

APROFUNDAMENTO DO CONCEITO DE HIBRIDAÇÃO NA OBRA ENTIDADE #2¹

Claudia Loch
Nara Cristina Santos

Este artigo apresenta uma possibilidade de aprofundamento em relação ao conceito de hibridação relacionado à poética numérica nas artes visuais, baseado primeiramente no pensamento de Couchot, relacionado com Santaella e Plaza, para a confirmação ou não da pertinência do emprego deste conceito em relação à obra Entidade #2 (2008), integrante do projeto em poéticas visuais, “Do Espaço Urbano ao Ciberespaço: uma poética digital”, que está sendo desenvolvido no Mestrado PPGART-UFSM. Considera-se necessário verificar qual a importância do conceito inserido no campo da tecnologia numérica, constatando as mudanças desta nova ordem da imagem, e buscando, conseqüentemente, uma inter-relação com as poéticas visuais.

Introdução

O trabalho artístico Entidade #2, integrante do projeto em poéticas visuais que está sendo desenvolvido no Mestrado PPGART-UFSM, é produzido a partir de três conceitos do universo da Arte e Tecnologia - ciberespaço, labirinto e hibridação. Entidade #2 trata de um hipertexto disponibilizado na internet, que recorre à estética do labirinto e possui características híbridas, referentes à tecnologia numérica que são verificadas neste artigo. O objetivo deste projeto é construir através da poética numérica, imagens e relações que sejam próprias ao ciberespaço, mantendo uma ligação com o espaço urbano, a partir de uma metáfora visual para o conceito de labirinto. A personagem “Entidade” delimitada no primeiro semestre do curso de Mestrado PPGART-UFSM, é utilizada como ponto de ligação entre espaço urbano e ciberespaço. Ela é desenvolvida através de intervenções no espaço urbano, e cada fotografia de registro destas intervenções torna-se fotograma de uma animação que se instaura no ciberespaço. Esta animação é inserida em uma estrutura de hipertexto, cuja primeira delas foi publicada em agosto de 2008, Entidade #2 (www.claudialoch.com.br).

Além da animação, este trabalho artístico se constitui de fotografias de transeuntes e paisagens urbanas e vídeos com registros das intervenções urbanas. O indivíduo que entra em contato com o projeto “transita” pelo site através dos *links*, onde as fotografias formam sua estrutura. Este caminhar é labiríntico na medida em que o indivíduo interage fazendo escolhas diante da possibilidade de acesso não linear ao conteúdo. Neste percurso ele se depara com a Entidade movendo-se na tela, que possui corpo humano e cabeça de animal, aludindo ao conceito de labirinto em referência ao Minotauro, presente na mitologia grega. Todos os arquivos que constituem o corpo deste projeto artístico possuem natureza numérica, o denominador comum que possibilita a união desta multiplicidade de linguagens. Juntamente com *softwares* e *hardwares*, os arquivos são preparados e o hipertexto é desenvolvido, operação que é baseada em delimitações anteriores, alcançadas pela reflexão feita conjuntamente à prática de desenho e escrita.

Hibridação – questões iniciais

Pode-se observar que as poéticas visuais estão sempre vinculadas, de certa maneira, à época em que são produzidas, e atualmente a tecnologia numérica vem sendo cada vez mais utilizada pelos artistas, diante dos avanços da tecnologia informática. Pode-se reconhecer a importância desta atividade a partir do momento que ela proporciona reflexões sobre as

¹ Artigo apresentado no 21º Seminário nacional de arte e educação, realizado em 2008 e promovido pela FUNDARTE Fundação municipal de artes de Montenegro, realizado em 2008. Este artigo está presente nos anais do evento.

novidades que esta tecnologia trouxe ao campo das imagens. Utiliza-se a terminologia *numérica* segundo Couchot, “imagem [...] *numerizada*, isto é, indicável exatamente na tela através de coordenadas especiais e cromáticas definidas por um cálculo automático” (Couchot in: PARENTE, 1993, p. 38). A ela vem sendo relacionado o conceito hibridação, que vem a ser verificado neste artigo.

Híbrido e mestiço são sinônimos segundo o dicionário Houaiss (2007), o que significa que os dois vocábulos possuem relação de sentido com significação muito próxima, permitindo que um seja escolhido pelo outro sem alterar o sentido literal da sentença como um todo. Porém, com ressalvas em relação aos contextos nos quais eles são empregados, o que torna este caso interessante para se perceber a importância do contexto, sendo o foco de interesse na tecnologia numérica. Segundo Houaiss (2007), a palavra hibridação, tem origem no campo da biologia e da genética, cujo registro mais antigo encontrado de sua utilização foi no do século XIX. Ela possui origem na palavra *ibrida*, *hibrida* ou *hybrida* do latim, que significa 'cruzamento de animais de diferentes espécies'. Ela também é utilizada no campo da físico-química, como a combinação de orbitais atômicos em um mesmo átomo para gerar igual número de orbitais híbridos com forma e estequiometria definidas. Nota-se que a mistura, que resulta em uma hibridação se dá no campo microscópico, e ocorre de maneira que não são perceptíveis seus constituintes em tensões pulsantes, pois estes se encontram na estrutura de formação de um resultante, um ente, único.

Conclui-se, portanto, que hibridação refere-se à mistura que leva à fusão dos elementos. Por este motivo este conceito vem sendo utilizado no contexto da arte numérica, que recorre a tecnologias do cálculo automático. Isto ocorre, pois, a imagem que possui esta natureza constitui-se de uma linguagem numérica, e para ser visualizada, necessita de uma tela, onde o pixel é o permutador entre a linguagem e a imagem visualizada. Estes elementos são indissociáveis, e por isto podemos constatar que o emprego da palavra hibridação é pertinente. Como indica Couchot (in: PARENTE, 1993, p.46), “a arte numérica é por excelência uma arte da hibridação, entre as próprias formas constituintes da imagem sempre em processo, entre dois estados possíveis autogerados, pois a imagem só é reconhecível a partir de sua indicação na tela através de coordenadas definidas por sua linguagem de cálculo automático”.

Couchot é um marco teórico em relação aos novos problemas que surgem com esta tecnologia, e utiliza a palavra hibridação como conceito chave para apontar as características da imagem numérica. Ele se refere a esta imagem como o resultado de uma pesquisa que visava automatizar cada vez mais os processos de criação e reprodução da imagem. Ela foi desenvolvida a partir da busca do menor elemento constituinte da imagem e do total domínio sobre ele, que foi alcançado graças ao computador, que permitiu dominar o ponto da imagem e substituir o automatismo analógico pelo automatismo calculado. Couchot afirma que a imagem numérica é uma imagem da hibridação, entre as formas constitutivas da imagem, entre imagem ótica e imagem numérica, entre imagem e objeto e entre imagem e sujeito. Traçam-se a seguir as características destas e outras hibridações, e constata-se se estes aspectos se aplicam ao trabalho artístico em questão.

Hibridação entre arte e tecnologia no processo de criação

Segundo Plaza e Tavares (1998), a relação das poéticas visuais com a tecnologia conduz a uma forte tensão que deve tender a uma harmonia, entre a tecnologia, um produto científico com o qual o artista trabalha juntamente com um sistema hipercodificado e determinado, e a informação estética, que possui como características a imprevisibilidade, a surpresa e a ambigüidade. Harmonia (HOUAISS, 2007) significa a combinação de elementos diferentes e individualizados, ligados por uma relação de pertinência que produz uma

sensação de ausência de tensão. Podemos afirmar, de certa forma, que a criação em poéticas visuais que estabeleça uma relação harmônica com a tecnologia pode resultar em uma obra híbrida.

Plaza e Tavares reafirmam esta relação, indicando que “os meios técnicos de produção da arte não são meros aparatos estranhos à criação, mas determinantes dos procedimentos de que se vale o processo criador e as formas artísticas que possibilitam” (1998, p. 14). Isto significa que o artista deve estar ciente das propriedades deste sistema hipercodificado com o qual está trabalhando, para desta forma criar e desenvolver soluções juntamente deste sistema, podendo assim utilizar suas potencialidades. Portanto, talvez se possa afirmar que a produção de um projeto artístico em poéticas numéricas, deveria tender ou, se possível, efetuar uma hibridação entre a tecnologia e a informação estética. Estas características se verificam no processo de produção de Entidade #2, pois todos os elementos que o constituem possuem natureza numérica, sendo eles ajustados e ordenados através de *softwares* e *hardwares*.

Hibridação entre as formas constitutivas da imagem

As imagens numéricas são um mosaico ordenado de pontos, onde o *pixel* é um permutador entre imagem e número. Segundo Couchot (in: PARENTE 1993), estas características lançam as técnicas de figuração numa lógica em total ruptura com a lógica subjacente à imagem gerada até então pelos procedimentos óticos, pois a imagem está sempre em movimento de auto-geração, a partir da hibridação de um computador eletrônico e algo como uma tela para visualização.

O trabalho artístico Entidade #2 possui natureza numérica. Seus elementos são: vídeos feitos a partir de filmadora digital, fotografias feitas a partir de câmera fotográfica digital e pinturas numerizadas – através de mediação com fotografia digital, operação que, segundo Couchot (2003), *tecnicamente* anula qualquer relação direta com qualquer realidade preexistente. A junção destes elementos constitui o corpo de um *web site* interativo, que pode ser visualizado através de uma tela ou projeção, feita por um projetor multimídia, ligado a um computador conectado à internet. Pode-se constatar então que é pertinente, em relação a este trabalho, o conceito de hibridação relacionado às formas constitutivas da imagem.

Hibridação como polissemia das mídias

Santaella (2003) traça um panorama histórico da hibridação nas artes visuais que culmina com a hibridação numérica. Ela indica a instauração do código numérico como o principal motivo para a ocorrência da hibridação, que ela caracteriza como acúmulo de linguagens, polissemia das mídias, e o define como um denominador comum para realizar traduções integrando as mídias analógicas anteriormente separadas (fotografia, vídeo, sons). Ela afirma que a mistura de meios tecnológicos transformou as hibridações das mais diversas ordens em princípio constitutivo da arte tecnológica, incorporando-se na sua própria essência de linguagem. Pode-se comparar esta hibridação com a prática tradicional de edição de filmes, que envolve, entre outras ações, a reorganização narrativa de materiais procedentes de diferentes lugares e tempos, sendo que a tecnologia numérica também estende estas funções, que antes eram apenas do produtor, para o interator. Esta hibridação apontada por Santaella pode ser verificada no projeto artístico Entidade #2, pois este se constitui de um acúmulo de linguagens, fotografia numérica, vídeo numérico e pintura numerizada, que são aglutinadas a partir deste denominador comum que é o cálculo numérico.

Hibridação entre imagem e objeto

Couchot chama a lógica figurativa ótica de uma *morfogênese por projeção*, pois implica sempre a presença de um objeto real preexistente à imagem, que se dá, então, como representação do real, alinhando, no espaço e no tempo, o Objeto, a Imagem e o Sujeito. Porém, com as tecnologias numéricas, a lógica figurativa é outra, pois, “enquanto para cada ponto da imagem ótica corresponde um ponto do objeto real, nenhum ponto de qualquer objeto real preexistente corresponde ao *pixel*” (COUCHOT in: PARENTE 1993, p. 42), e se algo preexiste a ele e à imagem é o programa – linguagem e números. Por isso Couchot explica que a imagem numérica não representa mais o mundo real, ela o simula, abalando a topologia do Objeto, da Imagem e do Sujeito, que se desalinham, se hibridizam. Uma hibridação entre, imagem-objeto e imagem-linguagem, característica que pode ser constatada no trabalho plástico em questão pela sua natureza numérica. É imagem-objeto, pois nenhum objeto preexiste ao projeto artístico.

Hibridação entre imagem e sujeito

A hibridação entre imagem e sujeito insere-se na nova lógica figurativa apontada por Couchot (in: PARENTE 1993), que modificou a topologia entre o objeto, a imagem e o sujeito que propunha a lógica figurativa ótica. A imagem numérica é uma hibridação entre imagem e sujeito em relação à sua característica interativa, que a possibilita reagir ao contato do indivíduo. Através do modo interativo, o modelo abre-se ao mundo exterior e deixa de funcionar em circuito fechado, como afirma Plaza e Tavares (1998), que também denominam a imagem interativa como híbrida, pois se trata do encontro de dois meios, caracterizado pela abertura, participação, simultaneidade, facilitando o trânsito entre os sentidos. Couchot indica que a interação é inerente à arte numérica, propriedade que consta no trabalho artístico Entidade #2, que se estabelece como sistema não autônomo e participativo, com sua característica de labirinto, onde uma página contém bifurcações – *links* – diversas, que dão liberdade ao interator para escolher entre seqüencialidades distintas. Segundo Cintra, “essa oportunidade de escolha a um acesso não linear do conteúdo [...] é o que vem sendo chamado de interatividade” (in: SANTAELLA 2003, p. 146).

Hibridação entre imagem ótica e imagem numérica

Couchot (in: PARENTE 1993) afirma que o destino da imagem é de agora em diante numérico, e que isto não altera simplesmente as imagens produzidas após o surgimento desta tecnologia, mas também transforma todas as imagens do passado que são paulatinamente numerizadas. Este procedimento é possível de ser realizado com qualquer imagem ótica, através de procedimentos diversos, como por exemplo, o *scaneamento*, que pode ser caracterizado como um processo de hibridação, pois seu resultado constitui-se de uma fusão de características analógicas e numéricas. Esta hibridação pode ser observada em Entidade #2 nas pinturas presentes, geradas primeiramente de forma tradicional, com suporte em madeira, metal ou concreto e tinta acrílica, onde o passo seguinte é sua numerização, mediada através de fotografia numérica.

Considerações finais

As poéticas visuais estão sempre vinculadas, de certa forma, à época em que foram produzidas, trazendo para discussão suas questões mais pertinentes. Atualmente a tecnologia numérica invadiu todas as áreas do conhecimento e também nosso cotidiano, e vem sendo cada vez mais utilizada nas poéticas visuais. Pode-se reconhecer a importância desta atividade a partir do momento que proporciona reflexões sobre as novidades trazidas por esta tecnologia ao campo das imagens. A tecnologia numérica introduz uma nova lógica figurativa, da qual se constata algumas características neste artigo relacionadas ao conceito de hibridação: entre as formas constitutivas da imagem, entre imagem ótica e imagem numérica, entre imagem e objeto, entre imagem e sujeito, hibridação como polissemia das mídias e hibridação entre arte e tecnologia nos processos de criação. A hibridação enquanto conceito relacionado ao campo da tecnologia numérica apresentou algumas possibilidades de articulação teórica, e adequação ao trabalho artístico Entidade #2 (2008), confirmando assim a pertinência do emprego do conceito de hibridação em relação a esta obra.

Referências Bibliográficas

- COUCHOT, Edmond in: Parente, André. **Imagem Máquina**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte. Da fotografia à realidade virtual**. POA: Ed. UFRGS, 2003.
- DOMINGUES, Diana; VENTURELLI, Suzete (org.). **Criação e poéticas digitais**. Caxias do Sul: Educs, 2005.
- HILLIS, Ren. **Sensações digitais**, espaço, identidade e corporificação da realidade virtual. São Leopoldo: Unisinos, 2005.
- HOUAISS, A. (Ed.). **Dicionário eletrônico Houaiss da língua portuguesa**. Editora Objetiva Ltda, 2007.
- JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface**, como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1997.
- PARENTE, André org. **Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- PARENTE, André. **Redes Sensoriais**, arte, ciência, tecnologia. Rio de Janeiro: Contracapa, 2003.
- PLAZA, Julio; TAVARES, Mônica. **Processos criativos com os meios eletrônicos: Poéticas Digitais**. São Paulo: Hucitec, 1998.
- SANTELLA, Lúcia. **Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.
- VIRILIO, Paulo. **A máquina de visão, do fotograma à videografia, holografia e infografia**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1994.