

Andréia Machado Oliveira

Informações *entre* Interfaces Híbridas de Imagens Técnicas

Resumo

O presente artigo enfoca as imagens técnicas que perpassam nosso habitar, sentir, pensar, perceber e expressar. Propõe-se a pensar as expressões do múltiplo e suas interfaces híbridas na atualidade a partir de duas premissas: primeira, que a produção de imagens múltiplas passa, direta ou indiretamente, pela compreensão das imagens técnicas procedentes de aparelhos tecnológicos emergentes; e, segunda, que o entendimento de interfaces requer uma abordagem sobre interfaces híbridas que produzem imagens e ao mesmo tempo se constituem como imagens.

Palavras-chave

Imagens técnicas. Múltiplo. Interfaces híbridas.

Como citar:

OLIVEIRA, Andréia Machado. Informações *entre* Interfaces Híbridas de Imagens Técnicas. *Porto Arte: Revista de Artes Visuais*. Porto Alegre: PPGAV-UFRGS, v. 23, n. 38, p.1-9, jan.-jun. 2018. **e-ISSN** 2179-8001. **DOI:** <http://dx.doi.org/10.22456/2179-8001.75516>

Partimos da ideia de que a imagem, ao se constituir, incorpora todos os processos técnicos e tecnológicos com os quais se concretiza. São repetidas ações expressivas sobre determinada matéria-tomando-forma, são energias que se transportam por diferentes suportes/matrizes, podendo ser analógicos e digitais, podendo estar em um espaço físico e no ciberespaço, abarcando aspectos perceptivos, artísticos, políticos, sociais, afetivos, existenciais. Ou seja, falamos em imagens encarnadas que se materializam nas experiências de suas próprias constituições, que se localizam nos intervalos entre sujeitos e objetos e que, como Geoffrey Batchen aponta, “presentificam e incorporam a duração de ações mais do que o instante do tempo” (BATCHEN, 2013, p.48).

Ao pensar a imagem não apenas como representação ou linguagem, mas como ação, o crítico de arte e curador americano Eugene Goossen já colocou em 1968 que:

a nova atitude tem colocado a arte ao avesso: no lugar das experiências perceptivas serem aceitas como significados para um fim, elas têm se tornando um fim em si mesmas Ao espectador não são dados símbolos, mas fatos para que eles façam o que puderem.... o que uma vez foi escondido dentro da arte – os equipamentos técnicos usados pelos artistas – é agora abertamente revelado; e o que uma vez foi o fora – o significado das formas – tem agora se tornado o dentro (GOOSSEN, 1968).

Somos rodeados e invadidos por imagens que perpassam nosso habitar, sentir, pensar, perceber e expressar. Desde imagens efêmeras, como o remoto teatro de sombras e espetáculos de phantasmagoria do século XIX, imagens incisivas da milenar linguagem da gravura, estudos do fotógrafo Hippolyte Bayard (1839) de padrão de teste da luz sobre superfícies quimicamente sensíveis, até experiências atuais em fotografia digital, *videomapping*, projeção *full-dome* e 360°, grafite luminoso, *facade art*, entre outras, encontramos múltiplas superfícies que exploram diversos modos de apresentação, de navegação, de interação, de gravação e de reprodução. Somos atravessados, e mesmo invadidos, pelas imagens técnicas produzidas pelos aparatos tecnológicos atuais. Deparamo-nos com imagens que querem se reproduzir constantemente e clamam pelo seu valor de exposição, como diria Walter Benjamin (1994).

Assim, para se pensar sobre imagens como expressões do múltiplo e suas

interfaces híbridadas na atualidade, escolhemos começar esse artigo a partir de duas premissas: primeira, que a produção de imagens múltiplas passam, direta ou indiretamente, pela compreensão das imagens técnicas procedentes de aparelhos tecnológicos emergentes; e, segunda, que o entendimento de interfaces requer uma abordagem sobre interfaces híbridadas que produzem imagens e ao mesmo tempo se constituem como imagens. Nesse sentido, buscamos referencial em Walter Benjamin, com a noção de reprodutibilidade técnica; em Vilém Flusser, com a ideia de imagem técnica e aparelho; e em Gilbert Simondon, com o conceito de informação.

Toda expressão necessita de um meio para se efetivar, do uso de determinada tecnologia para se transportar, de uma matéria para concretizar e dar forma ao pensamento, algo que nesse momento denominamos de interface. "Tudo aquilo que é tradução, transformação, passagem, é da ordem da interface" (LÉVY, 1993, p.181). De acordo com Pierre Lévy,

A noção de interface pode estender-se ainda para além do domínio dos artefatos. Esta é, por sinal, sua vocação, já que interface é uma superfície de contato, de tradução, de articulação entre dois espaços, duas espécies, duas ordens de realidades diferentes: de um código para outro, do analógico para o digital, do mecânico para o humano (LÉVY, 1993, p.181).

As interfaces são tecnologias de construção do *socius*, meios pelos quais ocorrem os agenciamentos sociais. Podemos dizer que há uma dupla construção nos agenciamentos entre interfaces tecnológicas e sociedade: as interfaces constituem formas de subjetividade, bem como os próprios sujeitos criam tecnologias de acordo com suas necessidades e desejos.

Fala-se em interfaces híbridadas, pois "o resultado do processo de hibridização não é simplesmente uma soma mecânica de existentes prévios, partes, mas novas "espécies" – um novo tipo de estética visual que não existia previamente" (MANOVICH, 2013, p.259). É uma estética baseada no próprio processo de hibridização e de reprodução, que de certa maneira encontra-se implícita na criação dos múltiplos.

Incorporando o híbrido e o múltiplo em suas criações, a partir do anos 60, "os artistas expandiram suas visões criativas, formatos de impressão e edição, com suas propriedades inerentes de transferência, reprodução, sequenciamento e multiplicidade, foram veículos essenciais para aprimorar e articular suas práticas" (WYE; WEITMAN, 2006, p.15). Nesse sentido, podemos citar os múltiplos de Joseph Beuys em torno de 600 objetos editados, que vão desde os ternos de lã até inúmeras significativas caixas vazias de madeira na obra *Intuition* (1968). Com seus múltiplos, Beuys encontrava um meio de exercer seu ativismo político e propagar suas concepções sociais, políticas e artísticas sobre

arte e vida, como ele colocava: “Se você tem todos os meus múltiplos, então você me tem totalmente”, assim, tecendo uma ironia à ideia de totalidade e unidade.

Na contemporaneidade, Antoni Muntadas também se utiliza do poder do múltiplo em obras que se espalham em adesivos, etiquetas, folhetos, marcadores e inserções em jornais, gerando como Beuys, questionamentos sobre as estruturas sociais, políticas e econômicas. A série *On Translation: Warning* (1999-atual) comporta mais de 35 projetos apresentados em Genebra, Montevídeu, Florença, Tóquio, entre outras cidades. Muntadas almeja, através da própria linguagem da mídia, perturbar as pessoas em relação às mensagens veiculadas no cotidiano e absorvidas socialmente. Suas obras são interfaces tecnológicas e sociais que provocam outros modos de pensar o próprio social.

Pode-se dizer que a potência do múltiplo e sua relação social e política encontra implicação nos meios tecnológicos de reprodução de imagens, como nos apontou Walter Benjamin (1994). Ao ponderar sobre a percepção na era da reprodutibilidade técnica, Benjamin viu os meios tecnológicos de produção de arte não como meros aparatos estranhos à criação, mas determinantes dos procedimentos de criação e de linguagens. A técnica é operatória, da ordem do conhecimento científico, e atua conjuntamente com as questões estéticas da arte. Contemporânea ao artista, ela é levada ao público, inserida de acordo com as transformações pelas quais a sociedade passa em interação com a cultura vigente (OLIVEIRA; KANNAN; FONSECA, 2015).

Benjamin propõe um corte com a referência unitária, com uma necessidade de coerência e unidade na obra, com a originalidade e autenticidade no fazer, ou seja, a obra de arte tende a se circunscrever mais em função da reprodutibilidade e menos em relação à obra original, única e autêntica. Após o surgimento dos meios tecnológicos de reprodução de imagens, especificamente a fotografia e o cinema, a arte não pode mais ser vista como um produto acabado e aferido pela aura. O conceito de autenticidade escapa à reprodutibilidade técnica ao perder a referência ao original, àquele objeto igual e idêntico a si mesmo. Como Benjamin aponta, “o aqui e agora do original constitui o conteúdo da sua autenticidade, e nela se enraíza uma tradição que identifica esse objeto, até os nossos dias, como sendo aquele objeto, sempre igual e idêntico a si mesmo” (1994, p.167). A unidade e durabilidade dão lugar à transitoriedade, repetição e reprodução que aproxima a obra do espectador e substitui a existência única por uma serial (OLIVEIRA, 2010). A obra de arte criada é para ser reproduzida; assim se emancipa cada vez mais do seu uso ritualístico, no qual a importância consistia em que as imagens fossem conservadas em certo sigilo, com exposição restrita. Na reprodutibilidade, fundamentada na práxis política, “a obra de arte reproduzida é cada vez mais a reprodução de uma obra de arte criada para

ser reproduzida” (BENJAMIN, 1994, p.171). Com isso, sucede uma ampliação na exponibilidade das imagens técnicas, uma vez que elas são produzidas para atingir maior visibilidade. Segundo Benjamin, “a arte contemporânea será tanto mais eficaz quanto mais se orientar em função da reprodutibilidade e, portanto, quanto menos colocar em centro a obra original.” (BENJAMIN, 1994, p.180).

Nesse sentido, o artista espanhol, Jesús Pastor, transita pela gravura, fotografia, escultura e vídeo, investigando noções de repetição, multiplicidade, série, modulação, originalidade, circulação e apropriação. Com interesse na imagem múltipla, problematiza a noção de estampa como categoria, etiqueta técnica disciplinar, em prol de uma noção sistêmica da arte do múltiplo (BENITO, 2009), “uma estrutura dinâmica de inter-relações e mediações não hierarquizadas, um sistema adaptável à incorporação de novos componentes e permeável a fluxos, circulações e reajustes estruturais” (BENITO, 2009, p.18). Tendo o plano como dimensão de sua pesquisa poética, Jesús Pastor busca “com a realização material, a experiência sensorial direta e a valorização das qualidades perceptivas” (BENITO, 2009, p.19) nas imagens múltiplas, como na sobreposição de vidros em *Latitudes* (2005-2007), ou na série *Pensando en Leibniz #1* (2009) em que interroga o que é multiplicidade, repetição e diferença. Benito coloca que Jesús Pastor faz “uma análise crítica da gravura, seja a contestação da identidade mimética dos exemplares de uma série, a rejeição da cópia e da estrita reprodutibilidade da matriz, ou o que é o mesmo, a redefinição da imagem múltipla como uma soma modular de sutis variações portadoras de sentido” (BENITO, 2009, p.21).

As obras de Jesus Pastor são superfícies que abrigam repetições que ao se repetirem geram a diferença de si mesmas em imagens técnicas. Para Vilém Flusser (2002), as imagens técnicas são superfícies de transcodificação que precisam ser decodificadas, considerando o próprio aparelho que as produziu, uma vez que eles já trazem um conhecimento científico aplicado. Assim, o artista “quer, num certo sentido, “desprogramar” a técnica, distorcer as suas funções simbólicas, obrigando-as a funcionar *fora* de seus parâmetros conhecidos e a explicitar os seus mecanismos de controle e sedução” (FLUSSER, 2002, p.22). Flusser constata um certo comportamento mágico que responde a uma programação já dada, sendo o desafio do artista esgotar o seu modo de funcionamento: “o homem que manipula não é trabalhador, mas jogador: não mais *homo faber*, mas *homo ludens*. E tal homem não brinca com seu brinquedo, mas *contra* ele.” (FLUSSER, 2002, p.24). Há respostas já programadas pelo aparelho (*hardware* e *software*), que, enganosamente, nos fazem acreditar que temos total autonomia. Flusser nos alerta que “estamos já, de forma espontânea, pensando *informaticamente*, *programaticamente*, *aparelhisticamente*,

imagicamente. Estamos pensando do modo pelo qual ‘pensam’ os computadores” (2002, p.73).

Scott Hessels, artista multimídia americano, escultor e cineasta, busca relações entre a imagem em movimento e o ambiente. Na videoinstalação *The Moon is a Mirror*¹, mistura linguagens analógicas e digitais. Em cinco painéis de LED com molduras de aço são assentados materiais orgânicos em resina translúcida que dialogam com uma programação personalizada em uma animação (Figura 1). As luzes de LED dão visibilidade tanto para a imagem humana em movimento, bem como para as superfícies orgânicas translúcidas que criam diferentes ambientes. Há um jogo entre natural e digital, imagens estáticas e imagens em movimento, próximo e afastado, reconhecível e irreconhecível.

1. Obra apresentada no ISEA Kong-Hong 2016.

Figura 1. Scott Hessels, *The Moon is a Mirror* (detalhe), 2016, videoinstalação. Fonte: https://i.vimeocdn.com/video/532859529_1280x720.jpg (Creative Commons).



Com a sobreposição de uma matriz digital efêmera sobre uma matriz analógica estratificada pela resina, Hessels constrói um sistema de múltiplas camadas híbridas de elementos orgânicos e eletrônicos (fig.1). São usados painéis de LED comerciais de baixo custo, utilizados originalmente para fins publicitários, contudo, como o artista coloca, podem nos remeter de certo modo à ideia de projeção de luz do início do cinema. "O próprio nome da obra *"The Moon is a Mirror"* nos lembra que a lua é refletida e exhibe luz, mesmo antes de nós termos começado a jornada de criar nossas próprias imagens em movimento" (HESELLES, 2016, p.138).

Ainda, ao transitar por tecnologias analógicas e digitais, as gravuras de Enrique Leal explicitam as informações transmitidas pelos insetos que cavam a madeira para depositar as suas larvas (fig. 2.). Na série *Entomography*, tendo todo o respeito ao conhecimento estético produzido por esses pequenos animais, Leal vai desvelando e revelando as informações deixadas nos rastros da madeira pelos besouros gravuristas (como Leal os chama). Seu processo poético aponta que "a sucessiva compenetração dos meios reprodutores

representa sistemas capazes de produzir, projetar e conjugar imagens obtidas como documentos pensados com seus próprios enunciados estéticos” (LEAL, 2016, p.169). Partindo de um gesto elementar de pressionar gravetos com incisões sobre placas de barro, ele obtém matrizes singulares com grafismos enigmáticos à compreensão humana. O artista se apropria, não de objetos de consumo como Andy Warhol, mas de objetos fabricados por não humanos, repletos de informações. A fim de compor uma “escrita”, tais inscrições passam para placas de fotopolímero, bem como para moldes de silicone. Posteriormente, os moldes de silicone são escaneados e são realizadas impressões digitais, dando origem a série *Corpúsculos* (2015) (fig. 2), em que tornam-se visíveis as próprias larvas que ocuparam as incisões gravadas. Ainda, o artista reproduz réplicas em papéis de linho que são fotografadas e impressas digitalmente, passando por processos manuais, mecânicos e digitais. Para Leal, “as séries exibem imagens intercaladas de mesma procedência, que participam de diferentes processos, graus de gestação e significados autorreferenciais que revelam múltiplas leituras dos meios de impressão” (LEAL, 2016, p.172). Cada processo de impressão produz informações específicas, sendo mais que dados humanos disponíveis a leituras semânticas.

Leal, ao transportar as informações produzidas pelos insetos às suas gravuras, via diversos processos técnicos e tecnológicos, aproxima-nos do conceito de informação concebido pelo filósofo francês Gilbert Simondon. Para Simondon, “a informação é um início de individuação, uma exigência de individuação, nunca é uma coisa dada; não há unidade e identidade da informação, pois a informação não é um termo” (Simondon, 2003, p.110). As gravuras de Leal estão repletas de informações dos besouros gravadores, mas não são informações reconhecíveis, dadas, e sim informações que disparam pensamentos e percepções a partir dos processos de individuação em que se encontram implicadas. A informação produzida na obra é mais o que dispara o movimento de individuação da própria obra do que o que reconhecemos sobre ela. A informação não tem um sentido a *priori*, sendo aquilo que ainda não é humano, forma, indivíduo. Ela é “a disparidade entre campos energéticos” (MASSUMI, 2009, p.43), não é o congelamento em uma forma. “O processo de informação é um novo modelo de difusão e contágio que Simondon chama de transdução.

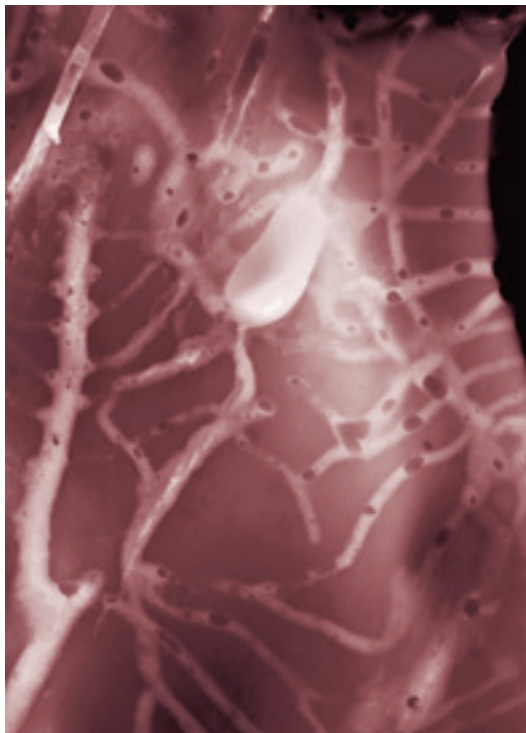


Figura 2. Enrique Leal, Corpúsculos, 2015, impressão digital.

Individuação em um plano pré-individual, metaestável de virtualidades díspares" (TOSCANO, 2007, p.198).

Logo, informação não é um termo dado, mas um processo de significação que emerge de uma disparação entre realidades distintas. A informação precisa de certa margem de indeterminação para ocorrer, entretanto, não é pura indeterminação, precisando também de regularidades e determinações a serem comunicadas. A forma é determinada, podendo receber a informação que é a imprevisibilidade de uma variação. Assim, segundo Simondon, há a pura indeterminação (acaso), a forma e a informação. Pode-se dizer que a informação é a disparação que ativa as formas implícitas da matéria, mantendo a própria dinâmica das formas. As imagens técnicas são produzidas neste processo de forma e informação, isto é, o que está determinado pelo equipamento e a indeterminação possível mediada pelo humano. "As máquinas que podem receber informações são aquelas que localizam sua indeterminação" (SIMONDON, 1989, p.158), ou seja, precisamos, em um momento, entender o funcionamento dos equipamentos e, em outro, abrir as suas indeterminações a fim de produzir a diferença e a criação. "No transcurso dessa passagem do potencial ao atual, intervém a informação; a informação é condição de atualização" (SIMONDON, 1989, p.160). Assim, a informação transita entre as virtualidades das matérias e as atualizações das formas.

Portanto, as informações produzidas por Beuys, Muntadas, Pastor, Hessels e Leal são disparidades decorrentes de diferentes realidades, captadas pela intuição, expressas esteticamente em uma matéria-tomando-forma e concretizadas por certas técnicas e tecnologias que, por sua vez, também produzem informações a partir de suas indeterminações. As informações que habitam as obras desses artistas não são representações de algo conhecido, dados a serem identificados pela reconhecimento; ao contrário, são perturbações que desacomodam estruturas instituídas, que exploram indeterminações tecnológicas, que extraem expressões qualitativas tecnoestéticas e que provocam a abertura a processos de contágio.

Trago tais questões na tentativa de contribuir para se problematizar sobre as Expressões do Múltiplo, pensando o múltiplo como repetições que se diferenciam ao se repetirem, como coloca Gilles Deleuze (1988) em *Diferença e Repetição*, que se diferenciam ao se deslocarem por meios tecnológicos distintos e que em cada repetição produzem informações que expressam a diferença.

REFERÊNCIAS

- BATCHEN, Geoffrey. "Photography", an art of the real. In: SQUIERS, Carol (Org.) *What is a Photograph?* New York: International Center of Photography, 2013.
- BENITO, Blas Javier. Pensar problemáticamente. Teoría de la imagen en Jesús Pastor. In: *Estampa 09. 17ª Feria internacional de Arte Múltiple Contemporáneo*. Madrid, 2009.
- BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- DELEUZE, Gilles. *Diferença e Repetição*. Rio de Janeiro: Graal, 1988.
- FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
- GOOSSEN, E. C. *The Art of the Real*. Museum of Modern Art, New York, July 3, 1968.
- HESSELS, Scott. The Moon is a Mirror. In: *ISEA 2016 Hong Kong – Cultural Revolution*. Hong Kong: School of Creative Media, 2016.
- LEAL, Enrique. A poética do resgate. Encontrar pegadas, criar impressões. In: KANNAN, Helena (Ed.). *Rhinoceros: gravura, palavra, imaginário*. Porto Alegre: Libretos, 2016.
- LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- MANOVICH, Lev. *Software takes command*. Nova York: Bloomsbury, 2013.
- MASSUMI, Brian. "Technical Alimental" revisited: Brian Massumi on Gilbert Simondon. In: *Parrhesia*, n. 7, 2009, p.36-45.
- OLIVEIRA, Andréia Machado. *Corpos Associados: Interatividade e Tecnicidade nas Paisagens da Arte*. PhD Thesis in Art and Technology. UFRGS, Porto Alegre, December 2010.
- OLIVEIRA, Andréia Machado; KANNAN, Helena A. R; FONSECA, Tânia Mara G. A gravura como objeto tecno-estético. In: *Revista Educação Gráfica*, v. 1, p.181-195, 2015.
- SIMONDON, Gilbert. *Du mode d'existence des objects techniques*. Paris: Editions Aubier, 1989.
- TOSCANO, Alberto. Technical Culture and the Limits of the Interaction. In: BROUWER, Joke & MULDER, Arjen. *Interact or Die!* Rotterdam: NAI Publishers, 2007, p.198-205.
- WYE, Deborah e WEITMAN, Wendy. *Eye on Europe: prints, books and multiples from 1960 to now*. New York: MOMA, 2006.

Andréia Machado Oliveira

Artista multimídia. Doutora em Informática na Educação/UFRGS e Université de Montreal/UdM, Canadá. Idealizadora e coordenadora do LabInter (Laboratório Interdisciplinar Interativo) na UFSM e líder do gpc. InterArtec/Cnpq, desde 2012. Professora do Departamento de Artes Visuais do Programa de Pós-graduação em Artes Visuais e do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede, na UFSM.

(*) Artigo enviado em julho de 2017.