

Paulo Bernardino Bastos > **Complexidades:
operacionalidades visuais – imagem/criatividade**

Resumo

Assumindo que vivemos numa época em que, rodeados de ecrãs, estamos imersos em imagens e nomeadamente em imagens em movimento – a noção de imagem, dos aparatos sobre a qual se materializa e as inovações tecnológicas que as constroem (projeções e ecrãs) –, mais relevância atribuo à contribuição das definições em que as imagens são sombras (Heraclito; Platão), e por sombra se tem a figuração do outro através do mesmo. O conceito de imagem evoca, para além da representação visual de algo, e sustenta-se numa semelhança que pode ser de uma ideia, tornando a imagem um objeto – seguindo um outro que ela representa de acordo com algumas leis particulares – onde estas facilmente se convertem, pelos suportes técnicos onde se materializam, em artefactos audiovisuais. Como tal, a criatividade, essencialmente na era do digital, não consiste na produção de algo “novo”, mas num processo capaz de gerar um conjunto de possibilidades definido por um grupo de requisições e de restrições, remetendo o ato da criação mais para o campo da seleção.

Palavras-chave: Imagem. Projeção. Ecrã. Tecnologia. Processo Artístico.

> Doutoramento em Estudos de Arte, Professor associado da Universidade de Aveiro. Licenciado em Escultura (Faculdade de Belas Artes, Porto), Mestrado em Escultura (Royal College of Art, em Londres) e Doutoramento em Estudos de Arte (Universidade de Aveiro). Coordenador do Grupo de Investigação “Praxis e Poiesis: da Prática à Teoria Artística”.
pbernard@ua.pt.

ORCID ID: 0000-0001-8883-9967

COMO CITAR:
BERNARDINO, P. (2020). COMPLEXIDADES: . REVISTA VAZANTES, 4(1), 49-62.
[HTTPS://DOI.ORG/10.36517/vazppgartesufc2020.1.5](https://doi.org/10.36517/vazppgartesufc2020.1.5)

Recebido em: 2020-08-21
Aceito em: 2020-10-20

Paulo Bernardino Bastos **COMPLEXITIES:
visual operations - image / creativity**

Abstract

Assuming that we live surrounded by screens, we are immersed in images and in particular in moving images - the notion of image, of the devices on which it materializes and the technological innovations that build them (projections and screens) -, more relevance I attribute to contribution of the definitions in which images are shadows (Heraclito; Plato), and by shadow one has the allegorical representation of the other through by it. The concept of image evokes, in addition to the visual representation of something, and is sustained in a similarity that can be an idea, making the image an object - following another one that it represents according to some particular laws - where these are easily convert, through the technical supports where they materialize, into audiovisual artifacts.

As such, creativity, essentially in the digital age, does not consist in the production of something "new", but in a process capable of generating a set of possibilities defined by a group of requisitions and restrictions, converting the creation act into a selection field.

Keywords: Image, Projection, Screen, Technology, Creative Process

Introdução

Vivemos imersos em tecnologia e rodeados de imagens. Em 2020 mais do que nunca antes na história da humanidade a comunicação é mediada por tecnologia e apoiada em imagens e símbolos que transferem sentidos e constroem relações dialógicas. No entanto, raramente refletimos sobre a existência da mediação pela tecnologia, torna-se um meio e um fim e deixa de ser objeto de crítica. Todas as tecnologias são “ferramentas” que se vão disponibilizando para fazer frente às pressupostas necessidades dos seus utilizadores. Ao utilizar a tecnologia os artistas encontram possibilidades várias, que se convertem em oportunidades, e nesse sentido o digital não pode ser isolado/abordado de forma separada dos outros modos de produção. Ao refazer do digital a charneira, para uma apologia da tecnologia enquanto processo vinculador de novas experiências, temos que incorporar na análise a possibilidade, que pelo seu modo de operar, envolve intrinsecamente, de forma associativa, outras práticas e outras formas de apresentação. Reforça-se a ideia (Jiménez, 1997) através da sua imensa proliferação e difusão, de que estamos a atravessar uma revolução que tem vindo a afetar todas as nossas atividades enquanto seres humanos.

A interação com a tecnologia digital tem vindo a ser clara e preponderante, propiciando, provendo não apenas um conjunto de novas ferramentas para continuar com as práticas existentes, mas construindo novas forma de atividade sem precedentes assim como novos modos de pensamento. E como a imagem tem vindo a ser, ao longo dos tempos, o alvo preferido da atenção dos artistas, procuramos através da sua análise perceber como é que a tecnologia tem vindo a interferir e a explorar novos caminhos na sua estrutura.

A imagem, como qualquer outra forma de expressão, constitui-se, de acordo com as regras sociais, pelo contexto em que opera. Ao propormos uma teoria que assenta sobre a imagem, de algum modo estamos a tentar perceber o funcionamento da sociedade que a insere e assim refletindo sobre os modos como os seus artistas a utilizam e procuram criar significados para ela. As imagens não se confrontam entre factos reais ou imagens mentais, apenas vão dando conta dos aspetos interiores ou exteriores que elas contem e que advêm do autor que por sua vez tem por objetivo contar a sua forma de ver o mundo. Nesta pretensão, que assenta numa circularidade (interior/exterior; autor/observador; privado/público), aquilo que projetámos contribui para uma construção coletiva que vai acrescentar um ponto à estória em que enquadra.

Nem todas as imagens podem ser identificadas de forma inequívoca em todas as culturas. Imagens essas geralmente chamadas de pictogramas ou ícones – sendo que o próprio ícone envolve sempre algum grau de convencionalidade, segundo Eco (1985). A maioria das imagens deriva de outras que as procederam e que se fazem evidentes pela constituição que o sujeito vai fazer delas e assim constituindo o seu próprio museu imaginário - que por sua vez assenta na memória constituída pelo indivíduo através das aquisições feitas, essencialmente, pela utilização de representações expostas em reproduções¹.

As imagens, pelo facto de serem compostas por significados (como veremos mais abaixo), estão implicadas em todas as imagens que lhe antecederam, convertendo a sua leitura, de forma comprometida, com a velocidade estonteante da sua aparição e desaparecimento, o que remete o seu conteúdo imagético para uma leitura capaz de vincular a mensagem rapidamente. As imagens fundem, nesta vertigem, o público e o privado provocando uma intersecção nas esferas que constituem as memórias individuais e coletivas do sujeito, e ao misturarem tanto o individual como o coletivo, assim como o passado, o presente e o futuro, seduzem-nos tanto como nos comprometem.

Uma vez que as imagens nos estimulam, coordenadas por dois estados de afectação: *studium* e *punctum* (Barthes, 1980: pp45-49), dão-nos conta da relação existente entre imagem e observador. A imagem assume sempre um valor simbólico que favorece a simulação, na medida em que nos dá conta da separação entre o mundo real e a construção que deste fazemos. Não podendo estar arredada da interpretação do observador, que se compreende por fatores de ordem conotativa e denotativa, deve ser analisada pelos conceitos que insere, pois, como veremos notado abaixo, intersecta associações pessoais e culturais.

Neste processo, encontramos pontos de concordância que permitem ligar a ação do espectador com a ação do artista na fase de produção da obra - trazendo dessa forma o plano da discussão para dentro da criatividade artística. E assim, a imagem ao ser intersectada pela tecnologia no seu processo criativo, deixa antever algo que se está a alterar na forma da obra de arte. Logo, esta nova forma, que em grande parte advém da tecnologia digital, reflete e enuncia uma vontade “nova” de produzir.

Daqui se percebe que estas implicações têm alterado e provocado a própria posição do observador (quando a imagem/obra só se concretiza no ato participativo do indivíduo/público, que, por essa mesma participação, abandona a sua posição milenar de usufruidor passivo para se converter em utilizador ativo.

Inovações técnicas versus tecnologias de projeção

O sistema de evolução natural fez de nós humanos seres que nos comunicamos e navegamos essencialmente através da visão. A evolução investiu grande parte das nossas capacidades

¹ Advento da prensa de Johannes Gutenberg (1400-1468), mas que hoje se exponencia nas redes da internet.

neurológicas na percepção visual, devotando uma grande área do cérebro ao processamento da visão. Somos indivíduos altamente capazes a fazer reconhecimentos de espaços numa fração de segundos através da faculdade da visão. Atendendo a esta evolução, fomos apurando os sistemas de representação da realidade circundante através de aparelhos que foram ampliando as nossas faculdades.

Desde as imagens mais remotas da história do homem, temos vindo a perceber que estas se foram cruzando com questões de natureza mágica, proporcionando um desenvolvimento através dos tempos, facilitador de consequentes transformações. A função da imagem foi-se convertendo na representação do mundo aparente, proporcionando e enquadrando a figuração dentro de ideais estéticos, procurando uma narratividade que acabou por lhe dar poderes políticos e religiosos remetendo-a para uma condição orientadora de cultos, onde questões, determinantes na sua formação, a colocaram ao serviço da pedagogia, segundo uma orientação educativa dominante.

É através da semelhança que construímos a realidade aparente, com base nas sombras que são as imagens. No entanto, a semelhança é em si uma construção que assenta nas imagens, o que transforma a “condição de verdade” das imagens em ilusões, que pela sua relação com a aparência inscrevem a realidade no seu âmbito. Pelo facto de “conhecermos a realidade” pelas imagens - o que nos coloca em posição de seus utilizadores - arranjam constantemente significados para elas.

As imagens técnicas, produzidas através das tecnologias emergentes da imagem, intensificam os aspetos quer da composição, quer da reprodução, quer da exibição das mesmas. Por esse facto, assistimos, cada vez mais, a uma padronização dos efeitos e das narrativas que quase e apenas empurram os “movies”² para as estórias de ação, onde o a pós-produção, o efeito, o *green screen*, são os grandes protagonistas da atenção. As imagens, com a sua qualidade de mapeadoras subvertida pela tecnologia (apesar de sabermos que o que elas representam nunca é a realidade, mas a sua indexação), estão a facilitar e a abrir novas dimensões conceptuais para a experiência artística.

A imagem, ao comportar uma semelhança com aquilo que pretende representar, proporciona uma espécie de fuga do objeto (completamente assumido no objeto artístico) em direção ao subjetivo; e por isso, leva-me a afirmar que o objeto desenvolve no homem uma espécie de incongruência, um sentido de um não-sentido; ele está ali para significar que não tem sentido; assim, mesmo nessa perspectiva, encontramos-nos num clima de certo modo semântico, ou seja, as imagens nunca têm uma leitura universal, e pelo facto de serem sempre produzidas para transportar, na sua essência, algo ausente, patenteiam um modo de ver pessoal, o que ao contrário de aferirem cópias do mundo, convertem-se numa forma seletiva de o contar.

2 Não é por acaso que na América temos a designação “movie” e na Europa temos a designação “cinema”, pois as suas fundações dão-nos conta de duas formas de abordar as “moving pictures”.

As imagens, na qualidade de signos, não podem atuar isoladamente. Razão pela qual são sempre necessários mais signos, inseridos num contexto, para lhe dar sentido. Consequentemente, não há nenhum objeto que escape ao sentido – para encontrar objetos privados de sentido seria preciso imaginar objetos perfeitamente improvisados, o que não se consegue fazer acontecer na prática, pois a função de um objeto torna-se, sempre, pelo menos o signo dessa mesma função: na nossa sociedade não existem objetos sem uma espécie de complemento de função, que faz com que os objetos pelo menos se signifiquem sempre a si mesmos. O sentido, no entanto, não é estritamente consignado pelo objeto, uma vez que ele é polissêmico.

Um objeto oferece, geralmente, várias leituras (sentidos) possíveis, sendo que essa multiplicidade não implica variados observadores, mas, inclusive, sucede com o mesmo indivíduo – a própria situação ou contexto e o nível cultural, social do sujeito condicionam a leitura do objeto que apela, a nível individual.

Pelo uso dos sistemas de imagem digital, temos vindo a otimizar tecnologicamente a performance das máquinas quanto à sua capacidade de capturar, mostrar, guardar e transmitir informação visual. Pela necessidade imposta pelas várias sociedades³ que estamos a atravessar, tem-se vindo a investir em modelos de visão cada vez mais sofisticados, onde a qualidade das imagens a serem produzidas devem representar a realidade o mais fielmente possível⁴.

Quando procuramos colocar/justapor as palavras “computador” e “arte”, não deixa de ser notório um *frisson* intelectual, pelo facto de que na sua essência são palavras que aparentemente se confrontam quanto ao seu posicionamento, pois cada uma delas são estandartes de valores antagónicos. Nesta confrontação vemos ser disputado noções intrínsecas do campo da criatividade, da arte e da ciência, enquanto consciência dos seus valores e dos valores da própria condição humana. As práticas artísticas que empregam o computador como uma ferramenta potenciadora de questões transversais à tecnologia e à arte – que ampliam o campo da prática no mundo das artes visuais – espelham-se no uso das grandes projeções através do uso de projetores de vídeo que transformaram espaços de galerias em salas de cinema ou melhor, num espaço misto onde o cinema passou para o espaço da galeria (The Cremaster Cycle⁵, Matthew Barney, 1994-2002).

Contudo, a grande relevância da tecnologia digital ao ser empregue no campo das disciplinas das artes visuais, não se deve prender com contendidas de forma ou meios por si, uma vez que o seu *busílis* se encontra sob a alçada da intenção, o que remete as questões também para o domínio da filosofia, que se prende diretamente com a expressão visual, cognitiva, e que é enquadrada

3 A sociedade do espetáculo (Guy Debord); A sociedade do consumo (Jean Baudrillard).

4 O que, por seu lado, tem vindo a aumentar o stress entre o mundo analógico e o mundo digital, colocando este último como o ultimato da qualidade, fazendo com que a indústria se mova no sentido de aproximar os seus produtos digitais cada vez mais para junto do consumidor generalizado, preferencialmente leigo.

5 Para saber mais <http://cremaster.net/>

pela estética, “A estética cognitiva oferece então, no século XX, um panorama bastante vasto e articulado; aquilo que une filósofos e estudiosos tão diferenciados é o desejo de atribuírem à arte um valor de verdade. A pergunta que todos eles se colocam pode ser assim formulada: de que tipo de conhecimento é portadora a experiência artística?” – (Perniola, 1998, p.86)

Desta forma, defendo que a arte deve ser encarada como um fim em si mesmo, eliminando toda a utilização que dela se possa conceber. A arte produz uma pura perfeição formal, despojada de qualquer finalidade. O belo não existe em função de qualquer coisa de distinto, mas da sua própria perfeição interna, a tal ponto que, perante a obra de arte, nos esquecemos de perguntar para que serve ela. Não é a utilidade ou a finalidade exterior que constitui a beleza de um objeto: simplesmente, este não é belo porque é útil, mas porque é dotado de uma perfeição interna capaz por si só de satisfazer.

No entanto, não tenho em mente a restrição da arte a uma “joia refinada e inútil”, a uma condescendência exclusiva pela forma pura e elegante - como se vê nos teóricos da “arte pela arte”. A ideia da arte como fim em si é aqui reivindicada como prova da estranheza do artista relativamente aos valores mercantis correntes, à sua redutibilidade aos critérios da sociedade burguesa.

Nada do que é a arte é indispensável.

A imagem, que tem sido através dos tempos usada como um local de descontínuo, procurando sempre um espaço para a ilusão, parece desprovida de sentido quando se fala em imagem digital, que de forma exponencial se traduz nos espaços da interação e geralmente culmina o discurso na procura de justificações para a realidade virtual.

É a aparência, que se espelha naquilo que conhecemos, que faz da imagem um veículo de substituição, passível de criar ilusão, que se concretiza não num fator particular ou social, individual ou do grupo, mas no todo, que compreende a realidade enquanto construção à medida de cada indivíduo. O que faz com que seja da responsabilidade de cada indivíduo o entendimento da realidade, assim, as imagens mais do que tratar de correspondências cuidam da forma de como cada indivíduo alimenta a sua necessidade.

Ao construirmos o significado para uma imagem, geramos uma expectativa, uma interação entre aquilo que conhecemos e aquilo que queremos conhecer, forçando as imagens a solicitar novas interpretações. Ao imitar, a imagem apropria-se da realidade evocando o seu significado, dependente da interpretação, o que faz com que o sentido nunca esteja nas coisas, mas no modo de as representar - o que, inevitavelmente, implica o observador.

A tecnologia como forma

Considero⁶, que a tecnologia e a arte, não apenas se intersectam como também se influenciam, procurando colocar protagonistas

6 Veja-se a minha tese de Doutoramento: “Intersecção das novas tecnologias na criação da imagem nas artes plásticas no final do séc. XX - a imagem, a tecnologia e a arte.” <http://hdl.handle.net/10773/4762>

e intérpretes dentro do mundo da arte contemporânea. Pelo facto das imagens digitais não se confinarem a um só campo de utilização, vemos estas a cruzarem todos os meios que utilizam a visão como elemento de aparição. Nas formas mais utilizadas nos campos das artes, a própria imagem, pela ação da sua relação com a interface, tem vindo a combater a imagem como elemento fixo e a criar condições para a intersecção de outros elementos fazendo a apologia do complemento das várias formas dos sentidos na configuração do espaço/local. Concretizando-se através da, cada vez mais potente e desenvolvida, utilização em tempo real, que se impõe como pré-requisito na interação que coloca o utilizador, deste modo, ativo dentro do espaço da imagem convertendo o local da contemplação em espaço de imersão.

Com o crescimento demográfico do séc. XIX, proporcionou-se a Revolução Industrial que teve consequências radicais, irreversíveis no âmago da imagem (pela forma como afetou o objeto artesanal e interferiu na produção das imagens). Desenvolve-se uma sociedade obsessiva na procura da tradução objetiva da realidade, crente da evidência do acontecimento, que se converte pela mão do aparato fotográfico (manipulando a nossa crença na sua autenticidade operada pela qualidade física existente entre fotógrafo e fotografado). Pela capacidade reprodutiva desta tecnologia, instaurasse a conversão do sistema da autoria, assumido pela unidade do original e transpõe-se a barreira da perda da aura do objeto, que se converte em fonte de aquisição da imagem.

O que mais tarde, com a introdução da tecnologia eletrónica (tv/vídeo), remete-se o meio em si para o plano do conteúdo, pela sua facilidade operativa, que se revela na controlo do tempo, tornando-se imediato, procuram-se novas narrativas, onde se favorece uma relação pessoal com a imagem. Pela condição que este desenvolvimento tecnológico transporta, interfere-se no espaço de apresentação física da obra, conduzindo a forma da apresentação desta a uma abordagem que se enuncia na apropriação do espaço ele mesmo - convertendo este em elemento da própria obra que se articula com a imagem na conclusão da instalação.

Espaço e tempo passam a ter uma influência decisiva na produção da imagem que deixa de ser apenas o alvo da criatividade, obrigando o espaço físico assim como o observador (Rössler, 1999) a serem considerados como elementos intrínsecos à produção da obra.

Os avanços nas tecnologias digitais estão tendo uma influência inegável (inevitável) sobre artes e cultura contemporâneas. A internet (World Wide Web) surgiu simultaneamente como uma ferramenta avançada de comunicação de massa do século XXI, mas também surgiu como mais uma ferramenta para artistas, permitindo uma expansão nos limites da criatividade e progressão de novas formas de expressão. As tecnologias digitais que os computadores proporcionam podem ser consideradas como uma ferramenta complementar para artistas na criação de obras de arte distintas. O que se pode apelidar de arte digital lida e explora o envolvimento de computadores, ferramentas digitais,

tecnologias e conteúdo de informação codificado digitalmente como uma ferramenta para a criação conceitual, produção e exibição de obras criativas como instalações interativas, ambientes criados virtualmente, animações, vídeos, etc. É pelo advento da tecnologia digital que, na pele da máquina-computador, se faz notar uma inerente necessidade de interagir com a imagem de forma concreta, recolocando a questão do espaço do ponto de vista da ação simbiótica. Pois através da imersão do observador simula-se a realidade, não apenas do ponto de vista da visão, mas pela participação do ato transcrito pela ação física do corpo, onde mais do que produzir realidades se procura substituir realidades. Nesta transformação operada pela interação, alteram-se as regras e começam a fundir-se o autor e o observador, misturando o papel do único em coletivo e do passivo em ativo.

Como já mencionado acima neste artigo, a imagem está sobremaneira associada à visão, mas é pela intenção que ela se anexa ao mundo das artes visuais. Relacionando-se, numa primeira fase, com a procura da beleza converteu-se num produto de grandes massas, onde se procura através do desejo que insere, que dê resposta às necessidades da sociedade em que vivemos, remetendo o local central da imagem para longe do criador, escravizando a sua aparência na figura do público-alvo, perdendo o carácter particular (indivíduo) para passar a ser do domínio público.

O digital e o novo real

O computador alterou o quotidiano pela sua intensidade operativa no seio da sociedade, e não se apresenta como sendo um objeto físico, pois são aparelhos, locais, onde vastíssima informação, altamente complexa e invisível é processada, através dos quais se afirma e torna visível, assim como acessível, a contemporaneidade - o que de algum modo pode ser visto, metaforicamente, como a condição de vida que levamos hoje em dia (pagamento de contas, emails, musica, filmes, amizades, etc., tudo se opera debaixo da parafernália tecnológica contida nestes objetos).

Produzindo novas realidades que se veem aferidas na pele do virtual que se constitui aquando da integração de todas as potencialidades concretizadas em tempo real (simulação, interação, artificialidade, imersão, etc.), proporcionando não apenas possibilidades para construirmos novas realidades, como também partilhar as realidades dos outros. Pelo facto do computador, mais do que ser um conjunto de ações programadas, comprometer em si um conjunto de comportamentos ("*behavior*"), acaba por implicar uma transformação no ato de utilizá-lo, não apenas com o objetivo de armazenar, mas uma ferramenta essencialmente voltada para disseminar.

Vimos aparecer, durante o séc. XX, uma panóplia de tipologias tecnológicas diversas – da simulação em tempo real, às CAVEs – a assentarem as suas formas de existência no ato da projeção. Por um lado, procurou-se uma relação imersiva, onde as projeções se desmultiplicavam nos espaços, por outro, instigava-se o observador a deixar o seu papel passivo para passar a ter um papel ativo e assim converter o observador em participante.

Como é óbvio, esta mudança de procedimento opera uma transformação entre ação-reação que implica uma mudança do observador, enquanto elemento central, passando-se a operar uma consciência de autoria repartida. A própria interface interfere no alinhamento da obra na sua constituição acabando com a hierarquia sujeito, imagem e objeto.

Na integração exposta dos periféricos e dos suportes, índices que afirma a interatividade homem-máquina, reforça-se o comprometimento multimídia do meio, e na já assinalada transformação passivo *vs* ativo enuncia-se um problema, a relação dependente de dois querer, pois se um dos lados falhar nada se concretiza, obrigando como tal, a considerar a intenção da obra na convergência destas polaridades. Nada acontece se não for o utilizador a fazer a ação acontecer⁷, e por consequência o programa avança ou não avança. Esta situação paradoxal, que chama interação a algo que só acontece se uma das partes quiser, poderia ser alterado pelo uso da palavra convergência, pois o programa está programado para sermos nós, utilizadores, a programar a ação independentemente da capacidade da equipa de produção, e nós só interagimos se a equipa de produção do produto deixou inerente, na programação do mesmo, essa capacidade de resposta.

Logo, ou há uma convergência de ações, que formam na sua integração, completando-se, uma interação, ou não se dá interação alguma, acrescentando a ideia de que é na interatividade que se encontra a mensagem, *a interatividade é a mensagem*, onde o carácter ativo (o apelo à intervenção do observador) contrasta com o passivo (contemplação derivada e fomentada por todo um contexto que advém do próprio ato religioso, que implicou por si uma lógica do objeto sagrado remetendo o artista, por consequência, para o plano do divino).

Portanto, a tecnologia, sobretudo a digital, é libertadora pois consegue transformar um fim num princípio, desta forma chama para si a continuidade da procura de mundos possíveis, alternativos ao mundo existente, o que se verifica na realidade virtual. Pela convergência acima assinalada, a tecnologia digital permite uma atuação na edição dos conteúdos das imagens (empregando de forma cruzada *médias* distintas), sem precedentes, criando novos tipos de estruturas visuais.

Contudo a consciência que temos da realidade assenta essencialmente na fusão dos sentidos, e o espaço que acreditamos reger o nosso mundo é colocado tecnologicamente de forma meramente conceptual, o que do ponto de vista da representação da imagem (que sempre operou a duas dimensões), reforça a certeza que sempre que uma tecnologia interfere no processo de produzir imagens também acaba por interferir na nossa conceção do mundo. Reforçando a ideia de que a imagem recria o real, ficamos com a certeza de que vivemos num mundo de simulação, convertendo o real numa questão mais de imagem do que de outra coisa qualquer.

7 Porém, é óbvio que qualquer produto, desde sempre, esteve e está circunscrito por uma multiplicidade de decisões à priori, no entanto, nem todas as direções podem ter sido previstas nas possibilidades que foram desenvolvidas pelas equipas de guionistas, designers e programadores, onde o objetivo funciona como nos meios tradicionais, ou seja, aplica-se a um público alvo.

Mesmo tendo em consideração que desde sempre a arte vinculou uma interação, a partir dos meados de séc. XX a interação deixou de ser apenas mental indo interferir na estrutura do mundo da arte. Converteu-se observador em utilizador e atitude passiva passou a ser ativa, realçando a ideia de que a obra não se encontra na imaginação solitária mas no complemento coletivo, e ao procurar-se através da imagem acolher a participação espera-se um indivíduo novo para cooperar, tornando-se este num elemento constituinte que requalifica o objeto artístico em pluri-multi-disciplinar.

A interface figura a manipulação da tecnologia e converte-se na imagem com a promessa da simbiose perfeita entre Homem e máquina, que nos obriga a pensar na problematização da imersão que compreende a relação do espaço e da ilusão, tão fundamental para toda a arte. Pela ação de aparatos mediadores – da camara á projeção - o espectador converteu-se fisicamente na obra, totalizando uma multi-integração dos sentidos, refletindo, sintomaticamente, a dependência do produtor/obra/utilizador da e para com a tecnologia através da imagem, o que torna o conceito da interatividade num dos aspetos mais estimulantes para o campo da criatividade. Para que tudo se agregue e constitua a obra é necessário simular, participar e concretizar em tempo real, o que desmaterializa o objeto e a figura do criador, que ao demandar pela interatividade/convergência está a ser condicionado pela tecnologia que por sua vez não permite a conclusão da obra uma vez que se criam apenas espaços de possibilidades e assim nem produtor nem público podem encerrar a obra que se encontra sempre aberta. O criador converte-se no coletivo, o que caracteriza o dinamismo da obra interativa e coloca num espaço de diálogo físico e mental o potencial da obra, remetendo para a imagem a capacidade de revigorar toda a obra, o que lhe confere uma autonomia sem precedentes.

A tecnologia acarreta consigo uma consequente abordagem técnica, que através da criatividade deve seduzir o indivíduo (Rush, 1999) para consequentemente tirar partido dela, indo interferir com a necessidade do artista de explorar tecnicamente a tecnologia para poder descobrir as suas possibilidades, mas, por outro lado, devido às exigências do conhecimento implícito na utilização da tecnologia a sedução pode ser convertida num constrangimento o que implica a coordenação com especialistas do universo das competências tecnológicas, recolocando mais uma vez a condição autoral.

Na complementaridade que se desenha entre a inspiração e a reflexão, intuição e transpiração designa-se a criatividade como um ato transformador que não consiste na procura do “novo”, mas na procura/encontro de um conjunto de possibilidades vistas como possíveis soluções para um problema, definido por um grupo de requisições e restrições.

Cada solução que se pode apresentar como possível é, em termos da sua verificação de operacionalidade, testada em função das limitações impostas pelo contexto, que podem incluir diversos fatores, tais como: técnicos; convenções artísticas; precedentes históricos; o público; o espaço; etc.

Pela ação da interatividade participativa ajustada na convergência de interesses (Manovich, 2001) desenvolvem-se novos territórios proporcionando a obra aberta no estado de *work-in-progress*, aferido pela interação confere-se o ato da produção mais pela atitude de selecionar do que de “criar”, vemos a obra aparecer pela ação de juntar, o que reforça a ideia de que o sentido da criação está a ser substituído pelo da seleção o que converte a atitude criadora em atitude modificadora.

Ao tomar-se conta da intersecção da tecnologia operada na criação da imagem, proporcionado uma alteração profunda no comportamento do sujeito e do espaço envolvente, já dificilmente ficamos satisfeitos apenas com o ato da contemplação.

Enquanto paisagem imaginária sob a forma de interação esperamos uma capacidade, por parte da imagem, de proporcionar um número infinito de experiências – de algum modo esperamos a possibilidade de penetrar dentro dela, de nos misturarmos com ela participando na sua vertigem.

Pelo facto de os espaços interativos nos proporcionarem uma imersão, na qualidade de participantes ativos, entramos em tempo real dentro da imagem, tornando-nos testemunhas e autores do processo criativo (proporcionando assim uma mutação cultural - atuando e reagindo em todo o processo produtivo da obra de arte). Devido ao desenvolvimento tecnológico, os espaços da interação proporcionados pela realidade virtual têm a faculdade de proporcionar novas perceções sensoriais, induzindo as obras e consequentemente a arte, a procurar novas relações com o seu público.

A tipologia do espaço cibernético, profuso de imagens, facilita ao indivíduo a criação de constelações de espaços ausentes (imateriais), permitindo aos seus públicos navegar de acordo com a sua própria hierarquia de interesses, que se vai organizando de forma aleatória ao sabor dos links disponíveis, permitindo arquitetar a sua auto-criatividade na construção do sentido. Vejo assim gerar-se um novo espaço para o desenvolvimento de novas estéticas que acolhem obrigatoriamente novos conceitos, imergindo da alteração operada no estado da passagem do sólido (físico/material) para o fluido (imaterial), a consciência dos limites instantâneos, a fluidez de formas, numa procura de experiências que implicam a sinestesia, sublimando-a.

Considerações finais

Tenho observado em várias obras, que realizei ao longo dos anos, e em comportamentos sociais (essencialmente este ano, pois devido à pandemia intensificamos as nossas relações digitais) que a relação dinâmica entre a presença física do corpo e sua presença como imagem no ecrã, permite refletir sobre o impacto da imagem mediada pelas tecnologias em nossas concepções e perceções do corpo como uma presença incorporada. As tecnologias, que quebraram barreiras de espaço e tempo, têm afetado as noções tradicionais e condições de fisicalidade onde a representação marca uma mudança no nosso relacionamento e compreensão do corpo como uma presença física à medida que nos acostumamos

a interagir e nos comunicar com o corpo através do imediatismo das imagens na tela. Na minha pesquisa exploro noções de corpo como presença material e a a imagem mediada tecnologicamente tornando-se associada a noções de ausência, de duplicação e de não incorporação. O corpo é matéria e inserido num mundo material, no entanto a imagem tecnológica e a projeção do corpo das últimas décadas, tem permitido experienciar vivências de quase transcendentalidade (vista como uma utopia do aprimoramento humano) e chama o inverso, a matéria ou a fisicalidade das imagens através das quais se podem conceptualizar a materialidade do corpo ou das sombras da caverna de Platão por meio das suas presença 'físicas' como imagem.

Na democratização da tecnologia, o utilizador encontra a sua quota-parte de autor da obra, pois o autor (artista), agora não pode dizer que concebe completamente a obra, o seu papel encontra-se mais a jusante e caracteriza-se pela faculdade facilitadora da ideia permitindo aos elementos da obra uma ordem combinatória que ultrapassa o seu controlo.

A obra, deste modo, nunca está concluída, apenas se vai concluindo e abrindo novas possibilidades de acordo com quem dela participa. Logo, temos a obra como um somatório de possibilidades, uma nova condição para a experiência, quer física quer intelectual.

A permissividade que integra a obra, do artista ao espectador, acaba por resultar num sistema de "representação", onde a razão de ser da arte é vista e composta por uma polifonia de elementos/ações que se espelham na própria tecnologia que está, ela mesmo, ao serviço da intenção da obra, pois transporta consigo uma consequente abordagem técnica.

Deixamo-nos seduzir por ela, no entanto também pode ser um constrangimento para o ato criativo. A sua complexidade obriga, de algum modo, a uma integração de vários elementos, pessoas, com diferentes valências o que faz com o trabalho seja visto como um trabalho de equipa e desta forma se questiona a autoria individual, direcionando a questão para a partilha do ato criativo, reconsiderando, desta forma, a própria noção de autoria.

Portanto, vejo a criatividade, mais como um de transformação ou modificação e menos com uma "novidade". O que me permitiu, por outro lado, perceber que a criatividade não consiste na produção de algo "novo", mas num processo capaz de gerar um conjunto de possibilidades definido por um grupo de requisições e de restrições, que por sua vez remeto o ato da criação mais para o campo da seleção. Mais do que criar vemos aparecer a obra pela ação de juntar, reforçando a ideia de que o sentido da criação está a ser substituído pelo da seleção, acrescido pela tecnologia, colocando-nos perante uma transformação da atitude criadora em atitude modificadora.

Referências

- BASTOS, Paulo Bernardino. **Intersecção das novas tecnologias na criação da imagem nas artes plásticas no final do séc. XX - a imagem, a tecnologia e a arte**, Tese de Doutoramento não publicada. <https://core.ac.uk/download/pdf/15564933.pdf>
- BAUDRILLARD, Jean. **A Sociedade de Consumo**, col. Espaço da Sociologia, Lisboa: Edições 70, 1981.
- DEBORD, Guy. **A Sociedade do Espectáculo**, Lisboa: Mobilis in Mobile, 1991.
- ECO, Umberto. **O Signo**, Lisboa: Editorial Presença, 1985.
- JIMÉNEZ, José, «La disolucion del futuro», in Giannetti, Cláudia (ed.). **Arte en la Era Electrónica: Perspectivas de Una Nueva Estética**, Barcelon, L'Angelot y Goethe-Institut, 1997.
- MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**, Cambridge: MIT Press, 2001.
- PERNIOLA, Mario. **A Estética do Século XX**, Lisboa: Editorial Estampa, nº8, 1998.
- RÖSSLER, Otto E.. «Endophysics: Physics From Within», in Druckrey, Timothy (ed.). **Ars Electronica: Facing the Future**, Cambridge: MIT Press, 1999, pp.244-248.
- RUSH, Michael. **New Media in Late 20th – Century Art**, Londres: Thames & Hudson, 1999.