percepção. A via da arte gerativa (onde os elementos computacionais gerais são pré-definidos, mas o resultado final nunca é totalmente controlado, o que dá a impressão que a obra “se gera” por si só) permite que a artista construa idéias utilizando o acaso, criando resultados não esperados ou impossíveis de se controlar completamente.

Os trabalhos desenvolvidos por Bigueti têm uma relação direta com o percurso das cidades, a superposição de sons e imagens que encontramos ao caminhar pelas ruas. Aqui os fluxos tecnológicos, o aparente caos da vida urbana, são recuperados não como metáfora, mas como possibilidade criativa.

Há, em todos os artistas mencionados, um ponto em comum, uma idéia de reconstruir e gerar significado a partir do aparente caos urbano e da cultura do excesso, que é típica das cidades latino-americanas. A quantidade de materiais combinados e as referências cotidianas misturadas com elementos mais típicos das artes trazem uma contemporaneidade ao trabalho que os torna globais.

Não casualmente se tratam de artistas com sólida carreira internacional que ainda têm seus países de origem como base. Superam a idéia de decadência e negativismo muito presentes na chamada Arte Contemporânea, dialogam com o coletivo e propõem visões individuais criadas em conjunto, seja pela interação do usuário, seja por levar adiante a efervescência dos sistemas culturais barrocos, propondo novos caminhos sem romper com as tradições ou trajetórias da mestiçagem Latino-Americana.

Referências

BAKHTIN, Mikahil. *Cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais*. Brasília: EDUNB, 1997.

BIGUETTI, Vera. *Obras*. Disponível em: <<http://www.artzero.net/links.htm>>. Acesso em: 12 set. 2009.

CONSTANTINI, Arcangel. *Obras*. Disponível em: <<http://www.unosunosyunosceros.com/>>. Acesso em: 12 set. 2009.

DELACROIX, Etienne. Atelier-Labs. Etienne Delacroix em seu atelier-lab. Arquivo pessoal do artista (2008). Disponível em: <<http://atelier-labs.incubadora.fapesp.br/portal>>. Acesso em: 12 set. 2009.

EISENSTEIN, Sergei. M. *Hacia una teoría del montaje*. Barcelona: Paidós Ibérica/Paidós Comunicación, 2001, 2 vols.

LLANOS, Fernando. Fernando Llanos como Videoman (2006). Disponível em: <www.llanos.com>. Acesso em: 12 set. 2009. Disponível em: <www.llanos.com>. Acesso em: 12 set. 2009.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. *Ofício de cartógrafo*. Rio de Janeiro: Loyola, 2002.

RABELO, Fernando. *Obras*. Disponível em: <www.hiperface.com>. Acesso em: 12 set. 2009.

STEIN, Helga. *Obras*. Disponível em: <<http://www.projecto.com.br/>>. Acesso em: 12 set. 2009.

* Raquel Rennó <www.raquelrenno.com> é doutora pelo Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica da PUC-SP, pós-doutoranda pela CAPES/Mackenzie do Programa de Pós-Graduação em Engenharia Elétrica (Departamento de Fotônica), professora-consultora dos cursos de Arte, Ciência e Tecnologia da UOC (Universitat Oberta de Catalunya) e membro do International Center for Info Ethics (ICIE, ZKM, Karlsruhe e do Institut Català D'Antropologia). E-mail: <raquelrenno@gmail.com>.