A QUIMERA E A IMAGEM DIGITAL

João Henrique Lodi Agreli
UFU – Universidade Federal de Uberlândia

Resumo:

Por meio do trabalho "A Quimera está entre", apresentado no #8.ART, em setembro de 2009, em Brasília, o artigo pretende fazer algumas reflexões sobre a imagem digital, fazendo uma relação entre o hibridismo da figura mítica da Quimera com o hibridismo de possibilidades estéticas que a imagem consegue se utilizando de simulacros, assim como a maneira com que essa imagem pode vir a ser apresentada.

Palavras chave: arte e tecnologia; imagem digital; hibridismo

Abstract:

Through the work, "The Chimera is between", which was presented at # 8.ART in september 2009 in Brasilia, the paper intends to make some reflections on the digital image, making a connection between the hybrid nature of the mythical figure of the chimera with the hybridity of aesthetic possibilities that the image can be using simulations as well as the manner in which this image might be presented.

Key words: *art and technology; digital image; hybrid*

No #8.ART realizado em setembro de 2009 em Brasília, durante a exposição Instinto Computacional, no espaço piloto da UNB, foi "colado", a proposta estética "A Quimera está entre" que utilizava a figura mitológica da Quimera, ser hibrido formado por partes de diversos animais, simbolizando o sonho e o desconhecido.

O trabalho era constituído da seguinte forma: foram escolhidas várias fotografias de animais da internet, das quais as partes mais interessantes foram retiradas para a criação de um animal híbrido, utilizando softwares gráficos em função de uma estética "ctr-c ctr-v". Inversamente ao processo de montagem feito inicialmente, a imagem do animal foi re-fatiada, separando as diversas partes deste "bicho", para serem colocadas em links separados na internet. De cada link, foi criado um *QR Code* (código de resposta rápido) que nada mais é do que um código de barras sofisticado. O celular, junto a um programa gratuito baixado para o aparelho,

possibilitou a leitura deste código, assim, o portador do celular teve acesso a uma quantidade maior e mais rápida de informação que um código de barras comum. Para cada link endereçado a um pedaço da imagem foi criado um *QR Code* que foi plotado em adesivos de diversos tamanhos e espalhados pelo local de exposição.

A poética do trabalho estava no interator, que por meio do seu celular ia decifrando esses códigos, passeando pelo espaço expositivo e descobrindo uma parte da quimera. Depois, em sua memória criava o seu próprio animal híbrido, provavelmente diferente do animal montado originalmente.

Dentro desta proposta em arte e tecnologia eram colocadas várias das questões atualmente em debate, como: a interação na obra de arte, os aparelhos móveis como instrumento da obra de arte, o espaço expositivo da arte e principalmente pelo hibridismo da imagem digital.

Partes da Quimera.

Hibridismo e imagem digital.

O hibridismo da imagem digital é bem ilustrado no trabalho pelo hibridismo da Quimera, ou seja, assim como boa parte das imagens construídas atualmente utilizando softwares de edição de imagem, como o Photoshop, são junções de outras imagens, que passam por um tratamento, ou filtro e acabam por se transformar em uma nova imagem totalmente diferente das que foram utilizadas, o animal mitológico, também era formado por partes de outros animais, que em relatos descritivos encontrados na literatura não se chega a uma concordância, uns dizem ser formada por uma cabeça de leão, asas de morcego e corpo de cabra, outros que a cabeça é de um dragão e o corpo de um leão e assim por diante, reafirmando a sua simbologia como algo da imaginação, do sonho e do fantástico.

Essa possibilidade combinatória advinda com os processos digitais é citada por Manovich (2001, p. 124) que aponta uma característica da cultura do computador que vem inserindo no processo criativo e por conseqüência na estética digital. O que Manovich conceitua como "lógica da seleção" é o que vem acontecendo dentro do universo digital quando da utilização da colagem de imagens já existentes, como fotos, desenhos gravuras etc, para a criação de uma imagem nova. Este processo de apropriação está diretamente relacionado com o método de alguns artistas modernos do Dadaísmo, Surrealismo e Construtivismo da década de 10 e 20 e do Pop-art da década de 60.

O processo de seleção no computador se tornou uma forma de iniciar a criação a partir de diferentes opções lógicas de metodologia. A própria cultura digital vem facilitando esse modelo de autoria, quando disponibiliza uma série de banco de imagens em CD-ROM e internet. "*O que antes envolvia tesoura e cola, agora envolve um simples clique de "corte" e "cole*". Manovich (2001, p. 130)

Porém a seleção feita pelo computador não se realiza apenas de modo passivo, os *softwares* gráficos disponibilizam vários recursos que modificam a imagem, como da maneira que possam combinar entre si, fazendo com que as possibilidades criativas sejam inúmeras sobre o repertorio visual com relação a como fazer o "corte e cole", dessa forma, além das facilidades combinatórias entre imagens pré-adquiridas, como foi o caso do exemplo de como o trabalho da Quimera foi realizado, adquirindo imagens da internet, elas ainda passaram por diversas modificações durante essas recombinações. Com o computador, é inocência pensar que a analogia do corte e cole fica apenas resumida a esse processo, existe uma variedade muita extensa de se intervir no resultado, o que faz com que maleabilidade se torne variedade

Intervenção dos simulacros

Uma das características mais preponderantes dos programas destinados à construção e edição de imagens, usados pelo computador são as ferramentas que imitam as características e efeitos das ferramentas de pintura, gravura, desenho e fotografia. Assim como um dos eventos mais importantes para a entrada do computador na indústria gráfica foi o conceito de *desktop*, ou seja, usar a comparação de uma mesa de trabalho de escritório, onde todas as ferramentas

estariam disponíveis, e transplantar essa referência material ou analógica para a tela do computador, digital, não foi diferente o pensamento para a criação dos programas voltados para a construção e edição de imagens.

Grande parte das ferramentas criadas pelos programas gráficos se baseia em utensílios do cotidiano de quem trabalha com arte e design, como réguas, pincéis, borrachas, como também de um arquivo de texturas e preenchimentos pré-definidos, sem falar dos filtros, como os que imitam tanto efeitos de pintura, como o efeito de aquarela, óleo e *crayon*, e os efeitos de fotografia, como solarização e assim por adiante.

Contudo o tipo de imagem gerada pelo computador traz outras possibilidades dentro do cenário da construção e representação de imagens. O computador tem a capacidade de adquirir e transmutar os conhecimentos de cunho técnico e tecnológico alcançados durante a história para se aproveitar em benefício próprio e inseri-los dentro de seu contexto, somando as formas e processos de trabalho que nele existem. A existência de filtros que funcionam como simulacros de aquarela, óleo e técnicas, antes encontradas em outros meios, possibilita que o computador consiga efeitos antes impossíveis de serem alcançados analogicamente, como misturar tinta a óleo e aquarela em uma mesma imagem.

O computador além de ter suas próprias ferramentas e as que funcionam como simulacro, como a modelagem física, tem a possibilidade de aquisição, através de escaners e máquinas fotográficas digitais, de utilizar imagens construídas analogicamente, ou seja, é possível escanear uma fotografia e um desenho, e em seguida fundi-los, criando a partir de duas imagens uma terceira, disponibilizando, assim, uma grande versatilidade dentro da sua metodologia de trabalho.

> Segundo Camargo (1999, p. 44), "as imagens digitais não têm caráter, características ou paradigmas próprios. Como síntese que são, apropriam-se dos paradigmas visuais de outros tipos de imagens, como as fotografias, gravuras, desenhos ou pinturas, deste modo podem ser lidas como se fossem, de fato, imagens fotográficas, gráficas, pictóricas e mesmo videográficas. Elas transmutam-se no que se quer delas, são simulacros e simulam outros tipos de imagens. Elas têm a seu favor a facilidade de serem obtidas de maneira mais rápida, mais prática e eficiente, deste modo, acabam cumprindo finalidades mais utilitárias e a ocupar o lugar de fotografias, desenhos ou pinturas nas diferentes mass-midia contemporâneas".

Apesar dos programas utilizarem simulacros, não quer dizer que, como Camargo cita, que "as imagens digitais não tem caráter, características ou paradigmas próprios". Assim como, na tentativa de copiar a mesa de trabalho de um escritório, criou-se o conceito de *desktop*, ou seja, na tentativa de se basear em algo concreto, físico, a passagem para o digital acabou se configurando em algo novo. Dificilmente alguém hoje em dia olha para a tela do *Windows* e pensa que aquilo foi criado para parecer com uma mesa de escritório. O mesmo ocorre com a imagem digital, apesar de se basear em todos os conhecimentos técnicos adquiridos até os dias atuais, não quer dizer que os programas destinados à construção e edição de imagens apenas repetem o repertório visual antes visto na pintura, gravura, desenho e fotografia.

O que acontece é que o computador se aproveita desse conhecimento técnico, baseando grande parte de suas ferramentas, porém, de forma que nessa passagem do analógico para o digital as ferramentas acabam por adquirir características próprias. Como nos exemplos dos pincéis de programas de edição de imagem, apesar de copiar o aerógrafo, crayon e aquarela, os programas acabam abrindo possibilidades por meio de diferentes opções e ajustes. O usuário pode criar os seus próprios pincéis de forma que, misturando os já pré-definidos se tenha um novo, ou criar a sua própria textura de pincel a partir do zero.

O fato é que o computador ao se permitir utilizar simulacros, acaba somando possibilidades, não ficando ele restrito ao repertório dos simulacros, mas se utilizar deles transmutados em novas possibilidades imagéticas junto a ferramentas antes inexistentes sem o computador. Essa versatilidade é provavelmente um dos diversos motivos que o computador seja tão utilizado pela indústria gráfica.

Armazenamento e exposição

Outra questão colocada no trabalho da Quimera está na exposição da imagem digital, ela em princípio não se apresenta, apenas depois de um processo de codificação que utiliza os adesivos de *QR codes* (que por si só necessitam de várias reflexões dentro da arte e tecnologia) e que depois de identificados, passam para a tela do celular, onde só então é possível de se ver a imagem digital que está armazenada em um servidor na internet em um lugar bem distante da exposição em si.

A imagem digital não segue o mesmo processo, armazenamento e impressão que das imagens manuais/artesanais, nem o das imagens/mecânicas. Para que estas imagens sejam armazenadas, elas precisam ser transformadas em números, em *bits*. Esta transformação é feita por um conversor numérico, utilizando-se de um programa para o processamento de imagens.

> "Na realidade não existe imagem alguma, pois elas só são visíveis ou visualizáveis se os arquivos forem convertidos em imagem para um dispositivo como o monitor de vídeo, utilizado como tela do computador ou ainda, se for impressa. Poderíamos dizer que estas imagens são "latentes", como diríamos das imagens fotográficas quando expostas mas ainda não reveladas". Camargo (1999, p. 50).

Flusser apud Machado (2001, p. 37) teorizou sobre as imagens técnicas, imagens produzidas de forma mais ou menos automática, *programática*, pela mediação de aparelhos de codificação. Flusser se concentrou nas imagens fotográficas, mas Segundo Arlindo Machado sua abordagem pode ser facilmente aplicada a qualquer espécie de imagem produzida pelas mediações técnicas, inclusive as imagens digitais.

Utilizando o termo de Edmond Couchout, "caixa preta", para os dispositivos desconhecidos, o computador aparece como a "caixa preta" contemporânea, o usuário sabe operar o computador, porém não sabe os processos que levam o computador a executar suas tarefas. Machado (2001, p. 3) divide o computador em duas modalidades de caixa preta:

> "Uma "dura", hard, cujo programa de funcionamento já está inscrito em seus próprios elementos materiais, e oura "imaterial", soft, que diz respeito ao conjunto de instruções formais, em geral apresentadas em linguagem matemática de alo nível, destinadas a determinar como o computador e seus periféricos operarão".

O que Flusser apud Machado (2001, p. 39) critica é que o usuário que trabalha com essas máquinas, lida apenas com o canal produtivo e não com o processo codificador interno, fazendo com que suas escolhas sejam sempre programadas, uma vez que é limitado pelo número de categorias inscritas no aparelho ou máquina, o que pode conduzir a repetição indiscriminada e inevitavelmente a estereotipia, ou seja, a homogeneidade e a previsibilidade dos resultados.

O que Machado (2001, p 44) contrapõe é que apesar de que as potencialidades inscritas nos aparelhos sejam finitas, amplas, mas limitada em número, isso só

aconteça no campo teórico, pois na prática esses limites estão em contínua expansão:

> "Quais aparelhos, suportes ou processos técnicos tiveram suas possibilidades esgotadas? Mesmo a fotografia, com mais de um século e meio de prática efetiva, além de uma utilização generalizada em todas as esferas da produção humana, ainda não está esgotada, e é difícil imaginar que algum dia possamos dizê-lo".

Conclusão

A proposta sobre a Quimera, que se encontra inserida no meio da arte e tecnologia e por isso utiliza o computador não só em sua construção, mas também em sua visualização, usa as possibilidades dos processos digitais em função de uma poética sobre esses novos conceitos, como das tecnologias móveis e novos materiais apropriados da indústria gráfica pela arte, que não foram discutidos neste texto e necessitam de pesquisa, mas principalmente a maneira de se construir e pensar as imagens a partir do meio digital.

Um dos principais motivos que fizeram com que o computador se tornasse uma ferramenta tão poderosa foi a maneira como ele facilitou o trabalho do dia a dia. O uso do computador em tarefas do cotidiano foi se incorporando rapidamente conforme o próprio computador ia evoluindo para melhor atender as várias tarefas que vinha cumprindo e das novas que foram surgindo durante a sua evolução. Por isso é interessante pensar que uma função tão simples que é utilizada muito no cotidiano de quem usa o computador, os comandos ctr-c e ctr-v, ou seja, o ato de selecionar, copiar e colar, possa e estão criando uma nova maneira de se construir imagens geradas no computador, como foi o caso da montagem lúdica da Quimera, a partir das imagens pré-existentes na internet de banco de dados de fotos de animais, as combinações que o resultado final pode ser alcançado é extremamente extenso. Johnson (2001, p. 106), completa que não só a estética visual vem sofrendo com o processo de corte e cole, mas a literatura ou o modo de se escrever também.

Uma das conclusões que é possível fazer sobre a aparição crescente da imagem digital dentro das artes visuais é que os programas de computador não têm como intenção, negar o legado e a tradição advinda das técnicas plásticas analógicas, o pensamento sobre a criação de programas destinados a esse tipo de fim, como no

caso usado para fazer a montagem da Quimera, o Photoshop, utiliza, na forma de simulacros os efeitos visuais das técnicas tradicionais, como aquarela, xilogravura e efeitos de fotografia. Segundo Manovich (2001, p. 117), a maneira com que o computador começou a realizar as suas operações vem muito do legado cultural adquirido durante a evolução do Homem, segundo o autor, "assim como não existe um olhar inocente, também não existe um computador puro". Ou seja, o computador não substitui, ele assimila.

Referências

CAMARGO, Isaac. *Reflexões sobre o pensamento fotográfico*. Londrina: Editora UEL, 1999.

JOHNSON. Steven. *Cultura da Interface. Como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

MACHADO, Arlindo. *O quarto iconoclasmo, e outros ensaios hereges*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2001.

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media.* London: The MIT Press, 2001.

João Henrique Lodi Agreli

Graduado em Design Gráfico pela UEL – Universidade Estadual de Londrina, mestre e doutorando em Arte e Tecnologia pela UnB e professor de Mídias Contemporâneas do curso de Artes Visuais da UFU – Univesidade Federal de Uberlândia.