

SNV - sistema nervoso virtual: um ensaio, uma reflexão

Felipe José Mendonça Ferreira *

RESUMO

Este artigo traz para o debate acadêmico o uso do computador na criação artística contemporânea a partir do ensaio “SNV - sistema nervoso virtual”

A presença da máquina como pré-requisito para a criação artística contemporânea aumenta à medida que o sistema binário passa a ser a mídia de armazenamento de diferentes equipamentos.

A proposta de trazer esse ensaio para o debate é a tentativa de evidenciar que os questionamentos existentes dentro dessa relação homem-máquina-arte estão presentes na criação contemporânea, estão no DNA da criação dos novos artistas que começaram a se expressar já na era da informática e têm no computador uma ferramenta de auxílio na construção de suas obras.

Não é interesse deste artigo discutir a riqueza estética do ensaio.

Palavras-chave: Arte. Mídia. Computador. Tecnologia. Fotografia.

“A eletrônica torna contemporâneos todos os tempos no presente histórico”

Marshal McLuhan

“Não é necessário renunciar ao passado ao entrar no porvir. Ao trocar as coisas não é preciso perdê-las.”

John Cage

“Não há homem sem objetos técnicos, da mesma forma que não há homem sem linguagem.”

Edmond Couchot

“Somos habitados pelos imaginários dos imaginários.”

Pierre Lèvy

INTRODUÇÃO

* Especialista em Marketing
Bacharel em Publicidade
Técnico em Fotografia
e-mail: fffotografia@gmail.com

O objetivo do presente artigo é discutir a presença da máquina, no caso específico dos sistemas de armazenamento binários, na criação de artistas contemporâneos e como essa presença se faz sem a percepção dos mesmos.

Para ilustrar o debate foi escolhido o ensaio SNV – Sistema Nervoso Virtual, de minha própria autoria, do ano de 2005, composto por 13 fotografias concebidas e manipuladas através de sistemas binários.

O artigo é um desdobramento teórico sobre o ensaio na tentativa de compreender a relação homem – máquina – criação e mostrar essa relação intrínseca na criação artística da sociedade contemporânea.

É importante salientar que o ensaio fotográfico foi realizado sem prévio conhecimento do artista sobre a utilização da tecnologia na arte. Estudo esse que só foi realizado no ano de 2009, quatro anos após a concepção das imagens. A partir do curso “Arte e Tecnologia”, promovido pela Fundação Joaquim Nabuco, foi aprofundado o conhecimento sobre os desdobramentos da tecnologia na arte e pôde-se buscar fundamentações teóricas para o que já tinha sido realizado. Daí a não relevância do debate estético ou contribuições para esse ramo específico da arte sobre a obra, mas sim das ferramentas no processo criativo.

No início do desenvolvimento da informática os artistas utilizaram o computador como meio de expressão. Assim como um pintor usa uma tela e os pincéis, os artistas contemporâneos utilizaram o computador e linguagens de programação. Michael Noll é um bom exemplo de pioneirismo.

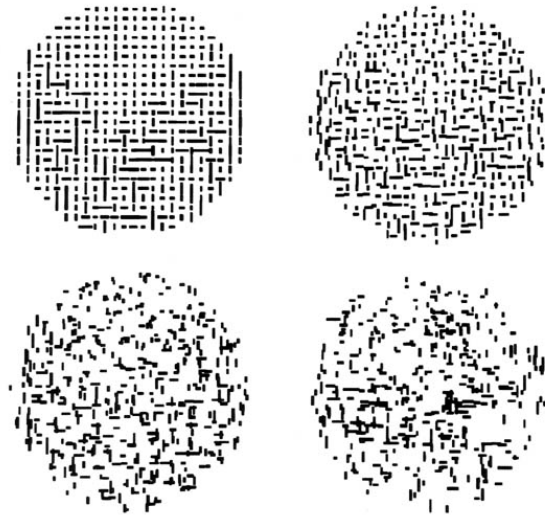


Figura 1 - Michael Noll, Computer Composition with Lines (1964)

Alguns artistas continuaram no aperfeiçoamento da ferramenta, como Harold Cohen, com seu programa Aaron, um pequeno braço robótico que produz desenhos que poderiam ser atribuídos aos homens (COUCHOT, 2003, p.203)



Figura 2 - Harold Cohen, composição do programa Aaron

Porém essa tendência foi sendo dispensada à medida que a tecnologia avançou e o interesse dos artistas se voltou para o interator e para as possibilidades da Internet, como Johannes Gees com *Hello World* (2003), em que internautas eram convidados a enviar mensagens de texto através do *website* do projeto ou por meio de SMS (serviço de

mensagens para celular), para serem posteriormente projetadas em espaço público (ARANTES, 2005, p.71)



Figura 3 – Hello World na cidade do Rio de Janeiro

O ensaio SNV-Sistema Nervoso Virtual não segue essas vertentes que podemos chamar de vanguarda da arte-tecnologia como a Internet e redes sociais. Ele não foi criado pensando no interator. Apenas utiliza o computador como ferramenta indispensável na criação sem se dar conta disso.

Muitos teóricos têm se debruçado na temática e esse artigo pretende debater, através do estudo desse ensaio, se o computador é a ferramenta principal na criação contemporânea e como se dá essa relação. Terá a máquina binária alcançado patamares superiores ao de ferramenta na criação artística? Será ela a extensão do sistema nervoso como proposto por McLuhan? Será que essa relação se dá sem a percepção do artista? Será um novo condicionante à criação devido à falta de conhecimento de antigos processos? Mas a evolução da máquina é tal que novos processos são concebidos rapidamente e não é possível chegar ao resultado final através de técnicas analógicas.

Muitas questões estão impregnadas em uma simples expressão como o SNV – Sistema Nervoso Virtual - que nasceu da subversão e experimentações particulares, mas que refletem sentimentos universais na criação contemporânea.

Não é interesse do artigo atribuir juízo de valor ao ensaio nem servir de alavanca em sua apreciação. O mesmo não será tratado como criação artística, mas como criação contemporânea, visto que também não é interesse a discussão sobre o que é Arte. O ensaio proposto serve como estudo de caso para ilustrar e nos ajudar a responder aos questionamentos já propostos.

DESENVOLVIMENTO

A criação, um processo.

O SNV - Sistema Nervoso Virtual - foi concebido em 2005 e nasceu a partir de experimentações com fotografias em programas de edição de imagem. As imagens eram capturadas em uma câmera digital modelo Olympus de 1.3 Megapixel, o que gerava uma imagem de baixa resolução para impressão em médios e grandes formatos.



Figura 4 – câmera Olympus de 1.3 Megapixel

A fotografia sofria recortes e sobreposições e era convertida para uma massa de cor monocromática, perdendo suas características de cor luz (RGB), tornando-se uma imagem de 1bit de cor. Era novamente convertida para o espectro RGB, onde desenhos em cores eram adicionados à imagem que – por fim – recebia uma fusão com alguma fotografia realizada com baixa velocidade de obturação, geralmente de pontos de luz.



Figura 5 – Conceito 1

Essa nova imagem poderia ser ampliada em formatos gigantes, como empenas, perdendo muito pouco de sua qualidade – apenas nas linhas da última fotografia que fora fundida com a imagem trabalhada. Imagens sem fusão também foram criadas. Essa possibilidade fascinava o artista que conseguia subverter a capacidade da máquina de apenas 1.3 Megapixel, gerando imagens possíveis de sofrer grandes ampliações.



Figura 6 – Mão, imagem sem fusão.

Imagem sem fusão podendo sofrer grandes ampliações sem perda de qualidade

O fato de a imagem ter sido capturada por uma nova tecnologia, de qualidade inferior ao filme fotográfico, mas que, devido às transformações sofridas dentro do

próprio sistema binário, teve uma saída de alta qualidade, se igualando ao filme - no que diz respeito à ampliação - é um fato curioso. Mais curioso é pensar que, para chegar ao resultado estético semelhante, partindo de uma imagem capturada através da reação química entre os raios de sol e o brometo de prata dos filmes tradicionais, seria necessário a virtualização da mesma, ou seja, sua conversão em sistema binário. Não que não seja possível chegar a um resultado semelhante dentro de um laboratório fotográfico tradicional, mas é um processo que foge do conhecimento do artista e, com certeza, necessitaria de um maior tempo de execução.

A crítica, uma reflexão

Não é cômodo prestar esse tipo de crítica a um trabalho, visto que quem cria pode estar viciado de alguma forma na análise da criatura, mas acredita-se que o SNV – Sistema Nervoso Virtual - é uma obra simples em relação aos desdobramentos artísticos existentes com a utilização do computador e mais ainda da Internet pelos artistas contemporâneos. Tema que não era objeto de estudo do artista quando da criação do SNV. O ensaio tem seu valor na criação feita por um jovem descompromissado com teorias ou movimentos artísticos e que, deslumbrado com a possibilidade de subversão da tecnologia, criou-o e passou a sentir-se incomodado com a relação homem-arte-máquina.

Novas discussões surgiram após a realização do ensaio no universo do criador. Pode-se pensar, por exemplo, que o computador uniu todas as formas de criação e que chegará o momento em que a maioria das criações artísticas passarão pelo sistema binário de armazenamento. É um novo paradigma, teria a pós-modernidade acabado, com a chegada da informática? E a partir de agora novas escolas surgirão com suas bases criativas apoiadas no computador?

A identificação desses questionamentos e hipóteses para o criador, após a realização do ensaio, colaborou para o pensamento de que o sistema binário de

armazenamento se faz presente hoje na criação contemporânea como algo além ferramenta. Ele também é o processo. Porém, com o debate acalorado acerca dessa hipótese, basta ao novo artista concentrar-se em sua criação.

RESULTADO DAS DISCUSSÕES

Analisando o processo criativo do ensaio proposto, podemos perceber que o computador está inteiramente integrado ao seu desenvolvimento, tornando difícil estabelecer limites entre criação propriamente humana, subentende-se a criação inerente ao ser humano, e a criação permitida pelas ferramentas binárias. Cada ferramenta de um programa de edição de imagens, por exemplo, permite específicas intervenções que alimentam o pensamento criativo que, por sua vez, utiliza as ferramentas na concretização da obra. As ferramentas passam a integrar o pensamento criativo deixando de ser estritamente ferramentas e passando a compor o processo criativo como um todo. O ato criativo passa a ser uma fusão do psíquico humano com instrumental binário. É um processo que se auto-alimenta.

Partindo do estudo da história da arte e da tecnologia, pudemos notar também que o interesse de muitos artistas está na vanguarda da tecnologia. Como Michael Noll no início da informática ou como Johannes Gees utilizando SMS. Porém, o que não está na vanguarda, passa a se enraizar na sociedade e novos artistas surgidos com as ferramentas binárias utilizam-nas dentro de seus processos por desconhecer quais outros processos seriam possíveis para a expressão de suas ideias. Se é que eles realmente existem.

O que aconteceu foi que, com a chegada do sistema binário, a criação, fotográfica e cinematográfica, principalmente, convergiu para um novo sistema que possui diferentes desdobramentos internos e permite uma enorme experimentação. Esse fato cria um novo paradigma que ainda está sendo assimilado devido a sua imaturidade. Fato é que a linha que divide o computador entre ser puramente uma ferramenta ou pertencer ao processo criativo como um todo está cada vez mais frágil. E a tendência é que, com o enraizamento dessa dificuldade de discernimento, poderemos, em um futuro próximo, perguntar: será a criatividade essencialmente humana?

REFERÊNCIAS

- ARANTES, Priscila. **Arte e Mídia**. São Paulo: SENAC, 2003. 224p.
- BARTHES, Roland. **A Câmara Clara**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984. 192p.
- COSTA, Mario. **O Sublime Tecnológico**. São Paulo: Experimento, 1995. 88p.
- COUCHOT, Edmound. **Tecnologia na Arte**. Rio Grande do Sul: UFRGS, 2003
- DUBOIS, Philippe. **O ato fotográfico**. Campinas: Papyrus, 1993. 362p.
- FLUSSER, Villem. **Filosofia da caixa preta**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002. 82p.
- FRANÇA, Júnia Lessa et al. **Manual para normalização de publicações técnico-científicas**. 6. ed. rev. e ampl. Belo Horizonte: UFMG, 2003. 230 p.
- HUMBERTO, Luis. **Fotografia, a poética do banal**. UNB, 2000. 106p.
- LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1991. 270 p.
- MOURA, Edgar. **50 Anos Luz, câmera e ação**. 4. ed. São Paulo: SENAC, 2009. 444p.
- SONTAG, Susan. **Sobre fotografia**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004. 224p.