

Arte Digital

O que é arte digital?

Arte digital se tornou um conceito para qualquer manifestação artística, onde um computador foi usado para criar a dita arte. Por definição, o trabalho artístico deve ter sido gerado de forma digital, o que pode ser descrito eletronicamente como séries de um e zero. O oposto disso é analógico.

Nem tudo criado de forma eletrônica é considerado arte. Ainda assim, as raízes da arte digital também podem ser encontradas na matemática e na computação.

Definir o que é arte não é uma tarefa fácil, há de se levar em conta muitos fatores, com a arte digital não é diferente. De forma geral, podemos definir arte digital como aquele projeto em que foi empregado o potencial do computador ou da internet para sua criação.

Dessa forma, uma foto escaneada não importa o quão bonita ela seja, não pode ser considerada arte digital. Por outro lado, uma foto tirada com uma webcam em NY e vista em Berlim segundos depois, definitivamente se adéqua ao conceito de arte digital.

Os primeiros dez anos

Desde sua criação nos anos 40, o computador foi considerado por muitos uma máquina para resolver problemas científicos e operações complexas de aritmética. Assim, nesse primeiro momento, o computador não era considerado uma ferramenta artística, devido a seu tamanho e sua linguagem complexa. Nem mesmo um de seus inventores, German Konrad Zuse, um apaixonado pela pintura pode cogitar a possibilidade na época.

Os primeiros projetos artísticos produzidos com o computador foram elaborados por matemáticos na década de 60, em sua maioria padrões geométricos.

Artistas reconhecem o potencial do computador

Como foi mencionado anteriormente, os primeiros desenhos gráficos digitais e animações foram criados por cientistas, ou em colaboração com eles. Havia pouquíssimos artistas que usavam o computador para criar arte. Em realidade, por um bom tempo admitir que o computador havia sido usado para gerar um projeto artístico era quase degradante.

No início dos anos 70, Manfred Mohr organizou a primeira exposição sobre arte digital no museu de arte moderna de Paris, com o título de Uma estética programada. Em seu discurso de abertura foi vaiado pela platéia que alegava ser o computador, uma ferramenta capitalista.

Em uma época onde as drogas e arte psicodélica estavam em alta, a arte digital era vista como uma linguagem em oposição a essa cultura.

Desde o final dos anos 60, havia outra artista interessada no potencial artístico do computador: Vera Molnar. Ela foi uma das primeiras mulheres na Europa que haviam estabelecido um nicho específico no cenário artístico.

Nos Estados Unidos, foi Charles Csuri quem começou a enxergar o computador como ferramenta artística. Seu trabalho mais conhecido é um desenho de uma figura masculina, realizada com o computador, Sine Curve Man.

Arabesque, de John Whitney Sr., foi uma das primeiras animações gráficas realizadas com o computador. Criada em 1975, foi considerada o projeto principal do artista.

<http://www.youtube.com/watch?v=w7h0ppnUQhE>



Os anos 80 e os primeiros programas para desenho

A década de 80 nos trouxe o Commodore C64, o computador pessoal mais vendido de todos os tempos, e o primeiro com interface gráfica: ícones, área de trabalho, click duplo. Introduzido pela IBM no mercado em 1981, o Commodore iniciou o desenvolvimento de novos projetos artísticos, que puderam crescer, em número, ainda mais com o lançamento do primeiro Macintosh dois anos mais tarde.

Uma das primeiras redes eletrônicas internacionais de artistas foi a ARTEX, criada em 1980 e organizada por Robert Adrian X. ARTEX permitia vários eventos telemáticos centrados basicamente em textos (ASCII, e-mail), onde realizavam-se trabalhos de construção de textos coletivos. Além disso, já nos anos 80, artistas puderam realizar trabalhos com auxílio de programas 3D.

Os anos 90

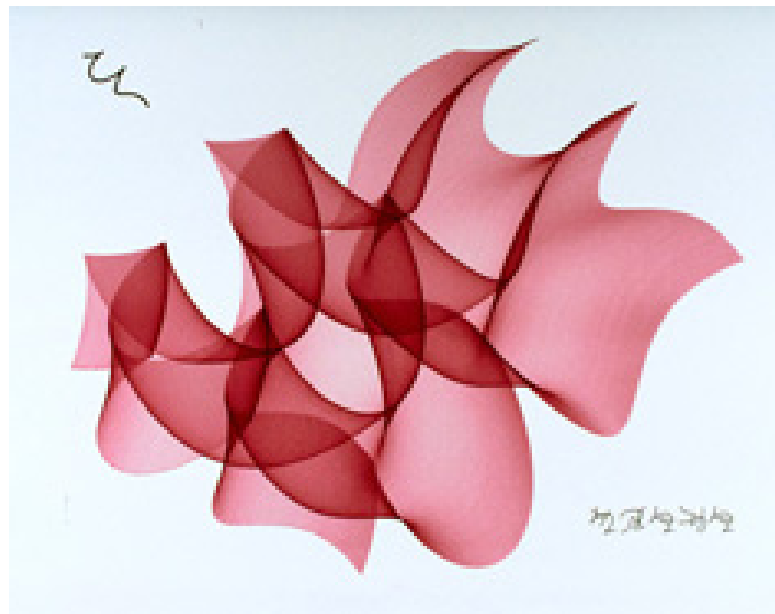
Por diversos motivos, a década de 90 ficou conhecida como um momento de transição da arte digital. A Internet teve seu grande avanço em 1994 com o World Wide Web (www), e as possibilidades gráficas dos computadores melhoraram significativamente. Foi nesse contexto em que um grupo de artistas internacionais obteve destaque considerável. Vuck Cosic, Slovenia, Alexei Shulgin, Rússia, Olia Lialina, entre outros, desenvolveram, com o auxílio da Internet, o que mais tarde ficou conhecido como Net Art.

Computação gráfica

Computação gráfica inclui toda representação algorítmica de dados digitais em forma de imagens. Isto abrange todos os métodos de tecnologia da informação para a captura e modelagem de imagem, do processamento e armazenamento de dados, bem como a representação visual e saída de dados gráficos.

Para ficar mais claro, podemos imaginar uma escultura de argila. No caso da computação gráfica, a matéria-prima da obra seria a própria lógica binária, característica da linguagem digital: números. Enquanto a ferramenta para esculpir seria o software utilizado nesse processo.

Roman Verostko é um artista que tornou-se bastante conhecido pela criação da arte algorítmica. Verostko desenvolveu seu próprio software para controlar um plotter que produzia desenhos com uma única caneta.



Roman Verostko

Animações e arte em 3D

O campo de 3D desempenha um papel importante na arte digital, por tornar possível a criação de espaços animados com o computador. Os projetos desse tipo podem ser divididos em animação e imagens virtuais de três dimensões.

O termo “animação” vem do latim “animare” que significa “trazer à vida”. Nessa técnica, o espectador tem a impressão de assistir a uma foto em movimento, por serem mostrados frames em alta velocidade. Esses frames podem ser desenhados a mão ou gerados por computador.

Olhando para uma animação gerada nos programas 3D atuais, o material consiste em imagens separadas sutilmente diferente uma das outras.

Uma das primeiras animações foi produzida por Charles Csuri, nos Estados Unidos em 1967 e mostra o vôo de um beija-flor.

Você pode conferir o trabalho de Csuri clicando aqui: <http://www.youtube.com/watch?v=OBTBSz5ogxo>

No Japão, foi Yoichiro Kawaguchi quem desenvolveu as primeiras animações, no final da década de 70. Seu trabalho é composto por formas fluidas e bastante coloridas, quase hipnóticas. Durante um discurso, certa vez Kawaguchi foi questionado sobre a estética de seus trabalhos. Ele disse que havia crescido em uma ilha japonesa, onde tinha o costume de nadar e mergulhar, assim as imagens que ele viu durante bastante tempo acabaram influenciando sua criação.

Você pode conferir seu trabalho clicando aqui: <http://www.youtube.com/watch?v=vooU9Zut5V4>

Quando falamos sobre animações atualmente, normalmente nos referimos aos filmes produzidos em 3D. O filme Toy Story ficou conhecido como um marco na história da animação, pois foi o primeiro filme gerado completamente por computador.

Um bom exemplo de animação 3D que se apoiou no potencial da internet é o Second Life. Desenvolvido pela empresa americana Linden Research e lançado em 2003, o jogo se tornou, rapidamente, um sucesso mundial.

O conceito do jogo é baseado no romance Snow Crash, de Neal Stephenson, que apresenta a ideia de um mundo virtual paralelo, povoado por identidades artificiais chamadas de avatares. Em sânscrito, avatar significa reencarnação, e em jogos de computador é um termo vastamente usado para personalidades virtuais.

O Second Life permitiu que as pessoas se reinventassem, trocassem de sexo, personalidade, hábitos etc. Possui um sistema econômico próprio, onde o dinheiro pode ser transformado em dólares reais. Isso quer dizer que é possível investir com dinheiro real em uma vida virtual.

Net Art

Net Art engloba trabalhos artísticos apenas encontrados na Internet ou exclusivamente feitos para ela. Podem ser pinturas digitalizadas vendidas em homepages de artistas, de forma que a internet funciona como uma galeria e canal de distribuição.

Apenas trabalhos feitos exclusivamente para a internet e que se valem das oportunidades desse meio são considerados Net art.

Após o desenvolvimento do WWW em 1994, artistas logo se deram conta que poderiam usar esse sistema aberto e sem hierarquias como plataforma para novas formas de arte. Assim, seria possível disponibilizar seus trabalhos para um grande público sem que precisassem se preocupar com as formalidades do mercado de arte tradicional (curadores, galerias, etc).

A Net Art pode ser considerada uma forma de arte bastante peculiar e que estréia uma transição no fazer artístico e no papel da arte na sociedade. Primeiramente, rompe com sistema tradicional do mercado da arte, já que a obra deixa de ser um objeto palpável, único e exclusivo. Isto é, se antes a obra era vendida para um colecionador por um valor simbólico, agora ela é adquirida de forma virtual por mais de uma pessoa.

Além disso, por ser uma modalidade artística sustentada por uma plataforma tecnológica e virtual, e que está disponível para um público internacional, a Net Art acabou assumindo um papel político na sociedade, valendo-se de conceitos críticos e ativistas desde seu surgimento.

O termo net.art, escrito dessa maneira, se tornou popular pelo artista esloveno Vuk Cosic, que é até hoje um dos mais importantes representantes desse gênero artístico. Seu primeiro trabalho foi criado em 1996 e consiste em uma imitação do site da CNN, no qual a seção de links levava o internauta a outros sites de arte.

Outro trabalho bastante conhecido de Vuk Cosic se chama The Venus of Milo, trata-se de uma espécie de paródia da famosa escultura que leva o mesmo nome.



The Venus of Milo. Vuk Cosic

No site net-art.org, você pode encontrar bons exemplos dessa manifestação artística embasada em críticas sociais. Nesse link <http://net-art.org/Molleindustria>, você encontra um aplicativo desenvolvido para smartphones, que nos mostra o lado obscuro dessa ferramenta tecnológica tão difundida atualmente.

Software Art

O termo foi criado no contexto da Net Art nos anos 90, mas se diferencia da mesma no sentido de não depender da internet. Assim, o conceito de arte embutido na Software Art pode estar baseado na própria programação do software ou no resultado final, isto é, o que pode ser visto na tela.

Manfred Mohr foi um dos principais artistas do gênero. No final da década de 90 concebeu uma de suas obras mais famosas, o space.color. Trata-se de uma programação com um cubo de seis dimensões, com cores escolhidas de forma aleatória que se move na tela.

Você pode ver o trabalho de Mohr, clicando nesse link: <http://www.youtube.com/watch?v=hBhZ4Z3n3dI>.

Foi a partir do ano 2000 que a Software Art adquiriu certa consistência que possui atualmente, com os trabalhos de Harold Cohen. Enquanto Manfred Mohr trabalhava dentro das limitações de um conceito bastante rigoroso, Harold Cohen incluiu inteligência artificial em seus projetos artísticos, criando programas capazes de criar imagens, pinturas etc.

Existe aqui, um grande ponto de virada não só na história da arte digital, mas no fazer artístico como todo. Num primeiro momento, a Software Art ainda dialogava com os demais gêneros que a precederam, pois o que se tinha como produto final era um objeto artístico, concebido por um computador, mas elaborado pelo artista através da programação. A partir do momento em que se incluiu a inteligência artificial no meio artístico, a obra de arte passou a ser a programação em si e não mais o produto final. Isto é, o mérito artístico repousa na capacidade do artista em desenvolver um programa capaz de criar por si só.

Você pode ver o trabalho de Harold Cohen, clicando nesse link <http://www.aaronshome.com/aaron/gallery/FS-main-galleryS3.html>.