

# TECNOLOGIA DIGITAL NA CRIAÇÃO DE REALIDADES ALTERNATIVAS

Rita Polícia<sup>42</sup>  
Francisco Baptista Gil<sup>42</sup>

## RESUMO:

O presente trabalho reflete e explora as especificidades da arte multimédia/digital e dos novos média desenvolvendo cronologicamente o surgimento das suas várias componentes. Visa também caracterizar subtilmente o estado da discussão atual sobre a definição de arte. Neste trabalho, que apresenta anotações derivadas de pesquisas sobre arte e a arte multimédia/digital, o objetivo principal foi a reflexão em torno das possibilidades do que poderia ser – e significar – a arte multimédia/digital na sua íntegra.

**Palavras-chave:** Arte Multimédia; Arte Digital; Arte; Novas Tecnologias.

## Introdução

O Homem demonstrou desde muito cedo um fascínio pelo mundo da tecnologia e das máquinas. A introdução destas na criação artística foi desde logo adotada, desde a tecnologia mais rudimentar, o talhar da pedra, à introdução de ciberespaços e dos mundos virtuais. Estes novos espaços produtivos e de reflexão conduziram à utilização dos novos media de forma racional com a sua intenção original ou a derivações e usos diferenciados.

O uso da multimédia na arte surge como resultado dessa época e essa mesma arte começa a incorporar outras formas de comunicação através de novos sistemas tecnológicos. Os artistas vão apresentando os seus trabalhos e tendo em conta a sua importância histórica a multimédia começa a fazer parte das preocupações dos colecionadores nacionais.

A arte multimédia mais cibernética e robótica raramente é mencionada na História da Arte em comparação com a pintura e a escultura.

Embora existam alguns eventos a nível nacional (exposições) onde a arte multimédia computacional está presente, a sua relevância é ainda aquém das restantes formas artísticas. Ainda que, o seu termo seja muito comum, a multimédia como a conhecemos esteve sempre associada às chamadas "novas tecnologias" e ao seu funcionamento.

---

<sup>42</sup> Escola Superior de Educação e Comunicação da Universidade do Algarve

## O que é arte?

Definir arte é uma resposta apropriada a uma pergunta muito específica: “O que é arte?”. No entanto, a questão não é clara e nem há consenso sobre um tipo de definição acertada e definitiva. A pergunta “O que é arte?” é um tanto vaga, pois podemos estar interessados em determinar e identificar o que é e o que não é arte, como também podemos estar interessados em saber se a arte constitui uma categoria geral e unificada de coisas. A formulação original ‘O que é arte?’ limita-se ao pressuposto de que a arte existe e que apenas queremos identificar objetos de arte.

### Arte Multimédia/Digital

*Ao longo da História, a arte sempre reflectiu a sociedade do seu tempo. O que atualmente se passa no domínio das artes visuais não escapa à regra e face a um mundo tecnológico e imago-cêntrico em constante evolução, a arte começa rapidamente a entrar nesse universo (...). (Guerra, 1999: 52)*

Os artistas sempre foram atraídos pelas últimas tecnologias. Falar do desenvolvimento do audiovisual na arte é também falar do desenvolvimento da imaginação virtual, o seu impacto no comportamento humano e a nova industrialização da visão. Os "efeitos realísticos" produzem uma relativa fusão/mistura do que é factual e virtual de acordo com o princípio do que é “real”.

A invenção da imagem em movimento mudou toda a noção já existente de temporalidade nas artes visuais, e a entrada de novos equipamentos levou à motorização para as artes. Com a introdução das novas tecnologias de informação e comunicação, foi criada uma arte que afirma ser uma “Arte Global”, uma arte que singular e abrangente.

A globalização deu também origem a plataformas de rede como a Internet, que expande e traça informações e conteúdos à velocidade da luz e desmaterializam e materializam os produtos. Inicialmente tinha-se a impressão de que este meio, *Ciberart* ou *net.art*, era frio, técnico, estéril e laboratorial, mas hoje a globalização é vista como uma fonte inesgotável de possibilidades.

Já há algum tempo, a tecnologia digital afetou todas as áreas da vida humana, e a área artística não é exceção. Com a contínua relação entre “tecnologia digital” e a ideia de “avanço” ou “progresso” foi comum observar-se no decorrer dos anos a união do adjetivo “digital” a diversos substantivos. Exemplos disso foram os jogos que se tornaram jogos digitais, o cinema

tornou-se cinema digital, a cultura que ao longo do tempo torna-se uma cultura cada vez mais digital, além da arte também ser adjetivada como digital.

Contaminada pela tecnologia digital e pela rede mundial online, a produção artística tem experienciado uma crescente transformação e interação com o espaço virtual. As ferramentas de tecnologia digital possibilitaram a produção artística por meio de softwares que colocam o artista em contato direto com o espectador e podem entrar livremente no seu espaço de trabalho, ou casa, pelo computador. Estas ferramentas permitiram expandir a criação artística para um domínio ainda pouco investigado e, ao mesmo tempo representam uma nova forma de criar imagens digitais construídas de raiz que se deslocam facilmente e que podem provocar uma interação direta parte do utilizador.

*“Pertencem à arte digital as obras artísticas que, por um lado têm uma linguagem visual especificamente mediática e, por outro, revelem as metacaracterísticas do meio” - (LIESER, Wolf; Arte Digital; Ed. Ullmann Publishing 2009; p. 11)*

A arte multimédia/digital resume-se a uma só disciplina onde incidem: “todas as manifestações artísticas realizadas por um computador”. É importante ter sempre em mente de que uma obra de arte não é julgada pelos meios pelos quais ela é realizada, mas o importante é que a sua forma e conteúdo levem a resultados convincentes.

*“A arte digital combina em grande medida arte, ciência e tecnologia” – (LIESER, Wolf; Arte Digital; Ed. Ullmann Publishing 2009; p. 11)*

A arte multimédia/digital usa a tecnologia digital como um processo. A tecnologia serve como uma ferramenta de auxílio às nossas habilidades artísticas e criativas e como um veículo que promove o surgimento de novas formas de expressão artística. Dentro desta ambivalência, a arte especificamente tecnológica é realizada, compreendida e tem sentido apenas no panorama da arte contemporânea. Ou seja, a indissociabilidade da arte multimédia/digital do contexto da arte contemporânea é uma realidade contestada pela multiplicidade de formas de expressão em voga.

Acresce dizer que, além do que é considerado unicamente como arte multimédia/digital, existem também formas degeneradas que estão intimamente relacionadas à rede e a todo o processo informático e computacional utilizado.

O que significa que, além do delineamento já complexo e especulativo, existem muitas obras degeneradas e diversas que podem ser classificadas em subgrupos de consideração crítica, mas que nunca saem das fronteiras virtuais. É igualmente importante mencionar que existem algumas comunidades virtuais de artistas que compartilham e discutem as suas ideias apenas em encontros digitais, nomeadamente em blogues e fóruns, em prol da especificidade e divulgação exclusiva da arte digital.

### **Como se identifica a arte multimédia/digital?**

Os sistemas virtuais seguem regras inerentes aos protocolos de comunicação cujas obras são em formato digital (impulsos elétricos formados por séries de “zeros e uns”). O que realmente é alterado e se desencadeia em termos práticos é uma transformação completa que leva em conta os processos e convenções que também estão enraizados nos mercados da arte. Isso requer um contexto próprio, no qual software e hardware estão inseridos harmoniosamente, para que a obra possa ser, numa primeira instância, observada e depois decifrada em tese.

A arte digital é, portanto, uma estética que só é possível pelo reconhecimento do fluxo de dados, da transmissão de informação e do desempacotamento e carregamento de informação no computador. Em suma, a obra só pode ser realmente validada pela eventual experiência efetuada na rede. Este processo decorre sob a influência de novos protocolos de comunicação com especificações às quais são propostas na aplicabilidade pretendida. O que significa que, existem diferenças visíveis naquilo que é proposto como original.

### **A Arte Multimédia/Digital em Portugal**

Em Portugal, a produção artística dos anos 60 e 70 do século XX foi decisiva. Contudo, houve um estrangulamento cultural causado por uma política alinhada nos “objetivos” do Estado Novo, criando um país que se distancia cada vez progressivamente do panorama internacional. A situação na década de 1960 era sufocante, caracterizada pelo envolvimento político, vitimização e supressão da liberdade de expressão e dos direitos políticos individuais. A resistência intelectual ao regime fomentou uma produção crítica, irónica e velada que deliberadamente fundiram a linha entre o questionamento político e artístico. Para além de questionar o sistema social, a opressão e a censura política da época, a arte questionou-se a si mesma, mas a carência de política artística ao nível da infraestrutura expositiva do sistema educativo, de dinâmicas, debate e produção (situação que o 25 de Abril manteve estruturalmente inalterada), levando à inadequação das instituições em termos de renovação da

produção artística. Neste cenário, podemos concluir que a democratização trazida pela revolução não quebrou o impasse entre a quantidade e qualidade expectável.

Só a partir da década de 1990 é que surgiu em Portugal a situação em que a arte multimédia/digital se justificava como plausível. Hoje em dia, assiste-se a um crescimento exponencial do número de propostas artísticas (algumas procedentes da arte multimédia/digital, outras não) de artistas, curadores e exposições, resultando num panorama mais alargado da arte contemporânea e tornou-se difícil estabelecer uma perspetiva fiável sobre a situação artística no seio arte.

### **Conclusão**

A arte multimédia/digital é uma combinação de arte e tecnologia. É um processo criado em um computador e compartilhado em rede, quando, conceptualmente, procuramos resultados que não podem ser alcançados por outros meios. Vista como uma arte multimédia/digital, gera novos espaços críticos e de pensamento. As obras daí resultantes contêm os mesmos princípios criativos semelhantes a todos os outros fenómenos criativos. A evidência de uma ideia construída na mente é a base, e o que acontece depois é uma opção por parte dos artistas em se vincularem ao processo digital, sob o qual ambicionam criar uma obra de arte exclusivamente virtual. Dessa decisão surge uma arte de cariz digital, para daí surgir a necessidade em delimitar o espaço onde a mesma se processa, quer seja para a diferenciar quer para a incluir ou excluir do perímetro histórico e crítico. A arte multimédia/digital é indissociável do ciberespaço: nasce, perdura e ocasionalmente morre online, isto é, sem Internet não faria qualquer sentido.

Atualmente, a arte pode ser feita de tudo e mais alguma coisa, com a intenção de apresentar qualquer ideia. A globalização é hoje considerada e discutida como uma fonte inesgotável de potencialidades.

Atualmente, há tentativas de capturar o real como ele é visto, sentido ou absorvido, mas quando o real é totalmente compreendido, não há dúvidas de que deixa de haver espaço para a arte. O objeto artístico é um ponto de partida, nunca o destino ou ponto de chegada, uma vez que nunca fica tudo dito nem explícito. A arte tem perspetivas, interpretações, e as exposições surgem como interpretações ilustradas, contribuindo construtivamente para o diálogo.

Assim, embora a prática artística associada às obras em multimédia não seja diferente de outras obras, Catherine Paul acredita que a tecnologia digital facilita a criação de realidades alternativas, simuladas ou "hiper-real", salientando que mudou o conceito do que é real.

## Referências

BRANQUINHO, João; SANTOS, Ricardo, eds. - **Compêndio em Linha de Problemas de Filosofia Analítica**. Lisboa, Centro de Filosofia da Universidade de Lisboa, 2014. ISBN 978-989-8553-22-5.

FONSECA, C. S. E. **ARTE MULTIMÉDIA E CURADORIA - Análise de questões curatoriais e museológicas no âmbito da arte dos novos média e estudos de caso** [Dissertação, UNIVERSIDADE DE LISBOA - FACULDADE DE BELAS-ARTES], 2016

GOBIRA, P. **Por uma preservação integral da obra de arte digital: anotações sobre arte tecnológica**. Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação, 14(3), 501-514, 2016

GONÇALVES, J. P. **O Espaço Virtual, a Arte Digital e o Ensino das Artes Visuais – Relações de Interinfluência**. Revista Portuguesa de Educação Artística, 3, 15-32, 2013

GUERRA, P. **Tecnicamente...Arte!** Arte Ibérica. No9, pp.52-54, 1999

LIESER, W. (2010). **Arte Digital. Novos caminhos da Arte**. H. F. Ullmann, 2010

PAUL, Christiane. **Digital art**. London: Thames & Hudson, 2008.

PAUL, Christiane. **New media in the white cube and beyond: curatorial models for digital art**. Berkeley: University of California Press, 2008.

RODRIGUES, M. A. **Arte Digital** [Dissertação, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas - Universidade Nova de Lisboa], 2012