

**Anais do 6º Interprogramas de Mestrado
da Faculdade Cásper Líbero
(São Paulo, SP, 5 e 6 de novembro de 2010)
ISSN: 2176-4476**

Texto original como enviado pelo/a autor/a

**RECONFIGURAÇÃO E CONVERGÊNCIA MULTIMÍDIA DOS AMBIENTES
COMUNICACIONAIS NO ESPAÇO ARTÍSTICO-CULTURAL MANAUARA¹**

Denise Bezerra Rodrigues²

Resumo

Com objetivo compreender como os artistas, no espaço artístico-cultural manauara, modificam suas obras e processos ao mudarem para o suporte em mídias digitais, esta pesquisa se revela a fim de melhor compreensão das transformações que ocorrem tanto no campo das artes como no campo da comunicação e que passam a convergir de forma importante, reconfigurando o panorama da arte e da comunicação. Utilizando-se de Bardin (2002) na análise de conteúdo, com a técnica de categorização. Nosso viés teórico abarca, também, autores que estudam as mídias digitais a partir dos processos de comunicação como Lemos (2008) e Prado (2007).

Palavras- chave: 1. Mídias Digitais. 2. Espaço artístico-cultural. 3. Convergência. 4. Reconfiguração.

¹Pesquisa em desenvolvimento pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação (PPGCOM/UFAM), sob orientação da Profa. Dra. Denize Piccolotto Carvalho Lévy. Artigo apresentado ao 6º Interprogramas de Mestrado em Comunicação da Faculdade Cásper Líbero no ano de 2010.

² Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação (PPGCOM) - Universidade Federal do Amazonas (UFAM) – Bolsista da Fundação de Amparo a Pesquisa (FAPEAM). E-mail: bezerra.denise@gmail.com

INTRODUÇÃO

A convergência entre arte e comunicação é um assunto que levanta grandes questões, pois se pode dizer que não existe mais limites entre o que é arte e o que é meio de comunicação. De acordo com Santaella (2005) os meios de comunicação, em especial as mídias digitais, não são apenas o veículo de difusão, mas o local onde a arte é criada.

Com objetivo de compreender como os artistas, no espaço artístico-cultural manauara modificam suas obras e processos ao mudarem para o suporte em mídias digitais, esta pesquisa se revela a fim de melhor compreensão das transformações que ocorrem tanto no campo das artes como no campo da comunicação e que passam a convergir de forma importante, reconfigurando o panorama da arte e da comunicação no contexto manauara.

A perspectiva metodológica escolhida para guiar as observações desta pesquisa se dará na abordagem da análise de conteúdo do processo criativo das obras de três artistas amazonenses, dentro dessas análises e compreensões do processo comunicacional, utilizaremos como referencial teórico: Bardin (2002), Lemos (2008), Prado (2007), Mesquita (s/d), Plaza (1997), dentre outros autores que estudam as mídias digitais a partir dos processos de comunicação.

METODOLOGIA PRELIMINAR

Para melhor apresentar os processos metodológicos realizados durante a pesquisa, organizamos nas abordagens qualitativas bem como na quantitativa. Utilizando-se também de Bardin (2002) na análise de conteúdo com a técnica de categorização objetivando tornar inteligível a massa de dados.

Assim apresentaremos a pesquisa qualitativa com realização de entrevistas com três artistas manauaras que utilizam mídias digitais em seu processo criativo. Na análise de conteúdo, Bardin (2002) aponta como pilares a fase da descrição ou preparação do material, a inferência ou dedução e a interpretação. Dessa forma, os principais pontos da pré-análise são a leitura (primeiras leituras de contato com as obras e referencial teórico), a escolha dos documentos (quais obras serão analisadas), a formulação das hipóteses e objetivos

(relacionados com o contexto artístico cultural dos artistas que analisaremos) e a preparação do material (execução da pesquisa).

Na etapa de pré-análise, recorreremos a três artistas que utilizam mídias digitais em suas obras, sendo eles Sergio Cardoso³, Otoni Mesquita⁴ e Turenko Beça⁵. Inicialmente teremos como categorias de análise, 1. o mapeamento dos artistas manauaras que utilizam mídias digitais em suas obras, 2. os artistas manauaras que estão no hibridismo entre as artes plásticas e as artes multimídias, 3. o reconhecimento sobre as mídias que estes artistas estão utilizando em suas obras, 4. a intencionalidade ou não do uso dessas mídias pelos artistas, 5. a análise das obras de dois artistas que utilizam mídias em seu processo criativo.

Para o tratamento dos dados a técnica da análise categorial será utilizada e, de acordo com Bardin (2002), baseia-se em operações de desmembramento do texto em unidades, ou seja, descobrir os diferentes núcleos de sentido que constituem a comunicação, e posteriormente, realizar o seu reagrupamento em classes ou categorias.

MARCO TEÓRICO

Nosso marco teórico abarca autores que estudam as mídias digitais a partir dos processos de comunicação com Lemos (2008) apontando a arte tecnológica no pós-modernismo como uma ruptura da institucionalização oficial da cultura, onde os artistas começam a descobrir as possibilidades oferecidas pelas novas tecnologias a partir da vídeo-arte, da fotografia, dos satélites e dos computadores, como veremos mais adiante. Ainda na construção do nosso marco teórico recorreremos a Prado (2007), mesmo que a pesquisa se refira ao movimento de artes visuais dos artistas manauaras, a autora abarca as mídias digitais como processo de comunicação.

Navegar em um sistema de dados, vasculhar entre *tags* e comunidades, é algo totalmente diferente em termos de experiência. Esse ato pode oscilar entre sensações tão díspares como ansiedade, frustração ou excessos. No entanto, as surpresas que as interações podem revelar vão se tornando cada vez mais férteis à

³ Pintor, dramaturgo. Autodidata começa a pintar na década de 1970. Sua obra é marcada pela denúncia social. Atualmente utiliza, mídias digitais como vídeo-arte em suas obras.

⁴ Desde cedo começou a desenhar. Graduiu-se em Comunicação Social pela Universidade Federal do Amazonas - UFAM e em Belas Artes pela Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ. Atualmente utiliza, também, mídias digitais como fotografia e vídeo-arte em suas obras.

⁵ Artista visual manauara. Atualmente utiliza, também, mídias digitais como fotografia e vídeo-arte em suas obras.

medida que o usuário se torna um agente criativo conhecedor das fragilidades e furos do sistema e, ao mesmo tempo capaz de criar, estabelecer e se movimentar pelas redes (LEÃO & PRADO, 2007, p. 78).

De acordo com Prado (2007), o processo comunicacional possui uma vertente estrutural na tecnologia e convergência multimídia, a autora traz exemplos do rádio. Porém se encaixa na proposta de compreender melhor as transformações que ocorrem tanto no campo das artes como no campo da comunicação.

Consideramos relevante descrever como se dá o processo de tradução de suporte, do analógico para o digital e vice-versa, nas obras dos artistas amazonenses citados, a apropriação do computador como meio para a realização da obra e até onde encontraremos esse meio influenciando no processo. Inicialmente, trabalharemos com Bardin (2002) na análise do conteúdo, podendo trazer também a semiótica para melhor compreensão do nosso objeto de estudo.

Para Mesquita (s/d) é através da Semiótica de linha peirceana que se encontra, no processo criativo, índices de materialidades diversas, do pensamento do artista e de seu relacionamento com o mundo interior e exterior, e do diálogo com seu tempo, pois se vê, através dos mecanismos engendrados pelo artista, materiais que só sua contemporaneidade lhe foi possível oferecer.

Plaza (1997) diz que os estudos de processos criativos em infografia, sistema híbrido que incorpora todos os meios a partir do código numérico, mostra-nos peculiaridades na concepção, execução e finalização das obras digitais.

Portanto, torna-se importante estudar o processo de criação em arte digital, pois é por meio destes estudos que identificamos as experimentações feitas computador e o resultado delas, na obra de arte em si. Acompanhar o início destas experimentações antes de sua propagação possibilita compreendermos o processo criativo desses três artistas manauaras.

PERCURSOS DOS AMBIENTES COMUNICACIONAIS, NO ESPAÇO ARTÍSTICO-CULTURAL MANAUARA

Pensar na arte em mídias digitais a partir da noção de ambiente comunicacional significa que ela não é uma arte “fechada”, mas processual, ocorrendo por vertentes da arte

e da comunicação. Sob essa perspectiva Arantes (2005), diz que as artes em mídias digitais são sistemas, mas na maioria dos casos, são sistemas não autopoieticos, no sentido exposto por Maturana e Varela.

O termo autopoiese designa o processo pelo qual os seres vivos são considerados como sistemas e se autoproduzem. Segundo Maturana e Varela (1995), a autopoiese tem tido influência porque soube alinhar-se com outro projeto, cujo centro de interesse é a capacidade interpretativa do ser vivo, que concebe o homem não como um agente que ‘descobre’ o mundo, mas que o constitui. Tanto no papel de artista ou de espectador cabe a si próprio constitui-se.

Maturana e Varela (1995) conceituam a autopoiese do ser vivo como parte do princípio de que os seres vivos são unidades autônomas, diversas e capazes de se reproduzir como um sistema autônomo, aquele que pode especificar suas próprias leis, aquilo que lhe é próprio. Essas especificidades da autopoiese do ser vivo concentram três questões: nos campos das ciências cognitivas e da inteligência artificial, das ciências sociais e da comunicação. Nesse sentido, poderíamos pensar em uma possibilidade de entender como elementos constituintes de um sistema, a obra, o artista, o interator, o entorno e o contexto.

De acordo com Arantes (2005), os sistemas autopoieticos são fechados. É a atividade do próprio sistema que acarreta seu desenvolvimento. A autora aborda ainda, que alguns casos, como nos trabalhos artísticos que utilizam algoritmos genéricos e evolutivos, a interação se dá dentro do próprio sistema computacional, sem haver necessariamente um interator externo.

Através de uma percepção poética o espectador transfere para obra de arte, experiências colaterais e passa a entender a abordagem da obra. Por outro lado, pode também conhecer a abordagem do artista somente naquele momento, passando a conhecer/entender ou não entender imediatamente. Quanto ao artista, ele materializa uma idéia através de sua obra. Numa perspectiva autopoietica o artista volta para si mesmo e externaliza algo.

Para abordar a produção, obra, projeto, em arte e mídias digitais como sistema, é preciso observar o caráter híbrido de sua estrutura e o caráter sinérgico de sua organização, que inclui o artista, o observador, o participante, agora interatores, e a própria obra, interativa, em sensível emergência com o entorno. Tentando

entender esta abordagem como sistema e sua possível organização em um primeiro momento, a noção de autopoiese a partir de Humberto Maturana e Francisco Varela, surge como uma possível referência para discorrer sobre a arte como sistema (SANTOS, 2007, p.47).

Portanto, entendemos que o que importa não é apenas o que é dado, mas o campo de relação e conexão de relação que se estabelece entre o computador e o interator por meio das inúmeras interfaces. A obra só pode ser entendida a partir dessa rede de interações e interfaceamentos.

Couchot *apud* Arantes (1995) chama a interação externa de segunda interatividade, quando se refere a determinados algoritmos, como os genéricos – complexas formas matemáticas injetadas pelo artista. A autora comenta que a interatividade atingiu uma etapa superior em complexidade e autonomia, as artes nas mídias digitais dão continuidade a prática do debate processual da prática artística.

Corroborando com Couchot, Santaella (2003) comenta que as questões resultantes da maneira como o computador está recodificando as linguagens, as mídias, as formas de arte e estéticas anteriores, assim como criando as suas próprias. No âmbito internacional qualquer tentativa sobre o estado da arte desta questão torna-se praticamente impossível.

No contexto artístico-cultural manauara, Otoni Mesquita utiliza o computador para a execução de sua obra visual. De acordo com Mesquita (s/d) o artista adquire imagens por meios diversos – digitalização de seus desenhos ou pinturas, aquisição de imagens por meio de câmeras digitais, disquetes ou CD-ROM's, apropriação de imagens provenientes da Internet. Ao adquirir essas imagens, sejam de que fontes provenham, está manuseando signos icônicos. Esses ícones, quando apresentados através do monitor de vídeo do computador, são também índices dos códigos binários que a máquina armazena, processa e interpreta. Os códigos, por sua vez, são símbolos gerados pela máquina.

Se o artista trabalha com imagens que lhe são apresentadas pelo computador via placa de vídeo, estamos no campo da iconicidade. Na verdade, não se trata de mera semelhança com seu objeto, pois este é puramente simbólico (numérico). Se entendemos o conceito de ícone como um signo cuja relação com o objeto que representa é puramente quanto a seus aspectos qualitativos, e estamos nos referindo as qualidades de semelhança que o signo vincula com o objeto, esse termo não seria aplicado quando se analisa os documentos de processos dos percursos

criativos que tratam especificamente do meio computador como causa eficiente. Aqui encontramos os registros em sua materialidade fluida (PLAZA, 1998, p. 21).

Encontramos na pesquisa de Mesquita (s/d) ilustrações das obras do artista Otoni Mesquita, feitas no bloco de anotações que posteriormente são digitalizadas. Sendo assim, observamos o hibridismo na concepção da obra deste artista. Observe na figura 1.

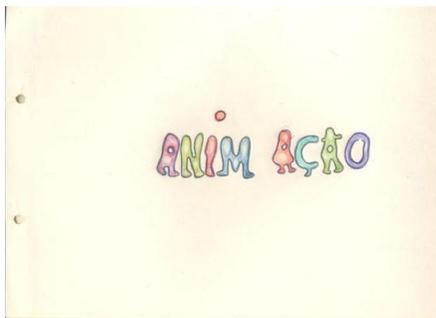


Figura 1 – Bloco de anotação de Otoni Mesquita

Fonte: <http://cencib.org/simposioabciber/PDFs/CAD/Valter%20Frank%20de%20Mesquita%20Lopes.pdf>

De acordo com Mesquita (s/d) a peculiaridade está no fato de o artista produzir seus filmetos a partir de uma única imagem (fig.1) que, após a digitalização, cria novos arquivos da mesma imagem modificados gradualmente numa seqüência. Dessa forma o artista produz várias animações retomando suas obras que antes eram estáticas. É o estático dando lugar ao dinâmico. É a metamorfose do singular para o híbrido (imagens e sons formando uma linguagem).

CONVERGÊNCIA MULTIMÍDIA: PANORAMA DA ARTE DIGITAL E DOS ARTISTAS MANAUARAS

Os três artistas mapeados pela pesquisa que servirão de objeto de estudo se mostram em ambientes comunicacionais já que partem de vertentes da comunicação e da arte, e dão lugar a questionamentos quanto ao processo de criação das obras. Os três artistas: Otoni Mesquita, Sergio Cardoso e Turenko Beça fazem uso de uma nova forma de produção artística que Guimarães (2007) denomina de “tecnoestética”.

A atitude estética atualiza a própria organização significativa interna, demandando por um outro tipo de apreensão do objeto, cuja compreensão é de caráter pragmático – performativo. Assim, mesmo em face da multiplicidade sógnica e da hibridação, inerentes às produções estéticas contemporâneas, a arte continua vinculada a um tipo de negatividade fundamental, que possibilita a inserção de uma perspectiva desviante, ou até mesmo provocadora, às situações vivenciadas habitualmente (GUIMARÃES, 2007, p. 08).

No aporte da análise de conteúdo Bardin (2002) construímos nossas categorias, uma delas é saber se há artistas manauaras que estão no hibridismo entre as artes plásticas e as artes multimídias, pois de acordo com Guimarães (2007) os artistas sempre efetuaram a busca por novos suportes, pois toda a arte é feita com os meios de seu tempo.

Ao fazerem uso das novas tecnologias midiáticas, os artistas expandiram o campo das artes para as interfaces com o desenho industrial, a publicidade, o cinema, a televisão, a moda, as subculturas jovens, o vídeo, a computação gráfica, etc. De outro lado, para a sua própria divulgação, a arte passou a necessitar de materiais publicitários, reproduções coloridas, catálogos, críticas jornalísticas, fotográficas e filmes de artistas, entrevistas com eles, programas de rádio e televisão sobre eles (SANTAELLA, 2005, p.14).

Corroborando com Guimarães (2007), Santaella (2005) comenta sobre os novos suportes que os artistas estão utilizando, mostrando os artistas no tempo atual.

A fim de identificar quais os suportes e como esses suportes modificam o processo criativo de artistas manauaras utilizaremos a análise de conteúdo, segundo as proposições Bardin (2002) baseando-se na inferência ou dedução caracterizada pela pesquisa quantitativa. Já na qualitativa teremos a aplicação das entrevistas.

A convergência entre a comunicação e a arte é um tema que suscita muitas reflexões sobre questões atuais e em constante transformação e evolução, como os meios de comunicação de massa, a cultura de massa, as tecnologias de informação, a arte e os artistas nesse novo contexto.

CONSIDERAÇÕES

No contexto artístico atual, observamos que alguns artistas manauaras utilizam-se de mídias digitais como: fotografia, vídeos arte e outras formas de arte multimídia para compor suas obras. Partindo desta observação, iniciamos nossa pesquisa que tem como objetivo de compreender como essas mídias modifica os processos. Ainda no estágio inicial formulamos nossas hipóteses.

As obras de arte em mídias digitais permitem, neste mundo da velocidade e do tempo real, da instantaneidade e da “falta de tempo”, parar o tempo para um segundo de reflexão, realizando uma reflexão e olhar sobre o mundo que nos rodeia.

De acordo com Ostrower (2004), o artista tem obrigação de ser claro na linguagem que usa. Se ele for pintor, não é suficiente que na imagem se possa reconhecer objetos ou figuras. É preciso que nesses objetos ou figuras sejam claramente reconhecíveis também a linha, as cores, os contrastes, os ritmos, enfim, todos os elementos de sua linguagem visual.

Transpassando a pintura em tela, a fotografia é uma forma de representação material que reflete vários aspectos da linguagem pictórica. A fotografia e a pintura estão ligadas intimamente, pois uma e outra são construções de imagens. A aplicação de tecnologias cada vez mais avançadas aos meios de comunicação, e que acabam por atingir desde os grandes veículos destinados a levar a informação ao grande público, passando pela produção artística, até as comunicações.

Por isso mapeamos os três artistas manauaras, que serão nosso objeto de estudo, a fim de compreender as modificações em torno do campo das artes digitais. Esta pesquisa se revela a fim de melhor compreensão das transformações que ocorrem tanto no campo das artes como no campo da comunicação e que passam a convergir de forma importante, reconfigurando o panorama dessas duas áreas.

REFERÊNCIAS

ARANTES, P. **Arte e mídia:** perspectivas da estética digital. São Paulo: SENAC, 2005.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo.** Lisboa: Edições 70, 2002.

BARROS, A. J. P. LEHFELD, N. A. S. **Projeto de pesquisa:** propostas metodológicas. Petrópolis, RJ: Vozes, 1990.

CARDOSO. Disponível em:

<http://www.itaucultural.ozzzzzzrg.br/aplicexternas/enciclopedia_ic/Enc_Artistas/artistas_imp.cfm?cd_verbete=3301&imp=N&cd_idioma=28555>. Acesso em: 27 de setembro de 2010 às 23:03.

LEÃO, L., PRADO, M. **Música em fluxo**: programas que simulam rádios e a experiência estética em redes telemáticas. Revista Libero, 10 (20), 69-79, 2007.

MATURANA, H; VARELA, F. **A árvore do conhecimento**. Campinas: Editorial Psy, 1995.

MESQUITA. Disponível em:

<<http://cencib.org/simposioabciber/PDFs/CAD/Valter%20Frank%20de%20Mesquita%20Lopes.pdf>>. Acesso em: 27 de setembro de 2010 às 23:13.

OSTROWER, F. **Universos da Arte**. Rio de Janeiro: Campus Ltda, 2004.

PLAZA, J. TAVARES, M. **Processo criativo com os meios eletrônicos**: poéticas digitais. São Paulo: Hucitec, 1997.

SANTAELLA, L. **Por que as comunicações e as artes estão convergindo?** São Paulo: Paulus, 2005.

_____, L. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTOS, N. C. **Autopoiese**: uma possível referência para compreender a arte como sistema. Artigo PPGAV/UFRGS, 2007.