

ARTE VIRTUAL – A Aura do Digital Afortunadamente, não se sabe aonde a jornada irá terminar

Tradução: Erick Felinto, Doutor em Literatura Comparada, Coordenador do PPGCOM- UERJ

Dr. Oliver Grau, baseado em Berlin, Alemanha, em entrevista a Susanne Schuricht

O Dr. Oliver Grau é um historiador da arte-mídia que ensina e pesquisa no departamento de História da Arte da Universidade Humboldt, em Berlin. Ele estudou história da arte, economia, arqueologia e literatura italiana em Hamburgo, Londres e Siena. Também realizou pesquisas de campo nos Estados Unidos e no Japão. Desde 1988 é diretor do projeto sobre História da Arte e Teoria da Mídia sobre realidade virtual da Fundação Alemã para a Ciência. Também dirigiu o projeto “arte imersiva” desde 2001.

Além disso, ele e sua equipe estão desenvolvendo uma base de dados sobre arte visual que irá prover um panorama das instalações interativas nas décadas recentes. O professor Grau publicou amplamente na Europa, Estados Unidos e Japão. Sua pesquisa centra-se na história da ilusão e da imersão na mídia e nas artes, bem como a história da idéia e da cultura da telepresença e das telecomunicações, da arte genética e da inteligência artificial. Olivre Grau é autor do livro *Virtual Art: from Illusion to Immersion*, publicado pela MIT Press em 2003.

1- Quando você começou a utilizar computadores?

Nos anos 70, 1973 ou 19874, quando meu pai trouxe para casa o então novíssimo jogo de computador “Pong”. Naquela época ele estava ensinando “tecnologia digital” na Universidade de Hamburgo, e ele atuava juntamente com seus estudantes em laboratório. Eu sempre podia brincar com seus resultados em casa com meus amigos. Desse modo, muito antes da chegada de jogos computadorizados no mercado, nós colávamos lâminas de plástico coloridas na tela da nossa tevê preto e branco, estendendo assim enormemente as variações de “Pong”.

2- Como você descreveria sua pesquisa em uma frase?

Como as pessoas vivem com as imagens? Que tipos de poderes, sugestões e elaborações as imagens podem produzir sobre seus espectadores – tanto historicamente como no presente; como podemos renovar inteiramente nosso trato com a mídia (media literacy)?

3- De onde vêm seus interesses em realidade virtual e arte virtual?

Após completar o serviço militar e meus estudos, viajei extensivamente pela Polinésia, Ásia Central e Américas. A realidade virtual, a idéia de situar alguém em uma locação imaginária encontrava-se associada,

no início dos anos 90, com uma popularidade que é dificilmente compreensível nos dias de hoje: havia defensores e utópicos num dos lados e apocalípticos no outro, gente como Virilio e Kamper. Eles presumiam que estávamos prestes a nos livrar do corpo físico, perdendo-nos em mundos gerados por computador. Para mim, como alguém que apreciava viajar muito e explorara as fronteiras de seu corpo, a realidade virtual constituía um fenômeno intrigante. Era algo explosivo, talvez até ameaçador do ponto de vista de uma “política do corpo”, contudo, carregado de possibilidades fascinantes, na medida em que meu desejo por lugares distantes mesclava-se com minha curiosidade científica por mundos virtuais criados no computador. Eu queria explorar o que estava acontecendo ao Outro, a força “aurática” que distingue outras culturas na interconexão momentânea da matriz e do ciberespaço.

4- Como muda a concepção de obra de arte no âmbito das pressuposições de uma qualidade virtual, gerada por computador?

Em resumo, pode-se dizer que a obra de arte perde sua referência local. Ela se torna aberta, processual, crescentemente interativa, tridimensional, às vezes mesmo “polidimensional” e temporalmente variável. Diante de nós está a questão sobre o que é a obra de arte, já que ela não pode existir sem um espectador, um usuário. Se tentássemos atribuir o clássico termo benjaminiano da “Aura” à obra de arte digital, ela perde sua Aura em um sentido, através da perda de um original, já que teoricamente pode haver um número infinito de cópias idênticas. Por outro lado, a Aura pode ser re-evocada por um executor virtuoso que cria um momento vívido de presença (liveness), de unicidade, no contexto da aparentemente variegada arte digital. Com tudo isso, devemos ter em mente que as obras de arte digital se confrontam com um enorme problema de preservação, problema inaudito até o presente. Obras que talvez tenham sido criadas em época tão recente como dez anos atrás já se tornam quase que impossíveis de exibir, porque sistemas operacionais e meios de armazenamento se desenvolveram desde então. Além disso, não têm surgido estratégias elaboradas para a conservação da arte digital!

5- Como a arte-mídia deveria ser coletada e exibida? Ainda faz sentido a existência de museus?

Os artistas que nos enriqueceram com intrigantes obras de arte podem ser incapazes de nos mostrar essas credenciais da história mais recente. Trata-se de algo com que estão preocupados não somente o artista, mas toda uma sociedade interessada na cultura que reconheceu esse problema. Uma sociedade que confia nos arquivos e preserva o passado numa memória cultural não pode se dar ao luxo de perder essas obras de arte que abordam esteticamente nossos tempos. Isso seria injustificável. Precisamos de estratégias para preservar essas obras. Em primeiro lugar, isso implica em documentação. É a fundação necessária para confirmar que essas obras foram criadas em anos recentes e que nós desejamos considerar políticas de colecionamento racionais. Nós sugerimos esses tipos de tecnologias, esses métodos de conservação e o subsequente envolvimento institucional. Eu espero por uma iniciativa conjunta de artistas,

centros de computação, museus de tecnologia, fabricantes e museus tradicionais para salvar pelo menos as mais importantes obras de nossos tempos. Não devemos nos render aos obstáculos técnicos ou artístico-políticos prevalentes. Se os corajosos curadores de museus e suas equipes não tivessem desafiado o então corrente Zeitgeist na virada do último século, não se poderia encontrar nenhum exemplar do Impressionismo ou do Expressionismo em nossos museus. Portanto, vamos nos poupar dos questionamentos imanentes das gerações futuras a respeito de não termos feito nada contra a perda da arte-mídia.

6- O banco de dados que está sendo desenvolvido pela Universidade de Humboldt no Projeto de Pesquisa sobre Arte Virtual – sob sua supervisão – já constitui uma contribuição substancial.

Esse banco de dados pode ser apenas uma primeira iniciativa para conseguirmos uma visão preliminar e desencadear discussões sobre que obras salvar e de que forma. Interfaces, por exemplo, não podem simplesmente ser convertidas ou “emuladas” num sistema mais avançado. Aqui precisamos de estratégias de preservação sistemática de hardware. Que tipos de soluções para os problemas estarão disponíveis em 10 ou 20 anos ainda não se pode prever. Contudo, é necessário começar a fazer agora tudo o que for possível. . [topo](#)

7- Como era sugerido o espaço nas artes de antigamente e como ele é experimentado hoje?

A revolução na visualização do espaço foi, naturalmente, a “perspective”, desenvolvida durante a Renascença e o Barroco, ainda que tenha havido tentativas no mundo antigo. Na Antiguidade, se obtiveram resultados espantosos não com métodos matemáticos, mas através de uma série de truques: como resultado, a Villa dei Misteri, em Pompei, e a Vía Lúvia, próxima de Roma, ainda nos intrigam. Panoramas posteriores industrializaram o processo de representação do espaço. Largos espaços imersivos trouxeram locais remotos para as metrópoles do século XIX. Algumas vezes, seus efeitos eram tão sugestivos que o observador realmente entrava num estado de delírio perceptivo...

Esses panoramas não eram uma mídia de armazenamento durável; eles eram grandes demais e se danificavam durante o transporte – sendo finalmente armazenados nos sótãos dos museus.

O famoso panorama Sedan, por exemplo, se queimou no sótão da National Gallery durante um ataque de bombas. Esses panoramas apresentavam um problema de armazenamento semelhante ao enfrentado pela arte computadorizada hoje. Por volta do final do século XIX, foram as imagens do cinema, ainda que mudas e em preto e branco, que impressionaram os espectadores a ponto de gerar pânico. Um século mais tarde, técnica cultural da interação, mesmo que ainda tateante, com espaços imaginários de baixa resolução, criou uma nova impressão de espaços imaginários artificiais.

No começo dos anos 90 do último século, o entusiasmo cercado esses espaços imaginários foi de tal magnitude nos mundos do entretenimento, ciência e arte que suas repercussões são sentidas ainda hoje.

8- Ainda sobrevivem hoje alguns panoramas?

Sim, ao redor do mundo existem cerca de 20. Na Alemanha, em Altoetting, existe uma representação da crucificação para a qual as pessoas ainda costumam realizar peregrinações. Na Suíça e na Bélgica existem alguns outros...

9- Muitos panoramas, como os que continham cenas de batalha, foram utilizados com propósitos propagandísticos...

Certo. Surpreendentemente, o panorama atravessou uma remodelação como formato de propaganda durante as décadas de 60 e 80 do último século. Por exemplo, na antiga União Soviética, no Egito, Coreia do Norte, China, Bulgária e Iraque. As cenas de batalha mais comuns eram as que apresentavam o mito da criação da nação e legitimavam e estabeleciam o regime. Por outro lado, a história dos panoramas teve um início antes pacífico. No começo, eles apenas demonstravam habilidade artística ou precisão de técnica. Representações de Paris eram mostradas em Paris e as pessoas ficavam atônitas. O uso crescente dos panoramas introduziu novos tópicos como paisagens exóticas e inalcançáveis, já que o turismo era pouco desenvolvido. O panorama Spitsbergen em Paris ou as colônias inglesas em Londres. As tendências propagandísticas foram então aparecendo: cenas de batalhas das grandes guerras... O panorama era a mais avançada técnica de ilusionismo em seu tempo – antes do filme, do cinema e das imagens de computador – o meio mais poderoso, como depreendemos de muitas afirmações contemporâneas. Muitas fontes testemunham que as pessoas ficavam nauseadas assistindo a representações do mar, ou cenas de batalha que pareciam tão sugestivas que as pessoas esperavam ser pisoteadas por cavalos que eram meramente bem pintados.

10- Hoje nos tornamos uma sociedade extremamente visual. Criar uma experiência chocante é algo bastante difícil. O limiar para a imersão está ficando cada vez mais alto.

É verdade. É incomparável à simples sugestão à qual nossos ancestrais eram expostos. De modo geral, pode-se dizer: quando se estabelece um novo meio de ilusão, ocorre uma discrepância entre poder imaginativo, consciência e distância reflexiva. Essas diferenças retornam em conjunto depois de uso contínuo e consciente. A adaptação desgasta os poderes ilusionísticos, e bem rápido eles perdem sua capacidade de cativar nossa consciência. Finalmente eles se esgotam, encontrando uma audiência embotada em relação a suas funções de ilusão – até que finalmente um novo meio com estímulo sensorial mais alto e potencial maior de sugestão dirige o espectador de volta ao feitiço da ilusão.

É esse mecanismo, a competição entre os meios de ilusão e os

poderes da distância racional, que se manifesta na história europeia das artes visuais repetidamente desde os tempos medievais. Vale, a esta altura, celebrar a idéia da Mimesis. A Mimesis é um conceito da imagem muito antigo, que data a tempos pré-civilizados. O termo germânico Bild (imagem) se origina da raiz germânica “bil”, e ainda guarda algo de sua origem etimológica: ela incorporava menos uma consciência da imagem enquanto tal do que a indicação de algo que era animado em um sentido intrínseco. Era um item que continha um poder do irracional, de um encanto mágico e fantasmagórico que não podia ser capturado ou controlado pelo espectador. Se entendermos o virtual não como espaço de possibilidade, mas uma esfera característica do imaginário em um sentido “e se?”, torna-se claro que não se trata de uma ilusão estética e consciente – como o prazer da reprodução mimética –, mas antes a captura temporária, ainda que completa, da consciência.

11- A questão é se a representação cada vez mais realista é a meta final. Se o limite é empurrado de modo crescente, para onde ele irá?

Essa é a questão, ainda que o desenvolvimento dos meios visuais – da lanterna mágica ao panorama, estereoscópio, diorama, filmes mudos, coloridos, com cheiros, IMAX e televisão até o espaço pictórico virtual do computador – pareça ser uma história das máquinas em perpétua evolução. Uma mudança dos modos de organização e materiais que são continuamente desenvolvidos pelo crescente fascínio com a ilusão. Contudo, sou cético quando à possibilidade de existir um meio de ilusão que é tão sedutor em sua totalidade que não possamos resisti-lo.

Essa tendência é, com o provou a história da arte, de sempre buscar a superação. Ao mesmo tempo, a adaptação e o contato consciente com a nova mídia aumenta a competência midática.

Essa é uma das razões pelas quais deveríamos ter consciência da história dos meios visuais. Quanto mais dissociada é nossa percepção, mãos somos capazes de avaliar e criticar o entusiasmo (hype) em torno da nova mídia.

12- A arte-mídia torna os processos científicos ilustrativamente compreensíveis?

Isso se torna cada vez mais aparente no movimento da Vida Artificial (A-Life); por exemplo, no mundo de imagens criado por Christa Sommerer e Laurent Mignonneau, Kral Sims ou Tom Ray.

Eles parecem ser uma trilha sonora visual para as mais recentes teorias das biociências. A arte visualiza as últimas teorias científicas, torna-as negociáveis e as entrega ao discurso público. A bioarte provê ícones altamente visíveis para as discussões públicas que, de outro modo, seriam muito mais abstratas e alienadas. Ao mesmo tempo, isso produz uma propaganda científica que capacita conceitos essencialmente superficiais com uma mediação manipulativa visando torná-los concretos e animados. Colaborações entre cientistas e artistas podem ser muito frutíferas. Os

artistas – e Leonardo da Vinci é um bom exemplo – foram também com frequência cientistas. Mesmo hoje, há mais artistas trabalhando em laboratórios de pesquisa do que se pode imaginar, às vezes ao lado de equipes inteiras. No mundo todo, existem programas de “artistas em residência” no MIT ou no IAMAS, no Japão. Monika Fleischmann e Wolfgang Strauss são bons exemplos; ambos possuem posições permanentes no Instituto Fraunhofer (o mais importante instituto de pesquisa alemão) e estabeleceram times de 20 membros. Claro que isso tem precedentes na história das artes se pensamos nos grandes estúdios e ateliês dos séculos passados. Essas equipes permitem que os artistas não tenham de criar as obras de arte sozinhos. Eles têm uma variedade de especialistas disponíveis para colaboração como uma orquestra. Talentos comunicativos se tornaram mais e mais importantes, e alguns grandes artistas são virtuosos e sua habilidade de organizar competências individuais e pensar criativamente no sentido de uma obra de arte coletiva.

Do mesmo modo que um diretor de cinema tem de guiar uma equipe de pessoas na produção da obra final, sucede na arte interativa de computador, na qual o uso crescente da tecnologia leva a mundos visuais cada vez mais complexos – e que não podem ser obtidos de outro modo senão através dos talentos comunicativos e organizacionais do artista. Talvez isso se relacione ao fato de que muitos grandes nomes nas artes de computador hoje sejam mulheres: Christa Sommerer, Monika Fleischmann, Charlotte Davies, por exemplo. Um talento comunicativo pode ser responsável por assegurar que um grupo é menos organizado de modo autoritário do que numa situação comunicativa aberta. Isso capacita as pessoas a darem seu potencial todo, a apreciação das várias idéias, que são criativamente desenvolvidas – não apenas interconectadas, mas verdadeiramente desenvolvidas no processo criativo para finalmente conquistar uma obra orquestrada.

13- Um artista de mídia é hoje menos um designer, planejador, programador ou gerente em uma só pessoa. Ele pode, de fato, ser comparado a um regente.

Sem dúvida, os artistas de mídia bem sucedidos são generalistas. Eles são capazes de produzir sua mensagem política, visual e estética através de uma boa dose de comunicação e gerenciamento. Eles têm que conectar diferentes questões para receber o máximo em diferentes lugares.

O conceito de artista como indivíduo parece datado no horizonte das artes de mídia. Os Van Goghs e Gauguins da era do computador, trabalhando em mundos complexos, teriam dificuldades criando obras interativas de larga escala. Eles podem ser capazes de existir e visualizar suas idéias, na medida em que elas não sejam complexas demais: para conceitos complexos necessita-se uma equipe inteira para desenvolver todos os componentes integrados.

14- Mesmo quando existe uma grande equipe e o suporte econômico necessário, ainda parece difícil manter um nível de controle de modo que surjam resultados compreensíveis para o espectador. Você

concordaria que é possível avaliar a arte interativa pelo modo como a interface de usuário é desenhada e concebida?

Esta é de fato uma questão-chave. Por exemplo, o fato de Christa Sommerer e Laurent Mignonneau desenvolverem a interface de uma forma que seus mundos imaginativos sejam acessáveis intuitivamente, ou se eles parecem ser antes tão herméticos que podem dificilmente ser entendidos. Ao mesmo tempo, obras de arte interativas representam o perigo de que as interfaces naturais façam-nas parecer ainda mais sugestivas e imersivas. Artistas como o Knowbotic Research tentam criar uma distância com suas interfaces. Do meu ponto de vista, esse tipo de distância faz justiça à sua responsabilidade artístico-política ao criar uma distância em relação a seus mundos imaginativos ilusórios, limitando seus efeitos sugestivos e assim deixando espaço para a abstração e distância crítica...para um espaço do pensamento. Portanto, nós podemos dizer que esse processo é uma espada de dois gumes. De um lado, ele deve basear-se na idéia da interface como intuitiva e usável. De outro lado, a interface se torna problemática quando as mais novas sugestões se tornam efetivas demais.

15- Qual é a meta da arte-mídia em sua opinião?

A meta da arte-mídia não é diferente daquela que sempre foi a responsabilidade da arte: a busca por mensagens estéticas, políticas e individuais que tocam as pessoas e nos ajudam a entender melhor o presente. Ao mesmo tempo, a arte-mídia, por meio da interação, processos narrativos e uso de bancos de dados que suportam mundos imaginativos, podem nos dar mais expressão do que a arte tradicional que mãos habilidosas a criam. Uma importante responsabilidade da arte-mídia hoje é criar interfaces críticas que permitam ao espectador manter uma certa distância em relação ao entusiasmo que cerca os espaços virtuais e os sugestivos mundos de computador.

Por um lado, há o dever de explorar o potencial completo da mídia para a estética, que, aliás, são muito mais complexos que aqueles da mídia artística tradicional. Por outro lado, não permitir que esse processo, essa revolução da mídia na qual nós hoje estamos situados, seja atirado sobre o espectador de modo que ele se submeta a imagens e interações não-mediadas. Nós temos a responsabilidade de educar um olhar educado e consciente, de modo a fazer essa revolução da mídia mais compreensível.

16- O que você pensa sobre a “arte generativa” – mundos imaginativos que são criados por códigos-fonte, onde o artista não sabe o que resultará no final?

Este é de fato um dos mais fascinantes fenômenos nas artes de computador. Por um lado, ele é utilizado para a visualização e propagação de teorias científicas, por exemplo, o debate sobre genética. Por outro lado, é um instrumento fascinante que permite a animação e vivificação através de processos randômicos. Mundos imaginativos surgem para produzir resultados que podem ser definidos pelo artista. No sentido do ilusionismo isso pode também levar a um efeito adicional de sugestão, guiando a obra de

arte em direções imprevisíveis. Além disso, ele tem um interessante efeito sobre o conceito de obra de arte, o “Werkbegriff” enquanto tal. Ironicamente, o conceito de “original” retorna na arte digital, à medida que cada passo nesse processo é um desenvolvimento evolucionário único. Por exemplo, a obra “Sonomorphis”, de Bernd Lintermann, oferece 10 potências de 10 diferentes possibilidades de imagens. Isso significa, para o artista, que existem tantas variações das imagens quanto átomos no universo.

17- Existem diferenças locais na arte-mídia, apesar da globalização?

Esse é sem dúvida um processo muito excitante: observar o desenvolvimento de processos interculturais na arte-mídia. Isso não apenas diz respeito ao eixo Oriente-Occidente, mas também Norte-Sul. Temos incríveis artistas na África, América do Sul, México, Sudeste da Ásia e mesmo no Ártico. Eles usam a arte-mídia para contribuir com suas tradições locais à troca mundial de imagens. Ao fazê-lo, eles criam interessantes formas híbridas e discursos de arte – de modo que terminamos aonde nossa conversa se iniciou: viajando. Processos interculturais acontecem cada vez mais intensamente através da mídia. Isso tem efeitos positivos e negativos: por um lado, o acesso aberto da telemática ao mundo das imagens que novamente se abrem a novas perspectivas e intuições. Por outro lado, estruturas poderosas como corporações multinacionais operando bancos de dados de imagens e indústrias globalizadas, como as do cinema, monopolizam as imagens a nível mundial. Isso pode levar a uma monocultura de imagens, comparável ao fast food, e que resulte em menos variedade, numa nivelção geral e um igualitarismo que congelem a criatividade. Esses processos seguem interesses econômicos e são imprevisíveis.

18- Quando foi a última vez que você conscientemente olhou para as estrelas – quando foi a última vez que você mergulhou no céu estrelado?

A última vez foi numa festa maravilhosa num dos dias mais quentes dos últimos anos. O calor estava em torno de 40 graus e nós estávamos em uma mansão suntuosa fora de Berlin. Estávamos dançando por toda a noite, estava completamente escuro e havia um céu fantasticamente estrelado, luminosamente claro...foi a noite de meu casamento.

19- Você aprecia viver em Berlin?

Muitíssimo, ainda que esteja ansiando por viagens de pesquisa e oportunidades vindouras.

Obrigado por sua entrevista.

susanne schuricht
su_schuricht@yahoo.com