

## Arte pós-digital

Milton Sogabe

Após produzir e pesquisar Arte Interativa desde 1995, a sensação de estar vivenciando outra etapa tem crescido a cada ano. Não apenas a percepção de que outro contexto se coloca, mas também por sentir que as obras interativas como vínhamos desenvolvendo, chega a um esgotamento, ou necessidade de encontrar novos rumos. Por outro lado, observamos também que a novidade da interatividade tão explorada no campo da arte, está se infiltrando em vários elementos do cotidiano.

A revolução digital que acontece no século XX, e o pensamento sistêmico que se concretiza em todas as áreas do conhecimento, transformam nossa visão de mundo, que começa a se materializar nas nossas atitudes cotidianas e no fazer arte. Desde o início do século XXI surgem discursos sobre uma era pós-digital, que se fazem presentes em significativos eventos artísticos, científicos e em artigos de pensadores de diversas áreas do conhecimento.

Para iniciar uma reflexão nesse contexto, tomamos como referência nossa produção e pesquisa em Arte-Tecnologia que têm início em meados dos anos 80, utilizando recursos tecnológicos como fax, televisão de varredura lenta, videotexto e vídeo, no contexto do que era denominado na época, de Arte-Telecomunicação. Esta experiência nos permitiu migrar dos processos e procedimentos das linguagens do desenho, pintura, gravura e escultura, da Arte Contemporânea para a Arte-Tecnologia, através de uma presença maior da visão sistêmica na criação da obra, uma vez que a rede e a comunicação estavam sempre presentes, em obras que se configuravam como processos, eventos mediados pelas tecnologias e não mais como objetos matéricos. Com a ampliação e acesso aos recursos tecnológicos digitais e interativos, começamos a trabalhar com Ambientes Interativos em 1995 e logo percebemos que nesse novo contexto, havia a necessidade de se pensar uma nova concepção de artista, obra e público. Formamos assim, uma equipe em 1996 com característica interdisciplinar, denominado SCIArts (sigla de Sistema de Controle de Instalações de Arte, devido a um controlador digital construído pela equipe e também referência à relação da Arte com a Ciência), para produção e reflexão de obras de arte que discutissem a complexidade resultante da relação entre arte, ciência e tecnologia. Nesses 20 anos várias obras e pesquisas teóricas foram realizadas de forma integrada pela equipe, principalmente em relação à Arte Interativa. As discussões no processo criativo das obras levavam em consideração teorias científicas de diversas áreas do conhecimento, como forma de acesso às novas percepções e conceitos de mundo que surgiam, em conjunto com a exploração das possibilidades que as tecnologias digitais nos proporcionavam.

Além da vivência na produção de diversas obras da equipe SCIArts, acompanhamos várias outras obras no contexto da Arte-Tecnologia, modalidade que ganhava outras denominações como Arte Digital, Mídiaarte, Arte Interativa e outras, mas todas materializando o espírito de uma época onde o digital surgia modificando nossas vidas. Após pouco mais de duas décadas, começamos a ter a sensação de uma repetição e esgotamento nas obras interativas, como se uma etapa tivesse sido ultrapassada.

Sentimos a necessidade de começar a entender essa nova fase que parecia se configurar. Como sempre a percepção se reforçou no processo de produção das obras.

A obra "Sopro", desenvolvida a partir de 2014, pelo Grupo de Pesquisa cAt (ciência/Arte/tecnologia), Instituto de Artes da UNESP, da qual fazemos parte, é a obra responsável pelo nosso interesse por este tema sobre o Pós-Digital.



Fig. 1- Sopro (2014). cAt – Grupo de Pesquisa ciência/Arte/tecnologia

Após essas décadas explorando a tecnologia digital, realizamos esta obra que não utiliza a tecnologia digital e nem aparatos tecnológicos complexos, optando por dispositivos tecnológicos bem comuns, simples e reciclados, como um vibrador de celular e um pequeno motor de CD *player* apenas. As preocupações estéticas e conceituais não pareciam ter se alterado tanto, das preocupações presentes em obras desenvolvidas anteriormente com utilização de computadores e diversos dispositivos tecnológicos digitais, mais complexos.

Porém, com o contato com outras obras que também pareciam apontar para estes mesmos aspectos, interpretamos este fato como sendo o sintoma de uma nova etapa nesse processo todo, e não como algo isolado. Nesse sentido, pareceu ser uma atitude resultante pós uma vivência e produção na exploração da tecnologia digital, mas buscando outros caminhos, talvez por sentir o surgimento de uma diluição no que vínhamos produzindo e vendo. O sentimento dessa nova etapa foi entendido como uma fase pós desenvolvimento de obras em arte-tecnologia, nos últimos 30 anos. Nesse sentido o termo pós-digital deixou de ser apenas uma palavra e ganhou um maior interesse no nosso percurso, tornando-se uma pesquisa teórico-prática.

Começamos por apontar que em dezembro de 1998, no artigo "Além do digital", Nicolas Negroponte alerta, "Encare: a revolução digital acabou". Dois anos depois Kim Cascone utiliza o termo "pós-digital" em seu artigo "A estética da falha: tendências do Pós-Digital na Música Computacional Contemporânea".

A estética "pós-digital" foi desenvolvida em parte como resultado da experiência de trabalhar imersivamente em ambientes saturados de tecnologia digital: chiados de ventoinhas de computador, impressoras a laser cuspidos documentos, a sonificação de interfaces de usuário, e o ruído abafado dos discos rígidos. Mais especificamente, é das "falhas" da tecnologia digital que esses novos trabalhos emergem: glitches, bugs, erros de aplicativos, travamento de sistemas operacionais, clipping, aliasing, distorção, quantização de ruído, e mesmo o ruído-de-fundo das placas de som, são a matéria-prima que compositores buscam incorporar em suas músicas (CASCONI, 2000, 12-13).

No ano seguinte, em 2001, Lev Manovich, num artigo intitulado "Post-media Aesthetics", também utiliza o termo pós-digital criticando o conceito tradicional de mídia. E assim passamos a encontrar esse termo cada vez mais utilizado por vários artistas e



teóricos de diversas áreas, muitas vezes de forma polêmica, mas quase sempre como referência a uma fase pós-revolução digital, onde a tecnologia digital já está incorporada no nosso cotidiano, de forma invisível, tal como aconteceu com a energia elétrica. No contexto da arte, também encontramos eventos usando o termo “pós-digital”, como uma forma de reconhecimento ou necessidade de discussão sobre esse assunto.

O 3º Congresso de Arte Computacional (CAC3) realizado na França, em 2012, teve como título “Post Digital Art”. O Transmediale, evento importante na área da Arte-Tecnologia que acontece há trinta anos na Alemanha, em 2014 sob o título “Afterglow”, faz referência a um crepúsculo, últimos raios da era digital e traz várias discussões sobre o “pós-digital”. Post Digital Cultures 3: Thinking the Relationship between Art and new media, é outro evento focado no tema, que acontece em 2015, em Lausanne.

Desses eventos e outros resultam artigos suficientes que possibilitam a reflexão sobre o termo “pós-digital”.

No Brasil ainda encontramos poucas publicações, sendo algumas delas, “Adeus, Facebook – O mundo pós-digital”(2013), de Jack London, “Marketing e comunicação na era pós-digital” (2014), de Walter Longo, e “**Temas e dilemas do pós-digital: a voz da política**” (2016), de **Lúcia Santaella**.

Jack London (2013) baseado num estudo do desenvolvimento da linguagem humana apresenta um gráfico, da “compressão da curva das mudanças de linguagem” onde o espaço temporal entre cada mudança, da expressão oral para a expressão escrita na Mesopotâmia leva (5milhões de anos), e desta para a reprodução da escrita (5mil) com Gutenberg (5mil anos) e depois para o digital na década de 1960 (460 anos), diminuindo cada vez mais esses períodos. London calcula de acordo com esse gráfico, que “A sociedade pós-digital poderá perfeitamente surgir entre 50 e 100 anos da consolidação da era digital”. (LONDON, 2013,14), ou seja, já poderíamos estar nessa era pós-digital.

Quando grandes mudanças tecnológicas, culturais atingiam várias gerações, a partir do século XX vemos uma aceleração, onde uma única geração vive mais de uma dessas mudanças. Talvez seja mais difícil, mas não impossível encontrarmos pessoas que vivenciaram a mudança do cinema mudo para o falado, nos anos de 1930, mas com certeza muitas pessoas viram surgir a televisão no Brasil em 1950 e hoje se utilizam de *Skype*, *Facebook*, *Whatsap* e outros recursos no celular. Ao mesmo tempo vemos pesquisas que informa o fim do Facebook, ou da Web. (LONDON, 2013, 40)

No contexto da música mudanças rápidas do vinil para o CD e para os arquivos online, nos dá a sensação de um passado longínquo, pela rapidez das mudanças para uma mesma geração. Será que os nativos da era digital, nascidos nos anos 90, podem conceber o que era a vida antes da Internet e do celular? Por quantas mudanças tecnológicas essa geração vai passar?

Walter Longo em “Marketing e comunicação na era pós-digital” (2013) declara que a era digital “É exatamente a realidade em que vivemos hoje, na qual a presença das tecnologias digital é tão ampla e onipresente que, na maior parte do tempo, nem notamos que ela está lá. Só percebemos sua existência quando falta.” (LONGO, 2013, 15) Longo traz pensamentos de que no mundo pós-digital não existe mais fronteiras entre mundo digital e mundo real, entre *online* e *offline*, sendo tudo uma única coisa, onde novos comportamentos são adotados.

Santaella apresenta um breve histórico do prefixo “pós”, mencionando a pós-modernidade, o pós-humano e o pós-virtual, para iniciar a discussão de diversos temas relacionados ao contexto pós-digital.

Segundo Marc Prensky (2001), depois dos anos 1980, surge uma geração de jovens, denominada de “nativos digitais”, que crescem no contexto do computador, videogames, mídias sociais e Internet. Essa geração que já é adulta, não se surpreende com as possibilidades que o digital apresenta, pois é o meio em que nasceram. A surpresa existe para aqueles que nasceram antes dessa época, os denominados “imigrantes digitais”, que são afetados mais drasticamente, pela velocidade e quantidade de transfor-

mações que o digital trouxe, quase como um *tsunami*. Felipe Fonseca (2011, 25) considera que

“Existe um amplo espectro de pesquisa e desenvolvimento que propõe novas fronteiras, no que pode ser entendido como pós-digital: computação física e realidade aumentada; redes ubíquas; hardware aberto; mídia locativa; fabricação digital, prototipagem e a cena maker; internet das coisas; diybio, ciência de garagem e ciência de bairro.”

Podemos encontrar outros sintomas nas produções em design que utilizam materiais tradicionais, tecnologias mecânicas e artesanais, explorando possibilidades que estavam lá, mas que nunca foram materializadas. Interação, transformação, hibridismo, são elementos que se fazem presentes, como indício de um novo pensamento, da mesma maneira que falamos de um pensamento mecânico, de uma visão mecanicista de mundo, que vê, pensa e produz de acordo com uma cultura, talvez possamos falar de um pensamento digital, presente nesses produtos.

Fletcher Capstan Table é uma mesa que se amplia, como se fosse produto de uma tecnologia digital, porém é construída apenas com madeira e peças mecânicas.

([https://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded&v=BfgaQ- CFas](https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=BfgaQ- CFas))

Outras peças de mobiliário materializam a experiência com a tecnologia digital, incorporando aspectos mutantes em um simples pedaço de madeira, construído apenas de forma artesanal, como as peças de Robert van Embricqs, que mais se assemelham com elementos orgânicos e mutáveis. (<https://www.youtube.com/watch?v=ZUhiFK8YEvE>)

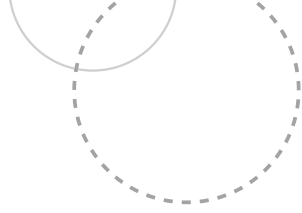
A presença de uma visão de mundo mutável, adaptável e fluída está cada vez mais presente no design de mobiliário de simples peças do cotidiano, sem o uso de tecnologia digital. (<https://www.youtube.com/watch?v=jVD5ERo7KEI>)

Esses produtos parecem ser o sintoma de um pensamento que foi construído durante o processo da revolução digital, que é aplicado agora independente da tecnologia usada.

A denominada era pós-digital e o próprio termo se apresenta de forma polêmica e nebulosa, mas com crescentes discussões, reflexões e obras de arte que se denominam obras pós-digitais.

## Referências

- ALEXENBERG, Melvin L. **The Future of Art in a Postdigital Age: From Hellenistic to Hebraic Consciousness**. Intellect Books. 2011.
- CASCONE, K. The aesthetics of failure: “post-digital” tendencies in contemporary computer music. **Computer Music Journal** 24(4): 12-18, 2000.
- FONSECA, Felipe. **Laboratórios do pós-digital**. Edição Web, 2011. Disponível em [https://efeefe-arquivo.github.io/sites/efeefe.no-ip.org/files/lpd\\_print/index.pdf](https://efeefe-arquivo.github.io/sites/efeefe.no-ip.org/files/lpd_print/index.pdf) Acesso em 05/08/2016.
- JENKINS, Simon. Welcome to the post-digital world, an exhilarating return to civility – Cia Facebook anda Lady Gaga. **The Guardian**, dec/1/2011. Disponível em <http://www.guardian.co.uk/commentisfree/2011/dec/01/post-digital-world-web>. Acesso em 05/08/2016.
- LONDON, Jack. **Adeus Facebook: o mundo pós-digital**. Rio de Janeiro,



Editora Valentina, 2013.

- LONGO, Walter. **Marking e comunicação na era pós-digital: as regras mudaram.** São Paulo, HSM do Brasil, 2014.
- MANOVICH, L. **Post-media Aesthetics.** 2001. Disponível em [http://manovich.net/content/04-projects/032-post-media-aesthetics/29\\_article\\_2001.pdf](http://manovich.net/content/04-projects/032-post-media-aesthetics/29_article_2001.pdf). Acesso em 07/08/2016.
- NEGROPONTE, Nicolas. **Beyond Digital.** Disponível em <http://web.media.mit.edu/~nicholas/Wired/WIRED6-12.html> Acesso em 05/08/2016.
- PRENSKY, Marc. **Digital Natives, Digital Immigrants.** On the Horizon, NCB University Press. October 2001, vol. 9, n.5: 1-6. Disponível em  
Parte 1- <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>  
Parte 2 - <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part2.pdf>  
Acesso em 04/08/2016.
- SANTAELLA, Lúcia. **Temas e dilemas do pós-digital: a voz da política.** São Paulo, Editora Paulus, 2016.
- SOGABE, Milton. **Processo Criativo em Arte-tecnologia.** Disponível em: <http://www.sescsp.org.br/sesc/images/upload/conferencias/181.rtf>. Acesso em: 14/ago/2010.
- ..... Instalações Interativas. In **Cultura visual e desafios da pesquisa em artes.** Alice Fátima Martins, Luis Edgar Costa, Rosana Horio Monteiro (org.), Goiânia, ANPAP, 2005, v.2, p.169-178.
- TRANSMEDIALE. **Afterglow.** 2014. Disponível em <https://transmediale.de/past/2014> Acesso em 04/08/2016.
- TINWORTH, Adam. **Can a new culture grow from Post Digital Art?** 2012. Disponível em <http://nextberlin.eu/2012/01/can-an-new-culture-grow-from-post-digital-art/> Acesso em 05/08/2016.