

DMAD

Processos de Comunicação Digital

Profa. Dra. Gabriela Borges

Aluna : Isaura da Cunha Seppi

2013

Neste trabalho teremos a arte contemporânea como centro da discussão analisando como os processos de comunicação digital se articulam com os processos de criação e de como essa interação vai dando origem a diferentes procedimentos artísticos ou seja, diversas e novas formas de compor a obra de arte bem como a sua difusão.

Para isso revelamos algumas premissas relativas aos conceitos fundantes da própria arte para dar direção e sentido às reflexões em torno da acumulação, hipermídia e hibridação na arte contemporânea.

Identificar características diferenciadoras e comuns da mídia-arte digital relativamente a uma estética geral da arte, fez reverberar diretamente questões da Realidade Virtual e da Estética. Deflagrou a necessidade de uma visão interdisciplinar a fim de permitir relacionar esses conhecimentos em busca de uma base conceitual, para o desenvolvimento de um projeto de tese no âmbito da arte produzida em realidade virtual mais especificamente em ambientes virtuais tridimensionais, os metaversos.

A frase de Arlindo Machado (2010) "O Homem cria com as ferramentas de seu tempo.", presente nas discussões que apresenta em seu artigo a Máquina e o Imaginário, conduzem uma observação aprofundada acerca das transformações dos processos de criação e produção artística nos séculos XX e XXI e permitem olhar para a contemporaneidade e compreender as mudanças radicais impulsionadas pela relação entre arte, ciência e tecnologia.

As múltiplas dimensões da realidade que a tecnologia computacional e a internet hoje nos apresentam, acabam por provocar a ruptura de paradigmas seculares e nos impelem a pensar em outros, para que possamos nos relacionar de novas maneiras com a realidade. Sob essa ótica é possível identificar a realidade como matéria-prima do fazer artístico que se dedica a produzir e oferecer experiências estéticas, bem como trata diretamente de refletir e sentir a vida numa relação tempo/espaço.

Conforme MARCOS (2012) "arte e cultura são um fenômeno social, consequência da interação social, das manifestações do imaginário individual e coletivo, que juntos estabelecem um espaço comunicacional e informacional comum envolvendo artefatos ditos culturais e artísticos." A arte é uma das formas de produzir conhecimento que busca compreender e dizer o indizível, o lado da vida humana que não se traduz de modo lógico, racional, as coisas acerca da nossa interioridade mais profunda. Mergulha nessas profundezas de forma a trazer à tona subjetividades e inconsciências¹ que são

¹ "Refere-se a tudo o que está fora do campo da consciência e que, portanto, se tornou inacessível ao ego. "É tudo aquilo que eu conheço mas não penso num determinado momento; tudo aquilo de que já tive

consteladas na superfície material ou sensorial em imagens simbólicas², traduzindo-se em poéticas sonoras, visuais, cinestésicas e sinestésicas. Isso tem um impacto direto nos sentidos e na percepção humanas, afetando de modo significativo o que chamamos de consciência.

Ainda dialogando com MARCOS (2012) é possível afirmar que traduz-se em artefatos que são a expressão deste imaginário que podem ser descritos como objetos simbólicos que almejam estimular as emoções nos colocando em contato com os sentidos (visão, audição, tato entre outros). Assim como qualquer outro objeto de arte os artefatos de arte digital são composições estéticas com características informacionais por natureza; são simbólicos e construídos com a intenção de normalmente sugerir algum estado da mente ou para introduzir uma emoção e conseqüentemente produzir sentimentos.

Na concepção de Comunicologia de Flusser "A majestade (Würde) dos homens consistiria em sua faculdade de convencionar símbolos, combatendo, assim as tendências da natureza em direção à progressiva probabilidade (o amorfo) com uma contratendência dirigida ao improvável (informação)."

"Com esse último argumento, Flusser não consegue (ou não quer) abandonar decisivamente a esfera de um humanismo no qual o homem ainda desfruta de certa preeminência. Pois o que faz da comunicação simbólica um fenômeno singular e antinatural é a presença da intencionalidade (Absicht), da agência humana como vontade de simbolizar: "O homem codifica para comunicar símbolos, portanto, para trazer ordem ao mundo".(Flusser apud FELINTO e SANTAELLA, 2012).

O verbete Símbolo, escrito por Ecleide C. Furlanetto para o Dicionário em Construção (apud. FAZENDA,2001), ilumina a busca e provoca aventura de um olhar profundo:

"Os símbolos parecem ser parábolas do infinito que penetram e se manifestam no mundo finito e, dessa forma, alargam suas fronteiras ou até mesmo o arrebatam momentaneamente para o

consciência mas esqueci; tudo o que foi percebido por meus sentidos e meu espírito consciente não registrou; tudo o que involuntariamente e sem prestar atenção, ou seja, inconscientemente, sinto, penso, relembro, desejo e faço; todo o futuro que se prepara para mim e que só mais tarde se tornará consciente – tudo isso é conteúdo inconsciente”(Jung,1975:354). Para Jung, o inconsciente é formado por várias camadas concêntricas. Caminhando da superfície ao centro, encontramos níveis cada vez mais profundos e pessoais ou coletivos.

² Expressão condensada da situação psíquica como um todo; portanto, inclui elementos tanto da consciência quanto do inconsciente, mostrando que existe uma relação entre os dois sistemas. É ao mesmo tempo subjetiva e objetiva e relaciona-se tanto à imagem externa quanto à imagem internalizada que Jung denomina *imago*, (imagem psíquica de algo ou alguém criada subjetivamente, produzida pela percepção sensorial associada a emoções, impressões interiores ou fantasias inconscientes advindas do arquétipo.). a função da imagem simbólica é incitar, impelir o ego até este ser capaz de compreender e conscientizar aquilo que percebe.

infinito. O mundo psíquico é repleto de energia arquetípica que interage com nosso mundo consciente. Para Jung(1964), o símbolo é a forma de essa energia se manifestar. Como podemos ver, os símbolos cumprem essa função de reaproximar dois mundos que só podem se tocar por intermédio deles. Ele é algo encarnado no mundo da consciência, mas tem suas raízes disseminadas até o fundo de nossa alma. Olhados do lugar da consciência, podem ser percebidos como portais que nos permitem vislumbrar as zonas profundas dos selfs individuais e culturais.”

No tocante a Arte Digital, a que se produz no metaverso tem, nas suas mais variadas formas e linguagens, a virtude de nos ajudar a entender esse novo ser que surge na era da cibercultura e do ciberespaço, o pós-humano, o homem-máquina, mediado por um avatar imerso no ciberespaço e em ambientes virtuais tridimensionais.

"A "cápsula do Eu" (Isch-Kapsel) se fragmenta e dá lugar a uma complexa rede de competências cruzadas entre homens e inteligências artificiais. "No lugar da autoridade entram os meios. Esta é, talvez a essência da revolução comunicacional"(ibid.p.138). Rompida a cápsula do Eu, teríamos portanto um sujeito múltiplo, híbrido, atravessado por diversas forças culturais e naturais, bem como interfaces tecnológicas." (FELINTO e SANTAELLA, 2012).

Com base no que foi exposto partimos da relação da arte com a vida já que como a ciência é uma das formas de conhecer o mundo, assim como a vida a arte possui um pulsar e nessa analogia ao observarmos seus movimentos é possível notar que assim como na respiração a arte tem momentos como a inspiração em que há uma expansão do corpo, uma oxigenação do organismo que vem do exterior, um momento de extroversão, do olhar para fora e perceber o espaço e a realidade das coisas, e ainda nessa analogia há o movimento da expiração em que se deixa o ar sair numa atitude passiva e há um relaxamento e uma introspecção, no que se pode identificar como o equilíbrio dos opostos que regula a própria vida. Nessa linha , o que se quer dizer é que por exemplo, há movimentos artísticos em que predomina uma racionalidade, como no Renascimento, no Neoclássico, no Neoplasticismo, e em outros predomina a subjetividade como o Barroco, o Romantismo e o Expressionismo por exemplo . Não se pretende aqui classificar todos os movimentos artísticos nessas categorias o que seria muito ingênuo dada a complexificação por que vem passando ao longo dos anos a partir do modernismo, na verdade, trata-se de exemplificar apenas como nesse pulsar a arte revela o Homem em busca de si mesmo num movimento permanente de conhecer-se e conhecer o mundo e entender os mistérios da vida e os mistérios de seu próprio inconsciente. O mais importante é perceber que ao longo dos anos essa dicotomia vem se diluindo e as fronteiras entre o exterior e interior vão ficando cada vez mais tênues

face a uma maior familiaridade com o inconsciente e nele incluído o imaginário que permite um trânsito mais natural entre os planos de realidade.

Nessa trajetória é importante acompanhar os processos pelos quais vai passando a imagem que é produto, meio e mensagem que ao contrário do que se ensinava nos bancos escolares na década de 60, a falsa ideia de que os movimentos artísticos negavam seus antecessores, hoje é possível perceber que as imagens ao longo da história evoluem por acumulação de informação, ou são as depositárias da enorme quantidade de significações e conhecimentos construídos nesse tempo, e por sua vez alimentam o imaginário coletivo em um incontrolável, incontável, imenso acervo imagético da humanidade que a partir do advento das imagens técnicas vem passando por um processo de aceleração nessa produção gerando assim um acervo dinâmico incalculável que está disponível na internet nos dias atuais.

Como nos mostra Couchot(1993), a imagem fruto da íntima relação entre arte, ciência e tecnologia passa por transformações que vão desde suas forma analógica até o momento em que se chega aos processos digitais em que a imagem se transforma em números , ou linguagem computacional.

“A imagem não é mais projetada, mas ejetada pelo real, com força bastante para que se liberte do campo de atração do Real e da Representação. A realidade que a imagem numérica dá a ver é uma outra realidade: uma realidade sintetizada, artificial, sem substrato material além da nuvem eletrônica de bilhões de micro-impulsos que percorrem os circuitos eletrônicos do computador, uma realidade cuja única realidade é virtual. Nesse sentido, pode-se dizer que a imagem-matriz digital não apresenta mais nenhuma aderência ao real: libera-se dele. Faz entrar a lógica da figuração na era da Simulação. A topologia do Sujeito, da Imagem e do Objeto fica abalada: as fronteiras entre esses três atores da representação se esbatem. Eles se desalinham, se interpenetram, se hibridizam. A imagem toma-se imagem-objeto, mas também imagem-Linguagem, vaivém entre programa e tela, entre as memórias e o centro de cálculo, os terminais; toma-se imagem-sujeito, pois reage interativamente ao nosso contato, mesmo a nosso olhar: ela também nos olha. O sujeito não mais afronta o objeto em sua resistência de realidade, penetra-o em sua transparência virtual, como entra no próprio interior da imagem. O espaço muda: virtual, pode assumir todas as dimensões possíveis, até dimensões não inteiras, fractais. Mesmo o tempo flui diferente; ou antes, não flui mais de maneira inelutável; sua origem é permanente "reinicializável": não fornece mais acontecimentos prontos, mas eventualidades. Impõe-se uma outra visão do mundo. Emerge uma nova ordem visual.” (COUCHOT, 1993)

Numa era em que todo esse tipo de informação está disponível numa rede mundial que é a internet a questão que surge é de como processar toda essa variedade e quantidade de imagens e informações.

“Se depois da morte de Deus (Nietzsche), o fim das grandes narrativas do Iluminismo (Lyotard), e o surgimento da internet (Tim Berners-Lee), o mundo nos é dado como uma coleção infundável e desestruturada de imagens, textos e outros registros de dados, é legítimo que o modelemos como um banco de dados. Mas também é legítimo que queiramos desenvolver uma poética, estética e ética deste banco de dados (Manovich, 2001: 219)”.

E após todos esses processos de aproximação e expressão do inconsciente parece que todo esse acúmulo é capaz de fazer um retrato do que está armazenado e de como cada um cria ordenações e reordenações desses conteúdos estabelecendo sempre novas relações a partir das referências de seus repertórios pessoais e sensibilidades.

No *slide show* desta cadeira merece destaque a afirmação que define esses novos tipos de procedimentos, “A negociação entre o homem e a máquina se processa por meio de uma nova linguagem, um sistema interativo configurado através de uma sintaxe a-linear tecida de nós e conexões, chamada Hipermídia.”

Continuando ainda, “A linguagem da Hipermídia está na base da cultura digital.”

“Forma combinatória, permutacional e interativa de multimídia, em que textos, sons e imagens (estáticas e em movimento) estão ligadas entre si por elos probabilísticos e móveis, que podem ser configurados pelos receptores de diferentes maneiras, de modo a compor obras instáveis em quantidades infinitas. (Machado, 1997: 148) “

Um bom exemplo disto é a instalação de Peter Greenaway *The Tulse Luper Suitcases*, analisada por Gabriela Borges no material de estudo da cadeira, e, que tivemos a oportunidade de assistir por ocasião de sua exibição no Centro Cultural FIESP em São Paulo. Neste trabalho o artista cria uma cave que é o seu próprio o inconsciente em que o interator faz uma imersão e percorre as diferentes salas, corredores em que objetos, imagens, se acumulam em estantes, malas, caixas e toda sorte de recursos utilizáveis para o armazenamento de coisas, filmes são projetados entre as montanhas de objetos a eles relacionados, que ali representam as memórias, traumas, fantasias, sonhos e toda sorte de matéria de que é feito o inconsciente, criando assim uma experiência estética, imersiva intensa.

Possui um modo de ser múltiplo, associativo, fragmentário e rizomático, aproximando-se assim do próprio modo de ser do conhecimento humano: complexo, paradoxal, reticular em que duas ordens de realidades diferentes interagem.

A Profa. Gabriela Borges também menciona o espetáculo teatral *100 objetos para representar o mundo* (1997) de Greenaway, apresentado no SESC Vila Mariana que na linguagem cênica também apresentava essa sobreposição de planos incluindo uma quarta parede em que eram projetados textos sobre um tule preto que formava um

plano sobre a cena em si. A cenografia era também uma acumulação de caixas e objetos e as cenas eram representadas entre essas pilhas de objetos que formavam diferentes planos no espaço cênico numa narrativa não linear toda fragmentada numa sequência com características das montagens cinematográficas, em que o sentido era dado pelo espectador. Acrescentamos aqui como exemplo o filme do mesmo autor “O livro de cabeceira” em que também se observa uma narrativa em planos e a sobreposição de textos sobre a imagem. Coincidentemente, Greenaway tem sido referência relevante em trabalhos em que temos utilizado muito a sobreposição como um recurso de linguagem em alguns filmes que produzimos que trazem a discussão de realidades misturadas onde filmagens em “realidade tangível” são combinadas com machinimas capturados em ambientes virtuais. São eles “Nos atalhos da Imaginação” e Óbidos: Arqueologia de uma identidade, disponíveis na página ISADISAMPA do youtube , <http://www.youtube.com/user/ISADISAMPA>

Cabe aqui mencionar o projeto curatorial da 55a. Bienal de Veneza que acontece esse ano (2013) em que se pode ter uma compilação de todas as discussões e conceitos abordados neste trabalho bem como na cadeira de Processos de Comunicação Digital, num monumental projeto curatorial que se propõe declaradamente a discussão desses conceitos, ou revela uma nítida preocupação em trazer à tona esses fenômenos a partir do lugar do artista e seus processos de criação.

Para uma melhor compreensão do que se afirma aqui estão abaixo apresentados em livre tradução para o português, parte da apresentação do presidente da Biennale e o texto do curador do Palazzo Enciclopédico que fazem um claro retrato dos conceitos e objetivos norteadores do projeto curatorial da mostra.

“Uma investigação-exposição

Paolo Baratta, presidente da La Biennale di Venezia

<http://www.labiennale.org/en/art/exhibition/baratta/>

Desde 1998, a Bienal de Arte e Arquitetura edições da Bienal já não são meras exposições organizadas por pavilhões nacionais, mas são estruturadas por dois pilares principais: uma exposição composta por pavilhões nacionais, cada um com seu próprio curador e do projeto, e uma exposição internacional organizada pela La Biennale di Venezia, que nomeia um curador para essa tarefa específica. Um modelo de exposição dupla que colocamos à prova pela primeira vez em 1993, definido como o padrão permanente para a edição de 1998. Para atender estrategicamente novas necessidades

que se seguiram, nós expandimos, restaurando o Arsenale. Tudo isso deu origem a uma pluralidade de vozes, e gerou uma nova e muito interessante história.

Ao longo dos anos, ao representar o contemporâneo, nossos curadores têm mostrado um crescente desejo de colocar artistas em uma perspectiva histórica, ou num contexto de afinidades em comum, destacando os laços e as relações tanto com o passado e com outros artistas do presente. Esta tendência levou-nos, entre outras coisas, decidir que não haverá mais “exposições sem arquivos” e para poder organizar, para cada Bienal, uma conferência sobre a relação entre a exposição e o arquivo. Ao mesmo tempo, em contraste com o período de avant-garde, a atenção tem sido cada vez mais focada na intensidade da relação entre a obra de arte e o espectador que, apesar de abalada por gestos artísticos e provocações, em última análise, busca na arte a emoção do diálogo com o trabalho, que deveria causar tensão hermenêutica, o desejo de ir além.

Este interesse no temporal e espacial das relações entre artistas e no diálogo entre o artista e o espectador tem inspirado em diferentes graus inspirados exposições do passado, como "Making Worlds" (Daniel Birnbaum, 2009) e "Illuminations" (Bice Curiger 2011). Ao enfatizar essas relações, o interesse pelo mundo referido pelos artistas também cresceu.

A Bienal atual dá um passo decisivo nesse sentido, e dá vida a uma grande exposição-pesquisa. Com Il Palazzo Enciclopédico (The Palace Enciclopédico), Massimiliano Gioni. “ (2013)

A seguir o texto do curador do Palácio Enciclopédico, Massimiliano Gioni. Disponível no site da biennale <http://www.labiennale.org/en/art/exhibition/gioni/>

“ Em 16 de novembro de 1955, artista autodidata ítalo-americano Marino Auriti apresentou um projeto com o escritório de patentes EUA retratando seu Palazzo Enciclopédico (The Palace Enciclopédico), um museu imaginário que se destinava a abrigar todo o conhecimento mundano, que reúne as maiores descobertas da raça humana, desde a roda até o satélite.

Enfurnado em sua garagem no meio do campo Pensilvânia, Auriti trabalhou em sua criação, durante anos, a construção do modelo de um edifício de 136 andares, que ficava setecentos metros de altura e ocupam mais de dezesseis blocos em Washington, DC.

O plano de Auriti nunca foi realizado, é claro, mas o sonho de universal, abrangente culturas conhecimento se ao longo da história da arte e da humanidade, como aquele que excêntricos como Auriti compartilhar com muitos outros artistas,

escritores, cientistas e auto-proclamados profetas que tentaram muitas vezes em vão, a forma de uma imagem do mundo que irá capturar sua infinita variedade e riqueza.

Estas cosmologias pessoais, com suas ilusões de onisciência, lançam luz sobre o constante desafio de conciliar o eu com o universo, o subjetivo com o coletivo, o específico com o geral e do indivíduo com a cultura de seu tempo. Hoje, ao lidar com uma enxurrada constante de informações, tais tentativas nos parecem ainda mais necessárias e ainda mais desesperadas. A 55ª. Exposição Internacional de Arte explora esses vôos da imaginação em um show que no Enciclopédico Palácio do Auriti, combina obras de arte contemporânea com artefatos históricos e objetos encontrados.

Com obras abrangendo todo o século passado ao lado de várias novas comissões, e com mais de cento e cinquenta artistas de mais de trinta e oito países, a exposição está estruturada como um museu temporário que inicia um inquérito sobre as muitas maneiras em que as imagens foram utilizadas para organizar o conhecimento e moldar a nossa experiência.

Ao borrar a linha entre artistas profissionais e amadores, de fora e de dentro, a exposição tem uma abordagem antropológica para o estudo das imagens, focando em particular sobre os reinos do imaginário e as funções da imaginação. O espaço é deixado para imagens internas - para os sonhos, alucinações e visões - em uma era assediada pelo exterior. E qual é o ponto de criação de uma imagem do mundo, quando o próprio mundo tornou-se cada vez mais como uma imagem?

A exposição abre no Pavilhão Central com a apresentação do Livro Vermelho de Carl Gustav Jung, um manuscrito ilustrado que o famoso psicólogo trabalhou por mais de 16 anos. Uma coleção de visões auto-induzidos e fantasias, o Livro Vermelho de Jung exibido pela primeira vez na Itália, e pela primeira vez ao lado de obras de arte contemporânea, inaugura uma meditação sobre imagens interiores e sonhos que funciona durante todo o show.

A exposição reúne muitos exemplos de obras de arte e expressões figurativas que revelam abordagens para a visualização de conhecimento através de representações de conceitos abstratos e manifestações de fenômenos sobrenaturais. Nas galerias do Pavilhão Central, entrelaçadas com obras de artistas contemporâneos são as pinturas abstratas de Hilma af Klint, as interpretações simbólicas de Augustin Lesage do universo, as adivinhações de Aleister Crowley. No entanto, o Palácio Enciclopédico não é um show sobre artistas como médiuns. Em vez disso, as obras destes artistas ajudam a

ilustrar a condição de que todos nós compartilhamos: nós somos mídia, imagens de canalização, ou às vezes até nos encontramos possuídos por imagens.

Os desenhos presentes em êxtase das comunidades Shaker transcrevem mensagens divinas, enquanto os desenhos dos xamãs das Ilhas Salomão são povoados por deuses e demônios. A representação do invisível é um tema-chave do show, como evidenciado nas cosmografias de Guo Fengyi e Emma Kunz, os ícones religiosos e danças macabras de Jean-Frédéric Schnyder e vídeo de um grupo de pessoas cegas pintando um mundo de Artur Zmijewski. A idéia de que as imagens estão vivendo, respirando entidades, dotadas de qualidades mágicas e capazes de influenciar, transformar e até mesmo a cura, pode parecer um conceito datado envolto em superstições arcaicas. No entanto, como podemos negar o poder talismã de uma imagem quando nós ainda carregamos imagens de nossos entes queridos em nossos celulares?

Um sentimento de temor cósmico permeia muitas das outras obras em exposição, a partir de filmes de Melvin Moti para reflexões de Laurent Montaron sobre a natureza, todo o caminho para as paisagens sublimes de Thierry De Cordier. As paisagens oníricas de cerâmica de Ron Nagle, os intrincados padrões de Anna Zemánková, os mapas mentais de Geta Bratescu e os palimpsestos pintadas de Varda Caivano descrever um mundo interior, onde as formas naturais se sobrepõem com as presenças imaginárias. Estas ligações secretas entre microcosmo e macrocosmo também animam figuras hieráticas da Marisa Merz e nus carnais de Maria Lassnig, por sua vez, auto-retratos e corpos em cifras do universo.

O exercício da imaginação através da escrita e do desenho é um motivo recorrente na exposição. Christiana Soulou traz para a vida dos seres imaginários catalogados por Jorge Luis Borges, enquanto José Antonio Suárez Londoño traduz em imagens os diários de Franz Kafka. A coleção de pedras raras do escritor francês Roger Caillois combina geologia com o misticismo, enquanto os diagramas de quadro-negro de Rudolf Steiner febrilmente relacionar o sonho idealista de agarrar e transportar o universo como um todo.

Inspirando essas obsessões é o poder da imaginação. Artistas tão diversos como Morton Bartlett, James Castle, Peter Fritz, e Achilles Rizzoli passaram anos sonhando com mundos alternativos. As tensões dinâmicas entre dentro e fora são objeto de obras que exploram o papel da imaginação nas prisões (Rossella Biscotti) e nos hospitais psiquiátricos (Eva Kotátková). Outros locais de confinamento, reais ou fantasiosas,

foram concebidos por Walter Pichler, que passou boa parte de sua vida criando habitats para suas esculturas, como se fossem seres vivos de outro planeta.

Nos espaços redesenhados do Arsenale, a exposição traça uma progressão de formas naturais, com estudos do corpo humano, para o artifício da era digital, vagamente seguindo o layout típico de armários XVI e do século XVII de curiosidades. Nestes microcosmos ecléticos, artefatos naturais e maravilhas foram combinados para compor novas imagens do universo através de um processo de pensamento associativo que se assemelha a cultura de hoje de hiper-conectividade.

Catálogos, coleções e taxonomias formam a base para muitos trabalhos em vista, incluindo fotos da JD 'Okhai Ojeikere, instalações de Uri Aran, enciclopédia pessoal de Carl Andre, vídeos de Kan Xuan, bestiários de Shinichi Sawada, e labirintos de Matt Mullican. Pawel Althamer monta um retrato coletivo com uma série de noventa esculturas.

De Livro Vermelho de Jung, a assemblages recados do Shinro Ohtake, para volumes colagens de Xul Solar, a exposição celebra o livro - um objeto agora em risco de extinção - como depositário de conhecimento, uma ferramenta de auto-exploração, e uma fuga em reinos de fantasia. Yüksel Arslan ilustra as placas enciclopédia de uma civilização imaginária que se assemelha a uma versão ligeiramente distorcida da humanidade. A aspiração de criar uma obra-prima que, como o Palácio de Auriti, pode conter e descrever tudo, também flui através de crônica visual de R. Crumb do livro de Gênese, cosmogonias de Frédéric Bruly Bouabré, e as lendas contadas pelo Papa Ibra alto. Estudos de vídeo recentes de Camille Henrot os mitos da criação de diferentes sociedades, enquanto os quase duzentos esculturas de barro de Fischli e Weiss oferecem um antídoto irônico aos excessos românticos de tais visões deslumbrantes da história humana.

Nos desenhos de Stefan Bertalan, Lin Xue e Patrick Van Caekenbergh, encontramos tentativas persistentes para decifrar o código da natureza, enquanto os filmes de Gusmão e Paiva, e as fotografias de Christopher Williams, Eliot Porter, e Eduard Spelterini, examinar os ecossistemas e paisagens com um olhar que anseia para capturar todos os espetáculos da Terra, grandes e pequenos.

Vídeo funciona por Neil Beloufa e Steve McQueen, e pinturas de Eugene Von Breunchehein refletir várias abordagens para imaginar o futuro, enquanto a memória serve como ponto de partida para Aurélien Froment, Andra Ursuta, e muitos outros artistas em exposição.

No centro do Arsenale, está um projeto curatorial de Cindy Sherman - um museu imaginário de sua própria concepção em que bonecas, bonecos, manequins, e ídolos que coabitam com fotos, pinturas, esculturas, oferendas votivas, e desenhos de presidiários, compondo um teatro anatómico em que a contemplar o papel das imagens na representação e percepção do self. A palavra "imagem" está ligada, por sua própria etimologia, ao corpo e à sua mortalidade: a imago Latina referido a máscara de cera que os romanos fizeram para preservar a imagem do recém-falecido.

Corpos e desejos estão ilustrados na investigação cinematográfica de Hito Steyerl da cultura do hiper-visibilidade, e no mais recente documentário de Sharon Hayes - inspirado de Pier Paolo Pasolini filme *Comizi d'Amore* - em que um grupo de jovens mulheres falam sobre relacionamentos e sexualidade. A busca pela verdade que permeava a carreira de Pasolini também é evocado pela homenagem escultórica de Richard Serra para o cineasta e poeta.

Os corpos imaginados por Evgenij Kozlov são animados pelas fantasias de uma extasiada adolescente, e parecem-se em casa ao lado de matronas sedutoras de Friedrich Schröder-Sonnenstern e voyeurs de Kohei Yoshiyuki. A saudade escopofílico semelhante também é encontrada nas pinturas de Ellen Altfest, que treina o olhar reticular sobre os corpos de seus súditos, como se estivesse tentando capturar e descobrir o mundo de um centímetro de cada vez.

Voláteis corpos de Ryan Trecartin, pós-humanos introduzir a seção final do Arsenale, onde trabalha por Yuri Ancarani, Alice Channer, Simon Denny, Wade Guyton, Channa Horwitz, Mark Leckey, Helen Marten, Albert Oehlen, Otto Piene, James Richards, Pamela Rosenkranz, Stan VanDerDeek e outros examinar a mistura de informações, espetáculo, e saber que é característica da era digital.

Como um contraste com o ruído branco da era da informação, uma instalação por Walter De Maria celebra o mudo, pureza gélido da geometria. Como todas as obras deste lendário artista, esta escultura abstrata é o resultado de cálculos numerológicos complexos - um sistema auto-suficiente em que as infinitas possibilidades da imaginação são reduzidos a uma síntese extrema.

Entre as instalações e performances (que incluem John Bock, Ragnar Kjartansson, Marco Paolini, Erik van Lieshout, e outros, estendendo-se até o Giardino delle Vergini no final do Arsenale) ao ar livre da exposição são obras que constroem e transformam a décima- tradição veneziana do século dos teatros do mundo, alegorias

visuais dos cosmos em que os atores e arquiteturas temporários compostos representações em miniatura do universo.

Através destas peças e muitas outras obras em exibição, o Palácio Enciclopédico surge como uma construção elaborada, mas frágil, uma arquitetura mental tão fantástica como é delirante. Afinal, o próprio modelo de bienal é baseada no desejo impossível concentrar os infinitos mundos da arte contemporânea em um único lugar: a tarefa que agora parece tão vertiginosamente absurdo como o sonho de Auriti.”

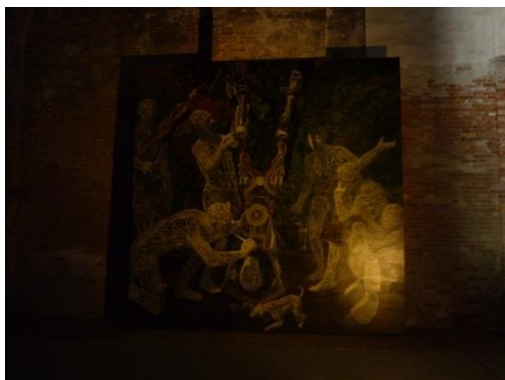
Como se pode constatar nos textos e na visita realizada à 55^a. Bienal de Veneza nesse ano de 2013 tanto no pavilhão enciclopédico como nos pavilhões das representações dos países o tema da acumulação, da hipermídia e do pós-humano estão presentes e podem ser observados nas coleções de scrapbooks e cadernos de artistas, assim como em coleções de objetos e em vídeos, dando a impressão de que é chegado um momento em que não se sabe o que fazer com tanto material acumulado e o simples movimento de tentar organizar e apresentar é o que se tem para o momento levando a reflexão sobre a questão. Num dos trabalhos mais contundentes, uma imensa estante de vidro que se elevava até o alto de um pé direito de quase 15 metros, era possível identificar quase um exercício de arqueologia das mídias dos últimos 50 anos, lá estavam filmes em película, fotográficos e cinematográficos, materiais de desenhos, caixas de papel filme, negativos, álbuns, discos, cds, DVDs e etc..

É como se no momento em que o corpo físico passa a ser quase que atrofiado atrás de uma máquina, reduzindo ao seu operador o ser humano, nunca esteve tão perto e imerso nos conteúdos de seu inconsciente e do inconsciente coletivo muito perto de encontrar-se potencialidades desconhecidas e aparentemente ainda não sabe muito bem como lidar com isso e com a quantidade imensa de informações sobre muitas dimensões do ser e de realidades mas já esboça um método de exteriorizar isso na forma das multi-representações, ou seja não mais o formato de uma obra que faça uma única síntese mas são trabalhos que expõem o aparente caos explorando os mais diferentes recursos expressivos desde a pintura convencional até artefatos complexos com base na computação e sensores e toda a sorte de aparatos tecnológicos.

Nesse sentido Merece destaque o trabalho do Pavilhão da China Intitulado Transfigurações que aponta para um procedimento interessante o da multi representação



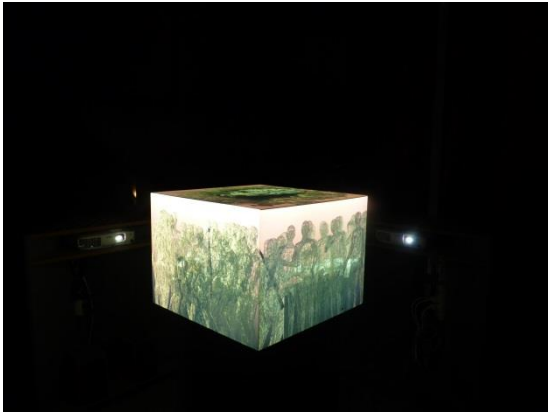
Nessa instalação é possível observar trabalhos de um grupo de artistas que abordam uma mesmo tema que é explorado em diferentes mídias e que discutem inclusive as mídias em si tendo como tema central o corpo humano digitalizado , ou melhor o corpo humano representado numa concepção 3D em wireframe, um corpo virtual.



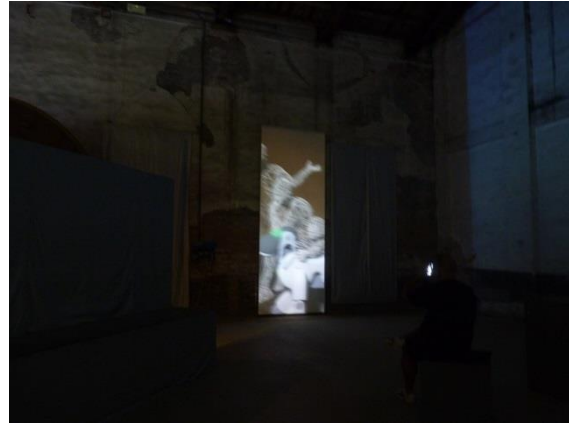
Pintura a óleo



Imagem Digital com uma clara referência ao apocalipse de Michelângelo na Capela Sistina



Multiprojeções de um filme de animação sobre um cubo



Projeções de animação sobre o plano



Projeção de um filme de animação num enorme paredão do espaço utilizando video mapping



Detalhe de um painel com desenho digital

Se por um lado há essa instalação que multiplica o tema criando um espaço imersivo em que o interator tem a oportunidade de perceber o corpo em diferentes situações há numa outra sala um trabalho em vídeo que sintetiza as múltiplas representações utilizando exatamente a sobreposição a que nos referimos anteriormente e consegue um impressionante resultado que remete ao modo como processamos as imagens nos dias de hoje. Nesse filme os diferentes planos narrativos se sobrepõem e interpenetram sendo que um deles é um machinima que apresenta personagens em forma de avatares, outro e na forma de filme documentário com registros da realidade tangível e um terceiro plano criado por computação. Esse filme torna-se a partir de então uma importante referência para a produção de machinimas prevista no projeto de tese principalmente pelo modo como traz para a realidade um processo que hoje as pessoas vivenciam diante das telas de seus computadores.



Todos os registros feitos durante a visita a bienale incluindo trechos deste filme estão sendo disponibilizados semanalmente no website www.isaseppiportfolio.weebly.com em função da grande quantidade de imagens que estão sendo tratadas e processadas. Já há uma boa quantidade publicada no facebook Isa Seppi.

Considerações finais

Importante registrar aqui a relevante contribuição desta cadeira para o projeto de tese ora em desenvolvimento em todos os aspectos abordados, desde o pós-humano até a hipermídia.

Possibilitou uma análise mais completa sobre a visita à Biennale e um aproveitamento melhor ao que lá foi visto.

De modo muito significativo valida algumas reflexões iniciais que estavam ainda em estágio embrionário e consolida o espaço desses temas na discussão da questão central do projeto que é o estudo do sentimento de presença que se tem em ambientes virtuais tridimensionais e seu impacto em aspectos percepto-cognitivos.

Trouxe riquíssima e atual bibliografia com reflexões que na verdade iniciam aqui mas estão muito longe de se esgotarem , pelo contrário. O que se percebe é que permearão todo o processo de trabalho a partir desse momento.

Referências

- ARANTES, Priscila, Arte e Mídia. São Paulo: Ed. SENAC, 2005.
- COUCHOT, E. "Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração". In: Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual. Org. André Parente. Rio de Janeiro, Editora 34, 1993. p. 37-48.
- FAZENDA, I.C.A. Dicionário em construção. São Paulo: Cortez, 2001.
- FELINTO, Erick e SANTAELLA, Lucia. O explorador de abismos: Villem Flusser e o pós-humanismo. São Paulo: Paulus, 2012. Coleção Comunicação.
- GRINBERG, L. P. Jung: o homem criativo. São Paulo: FTD, 1997
- JUSTIÇA,P; SEPPI, I.C. Arte Virtual, experimentação, imersão e criatividade. 2a. Conferência Internacional de Cinema de Viana, Comunicação, maio de 2013.

MACHADO, Arlindo. Arte e Mídia. São Paulo, Zahar, 2010.

MARCOS,A.F. Instanciando mecanismos de a/r/tografia no processo de criação em arte digital/computacional. Invisibilidades Revista Ibero-Americana de Pesquisa em Educação, Cultura e Artes. /#3/ISSN 1647-0508.setembro de 2012.

PEREIRA,Itamar de Carvalho. Metaverso: Implicações das Teorias da Comunicação.UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO, 2009. <http://cencib.org/simposioabciber/PDFs/CC/Itamar%20de%20Carvalho%20Pereira.pdf>(acesso em 18/08/2011)

Referências online

<http://www.youtube.com/user/ISADISAMPA> (acesso em 26/08/2013)

<http://www.labiennale.org/en/art/exhibition/baratta/> (acesso em 26/08/2013)

<http://www.labiennale.org/en/art/exhibition/gioni/> (acesso em 26/08/2013)