

# VIVER ATRAVÉS DA LENTE: UM NOVO INTERFACE SOCIAL OU A FORMA CONTEMPORÂNEA EXPERIENCIAR O REAL?

ID 136

**David Santos**

Escola Superior de Artes e Design, IPL, Portugal

## **ABSTRACT**

*This paper begins with the assertion, made by Jean Baudrillard, that the technologically mediated image has a strong predisposition to perversity. Starting with this approach, we have situated this analysis between the contact line of the artistic productions created with the aid of technology and the representations of the self through social networks. To this end, we have postulated three key concepts in which we highlight the role of the mediated image in artistic practices at the turn of the 20th century, in particular with the Fluxus movement. Secondly, we'll discuss the underlying process of the informational aesthetics and the dialogical communication based on artworks created to operate in the communication and information network and, finally, we'll conclude with a consideration of the importance that this interfaces grasp in shifting the way we experience the real.*

## **KEYWORDS**

*Interface, visual arts, social networks, real Vs virtual, mediated images.*

*“Os novos meios, da maneira como funcionam hoje, transformam as imagens em verdadeiros modelos de comportamento e fazem dos homens meros objetos.”*  
Vilém Flusser, *O mundo codificado*

## **INTRODUÇÃO: O PODER PERVERSO DA IMAGEM**

**Para este** artigo partimos de uma premissa, veiculada por Jean Baudrillard, onde a imagem, a imagem dos média, ou seja, a imagem tecnologicamente mediada, detém nas suas características intrínsecas uma predisposição para a perversidade (BAUDRILLARD, 1986, 8). Se seguirmos este pensamento onde a imagem tecnologicamente mediada opera de uma forma particular na relação entre imagem e referente, isto é, entre a dicotomia clássica do real Vs a sua irreversibilidade virtual. Então, a manifesta confusão patente entre as imagens e a esfera da realidade, permite estabelecer uma discussão mais profunda sobre a forma como se experiencia o real nas artes visuais mas, se assim o quisermos, de forma mais ampla na vida quotidiana.

Em tal manifesta perversidade, sobre a qual muitos autores se debruçaram, está patente, por outro lado, um sem-fim de possibilidades, de abordagens ou múltiplas formas de tratamento. Poderíamos, assim, continuar na senda do discurso que questiona a veracidade da imagem em relação ao seu referente, isto é, poderíamos interrogar se as imagens são estratégias construídas que lhes permitem, através da sua semelhança ao referente, ser uma cópia. Porém, para aquilo que aqui queremos aportar, nada disto é suficientemente relevante. Já sabemos que a imagem passou a ser um simulacro, no sentido em que a imagem precede o real tal como Walter Benjamin na *Obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica* enunciou (BENJAMIN, 1992), isto é, que a cópia, a reprodução técnica, antecipa o real e o constrói. Assim, aquilo que aqui queremos trazer não é uma reflexão da forma como as novas tecnologias, ou os novos interfaces, nos permitem vivenciar novas realidades, ter acesso a novos universos, mas de como a experiência do real é refém, pelo menos em parte, da sua representação digital. Desta forma, iremos subdividir este artigo em três partes principais onde abordaremos, em primeiro lugar, o papel da imagem nas práticas artísticas no virar do séc. XX. Seguidamente, iremos tratar do latente processo da estética informacional que decorre de um maior acesso às tecnologias para, por fim, concluirmos com uma reflexão sobre a importância (ou o receio) que os novos interfaces concebem na forma como experimentamos o real.

## ANUNCIANDO O REAL ATRAVÉS DA VÍDEO ARTE

Verificamos que na atualidade a imagem apenas se torna real, aliás, o real apenas se torna real, quando se procede à sua reprodução e difusão técnica. Ela detém, portanto, um poder diabólico que é o da sua aparência e é em tal correspondência com o referente que se pode encontrar a gênese da sua imoralidade ou perversidade. Enquanto o espelho e a sua introdução como mecanismo de produção artística expunha o efeito de trompe-d'oeil, as imagens que nos rodeiam já não servem apenas para representar o real, para o comprovar, mas para o viver e experienciar, ou seja, para enunciar uma realidade.

Este efeito terá começado a ser visível na produção artística especialmente no movimento Fluxus e nos artistas que começaram a incorporar a mediação tecnológica, especialmente o vídeo, como registo das suas performances e happenings. Esta possibilidade deve-se, em muito, ao aparecimento de novos dispositivos tecnológicos e, mais especificamente ao lançamento da Sony Portapak em 1965. Contudo, até meados dos anos 70, poucos equipamentos de edição estariam disponíveis aos artistas conduzindo, muitos deles, a concentrar-se em dois tipos de produções: 1) As Filmagens/Instalações em tempo real de projetos em circuito fechado quer no atelier como na galeria (p. ex. Bruce Nauman e Vito Acconci); 2) A gravação de performances e eventos de body art onde se exploravam, por exemplo, questões sobre a identidade individual, cultural ou social (p. ex. Natalia LL).

A questão tautológica que deriva das obras produzidas ou registadas neste médium durante esta época interessam-nos, particularmente, pela sua desfasagem tecnológica, isto é, pelo próprio intervalo de tempo existente entre a imagem captada e a imagem reproduzida (mesmo nas instalações em tempo real existe quase sempre o delay). Este quesito inaugura, por sua vez, uma série de discussões estéticas de foro mais amplo e que saem da mera esfera da arte pela arte possibilitando discussões, por exemplo, sobre as condições da representação do sujeito e do Outro, sobre a relação do espaço-tempo-movimento-imagem ou, entre outras, sobre as flutuações de um presente da ordem do perceptivo.

Na verdade, poderíamos mesmo afirmar que o vídeo tornou-se o meio catalisador de uma nova etapa da representação daquilo que se esgotava nas energias dionisíacas da década de 1960, isto é, nos experimentos anti-teatrais, nas performances narcisistas ou nas obras auto-dilacerantes (onde destacamos Rudolf Schwarzkogler, Chris Burden, Gina Pane, Günter Brus, Stelarc ou mesmo Marina Abramovic e Ulay). Em alguns casos específicos, os artistas testaram os limites dos

seus corpos e deslocaram as suas ideias sobre a possibilidade de um desempenho participativo da ordem ritualística para um ambiente de circuito fechado, onde a câmara interage com artistas e espectadores, e onde os espectadores passariam a estar dentro da produção, dentro do processo de criação, ou melhor, dentro do processo de monitorização. O espectador passaria a ser um verdadeiro espectador emancipado na medida em que a sua participação passa a ser forçada pelas obras de arte que, nesta época, começam a surgir.

Não obstante esta mudança no papel do espectador, os feedbacks da audiência ainda não se assemelham aos que o futuro nos viria a presentear. O vídeo representa, nesta altura, um medium catalisador de mudança. De acordo com Van Alphen, os feedbacks da audiência podem operar de três formas distintas: rejeitar, aceitar ou absorver (ALPHEN, 2008, 29). E se os afectos da audiência podem ser desejados ou indesejados, o que sucede é que quando são discerníveis e processados transportam uma ideia, um conteúdo específico e, como tal, chocam o espectador. Esta ideia de choque, transversal a esta época da produção artística, é acessória à teoria de recepção do espectador emancipado que Rancière constrói. Porém, na nossa opinião, o facto de haver uma maior tendência à participação do espectador, não significa que exista uma tentativa em instruí-lo. Quanto muito, como Rancière afirma, os artistas “simplesmente desejam produzir uma forma de consciência, uma intensidade de sentimento, uma energia para a ação” (RANCIÈRE, 2009, 14). Será com este intuito que através do uso das novas tecnologias foram criadas estratégias protocolares e categoriais que aliadas à imaginação colectiva, sobre a produção artística per se, desencadearam processos intelectuais e afectivos distintos na audiência.

Em suma, as décadas de 60 e 70 contribuíram para uma mudança de paradigma na produção artística, mas se alargarmos o nosso campo de atuação, verificamos que é nessa altura que a grande aposta no desenvolvimento da tecnologia de produção e reprodução de imagem se expande às massas. O aparecimento da Sony Portapak iria, não apenas (re)moldar a criação artística da época, como invadir, literalmente, as casas de muitos milhares de pessoas. Criar-se-ia, portanto, a possibilidade de registar “domesticamente” a vida quotidiana, os eventos marcantes e as emoções pessoais, através de uma imagem crua, desinteressada e marcada pela ideia de fluxo, isto é, de uma imagem de fácil acesso, democrática, despertando a empatia generalizada (RUSH, 2007). Esta passa a ser a revolução de como se antevê o real – através do ecrã.

## **DO ANALÓGICO À REDE SOCIAL: A METAMORFOSE DA ESTÉTICA INFORMACIONAL**

Não querendo transpor totalmente a década de 90 do séc. XX de forma indelével, dada a importância que deve ser endereçada à propagação da imagem mediada tecnologicamente e à transformação do analógico para o digital. O início do séc. XXI terá, na nossa opinião, concorrido para uma total renovação da forma como experimentamos o real. Parte dessa transformação deve-se, de facto, não tão só a uma maior participação do espectador, nem apenas a uma maior familiarização com a tecnologia, nem sequer à familiarização com as representações da tecnociência que a literatura e o cinema trouxeram até os nossos lares. Esta mudança deve-se, sim, à internet e à comunicação dialógica que as novas plataformas (ou interfaces) de redes sociais criaram na última década e, sem dúvida, à mobilidade e à miniaturização que os computadores sofreram nos últimos vinte anos.

O final do séc. XX representa um momento marcante de ruptura com a estética clássica e, na nossa opinião, pode ser considerado como o momento incubador de projetos que viriam a estar relacionados diretamente com as redes de comunicação. Será, essencialmente, a partir dos anos 90 que a arte que transita em rede se começa a apoiar num modelo de comunicação interpessoal aberto. Com isto queremos dizer que este modelo não estaria destinado a um público em particular, mas que oferecia, pela primeira vez, um campo de atuação mais amplo e, conseqüentemente, a obra de arte não seria mais algo definido e acabado, mas algo plenamente em trânsito. É nesta altura, precisamente no momento em que a internet se torna acessível a todos os públicos, bem como sendo o período onde os grandes investimentos ocorridos nas redes de comunicação se tornavam visíveis, que se começam a abordar, de forma única, a conjugação de vários campos do saber que invadem a prática artística criando aquilo que alguns autores denominam de estética informacional.

Nam June Paik terá sido, provavelmente, um dos primeiros artistas a compreender a importância da estética informacional e tal compreensão foi concretizada em obra, nomeadamente, através da transmissão a partir de satélite da peça *Good Morning Mr. Orwell* (1984) a um público estimado em cerca de 25 milhões de pessoas (SHANKEN, 2009, 34). Mas, desde esta altura, muitos outros artistas lhe seguiram: Kit Galloway, Sherrie Rabinowitz, Orlan, Eduardo Kac, Melinda Rackham, Roy Ascott, entre muitos outros.

Assim, este novo conceito de criação terá proporcionado uma base prática e teórica e permitiu, simultaneamente, o acesso a novas ferramentas de ação estética. Niklas Luhmann, por exemplo, refere que a comunicação é um processo auto-referente, autodinâmico e auto-regulador (LUHMAN, 1993). Ou seja: um sistema onde os seres vivos podem estabelecer relações e interligações constituindo a própria rede dos processos de produção. A esta nova via de disseminação juntar-se-ão, ainda, as novas ferramentas de produção e reprodução, bem como a sua domesticação (no sentido do software de edição de imagem e vídeo se terem tornado user-friendly). Constatamos, portanto, e sem qualquer surpresa, que o fácil acesso nos últimos anos a software de edição de imagem, de produção e pós-produção vídeo democratizou todo este processo tornando-o acessível a amadores.

Outra inovação tecnológica que contribui para a forma como concebemos e experimentamos o real, terá sido a miniaturização dos pontos de acesso à rede. Referimo-nos aos computadores, aos smartphones e aos tablets. Falemos apenas dos smartphones, dado que o que aqui dissermos pode, de certa forma, ser extrapolado para os restantes equipamentos. O primeiro smartphone data de 1992 e foi criado pela IBM sob o cognome Simon. Longe vai o tempo em que este equipamento apresentava uma solução inovadora com recursos voltados para a vida profissional: o calendário, a agenda de endereços, a calculadora e o serviço de correio electrónico. Os equipamentos que se seguiram, e cujo crescimento em vendas ascendeu, em 2013, aos milhões de unidades (KELLY, 2013) incorporaram toda uma filosofia voltada para a criação e o entretenimento, sem descurar o lado profissional. Esta pequena mudança de estratégia levar-nos-á a certificar a importância que as redes sociais adquiriram nos últimos anos. Poderíamos mesmo afirmar, em tom de brincadeira que quem não existe na rede não existe de facto!

Curiosamente, e da mesma forma que sucedeu com as restantes tecnologias (a internet, a fotografia e o vídeo digital), os artistas encontraram nestas plataformas uma janela de oportunidade e constataram o quão longe, e o quão descomplexadamente, poderiam ir. Especialmente, quando comparadas com as plataformas de divulgação artísticas ditas tradicionais, isto é, os sítios da internet, as exposições em galerias e museus, os catálogos impressos ou digitais, entre muitos outros.

Em suma, a globalização colocou o mundo aos nossos pés através de um clique, possibilitou, entre outras coisas, o acesso a eventos à escala planetária. Porém a internet também nos conduziu a um palco da realização do sujeito, isto é, a plataformas impulsionadas pelo desejo, pela presença contínua do feed de notícias, onde o intérprete atua, simultaneamente, como observador. Os utilizadores das

redes sociais, a comunidade, operam como intérpretes de uma “cooperação dramatúrgica” (WESTLAKE,2008,38), ondem afirmam a sua própria performance, mas especialmente, onde enunciam e comprovam ao Outro que são reais.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Após termos tentado erigir uma narrativa entre as artes visuais e as novas plataformas de interação podemos, mais facilmente, afirmar que os interfaces estão de volta, ou melhor, talvez nunca tenham deixado de estar, dado que eles estão entre nós desde os Gregos. O conceito Socrático de Fedro (PLATÃO, 2000), isto é, de comunicação enquanto processo de escrever diretamente sobre a alma do Outro, voltou a estar no palco das atenções e de forma mais premente na cultura e nos novos média. Na verdade, o pensamento Ocidental segue um caminho otimista em relação a esta questão, ou seja, de que é totalmente possível interagir com o Outro numa conexão transparente e imediata. Mas, se entendermos este conceito de uma forma mais distópica, os meios que aqui referimos de comunicação dialógica também podem ser vistos como obstáculos à comunhão, veículos de desintegração do Eu e do Outro, portadores de mal-entendidos ou contradições. Por outras palavras, os interfaces podem ser claros ou complicados, belos ou enganosos e são, especialmente, infinitamente interpretáveis.

Um facto consumado é, no entanto, que experimentamos o real através da lente digital do smartphone. A fotografia, o cinema, a televisão e as redes sociais, entre outros, já não têm apenas a função de testemunhar o mundo com uma incrível semelhança, como uma fidelidade palpável. As imagens que nos definem nas redes sociais levam-nos a acreditar, pelo seu realismo imediato, numa verdade insolúvel. Porém, talvez estejamos enganados. Se no passado as imagens requeriam associar-se às coisas reais, ao real dos eventos, aos sujeitos ou outros, agora elas adaptam-se ao real e, especialmente, adaptam-nos ao real criando uma nova experiência da realidade.

Poderíamos, em suma, intentar encontrar um equivalente político ou sociológico para esta diabólica adaptação do comportamento das massas, que tão bem segue os modelos que lhes são postos à disposição pelas imagens (da publicidade, dos filmes e documentários) e que por eles são controlados e, muitas vezes, aniquilados. Existe, todavia, um poder de sedução no literal, na adaptação da imagem ao real, um poder de desvio (detournement), de distorção, de captação e de irónica cativação. Existe, portanto, uma estratégia de conformidade. Mas a que nos estamos a referir em concreto? Referimo-nos à forma como as imagens contaminaram o real e fazem dele um modelo, à forma como o alteram para o seu próprio benefício e, sobretudo,

à forma como comprovam a participação do sujeito no real ao ponto dele não se autoproduzir. Numa recente reportagem da BBC intitulada *Are smartphones killing memories?*, podemos verificar o impacto real que o hábito de tirar fotografias com estes equipamentos detém e de como isso se repercutiu no facto de ao invés de desfrutarmos das coisas ou de nos envolvermos nelas, tornou-se hábito fotografá-las e lança-las para as redes sociais. Assim, os eventos apenas são reais se formos capazes de os comprovar não apenas através da fotografia, mas da sua legitimação através da divulgação imediata. Um exemplo claro deste desfecho é retratado, por exemplo, na série fotográfica de Martin Parr intitulada *Small World* (1987-1994).

Jean Baudrillard avisou-nos, como atrás referimos, para esta capacidade diabólica da imagem. Hoje, por outro lado, a “verdade” dos acontecimentos, dos conflitos ou das manifestações na Síria, na Turquia ou no Brasil, chegam ao nosso encontro através dessas mesmas redes sociais, sem mediação, pelo que se apresentam como uma colisão com o real mediado pelos média, como um curto-circuito para com o referencial e, finalmente, como uma implosão da imagem real. O interface das redes sociais não nos aportou apenas confusão para a dicotomia imanente entre a imagem e a vida, ela criou um conflito sem proporções, dado que inaugurou a ideia que o real só o é quando visto pelo ecrã.

No fundo, e para concluir, poderíamos resumir este paradoxo ao que uma conhecida artista brasileira afirmou recentemente: “Acordo numa manhã de sol e chuva, raiar do dia em luz avermelhada. Quase visível um arco-íris de cores boreais, a despeito de tudo, ele insiste em ser boreal no Rio de Janeiro. Correndo, procuro minha câmara fotográfica. Tempo. Passei nele como uma flecha e o arco-íris também. Da imagem perdi a chance de usufruir do que a natureza me oferecia fugiu. No afã de registá-la para a eternidade, me perdi” (PAPE et al. 2013, 144).

## **BIBLIOGRAFIA**

- ALPHEN, Ernst Van (2008) *Affective operations of art and literature* In *RES: Anthropology and Aesthetics* N. 53/54.
- ASCOTT, Roy (2009), *Telematic Embrace: Visionaries theories of art technology, and Consciousness*, University of California Press.
- BAUDRILLARD, Jean (1986) *Beyond Right and Wrong Or the Mischievous Genius of Image* In *PODESTA, Patti (ed.) Resolution: A Critique of Video Art*, Los Angeles Contemporary.
- BENJAMIN, Walter Benjamin (1992) *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política, Relógio D'Água*.
- FLUSSER, Vilém (2007) *O mundo codificado: Por uma filosofia do Design e da Comunicação*, Cosac Naify.
- KELLY, Heather (2013) *Android dominated smartphone sales in 2012* In <http://edition.cnn.com/2013/02/14/tech/mobile/smartphone-sales-apple-android> (consultado em 09/06/2013)
- LUHMAN, Niklas (1993) *A Improbabilidade da Comunicação*, Vega.
- MORTON, Tom (2008), *Good Morning Mr Nam June Paik* In *Frieze Magazine*, N. 116 (Jun-Ago).
- PAPE, Cristina, et al (2013) *Ética : arte, ciência, filosofia, Decult*.
- PLATÃO (2000) *Fredo*, Guimarães Editores.
- RANCIÈRE, Jacques (2009) *The Emancipated Spectator*, Verso.
- RUSH, Michael (2007) *Video Art*, Thames & Hudson.
- SHANKEN, Edward A. (2009) *Art and Electronic Media*, Phaidon Press.
- SMITHS, Stephen, *Are smartphones killing memories? Reportagem da BBC*, disponível em <http://www.bbc.co.uk/news/uk-22999245> (consultado em 12/07/2013).
- WESTLAKE, E.J. (2008) *Friend Me if You Facebook: Generation Y and Performative Surveillance* In *TDR/The Drama Review*, N. 4. pp. 21-40.