

Equilíbrio *Práxis* Científica e *Poiesis* Artística: experiências pessoais na documentação e conservação da arte computacional.

Balance between the Scientific Praxis and the Artistics Poiesis: personal experiences in computational arts documentation and preservation.

Teófilo Augusto da Silva¹

Resumo

Diante da existência da área interdisciplinar que se convencionou chamar de “Arte e Tecnologia” retoma-se a discussão das contribuições do pensamento científico e do pensamento artístico na elaboração do Saber humano e de suas relações com o Mundo. Defendo aqui que é o artista-pesquisador no equilíbrio destes saberes que consegue transformar sua prática e expandir a teoria na área. Este equilíbrio também é necessário para a documentação das obras de arte desta linha de expressão, caso em que se tenta chegar a uma linguagem comum às duas áreas. Nesta comunicação, fruto de minha pesquisa para o doutorado, pretendo trazer um apanhado geral sobre a forma de pensamento e das experiências que pessoalmente tenho tido na busca deste equilíbrio e como tenho tentado elaborar uma forma de documentação para os mesmos.

Palavras-chave: Ontologia da Arte Computacional, Arte e Ciência, Documentação e Preservação.

Abstract/resumen/resumé

Given the existence of the interdisciplinary area that was conventionally called "Art and Technology", the discussion about the contributions of scientific and artistic thoughts to the elaboration of human knowledge and its relations with the world is resumed. I argue here that it is the artist-researcher in the balance of this knowledge that manages to transform his practice and expand the theory in the area. This balance is also necessary for the documentation of the works of art of this expression line, in which case an attempt is made to arrive at a language common to both areas. In this communication, the result of my research for the doctorate, I intend to bring a general overview about the way of thinking and the experiences that I have personally had in the search for this balance and how I have tried to elaborate a form of documentation for them.

Keywords/Palabras clave/Mots clefs: Computational Arts Ontology, Art and Science, Documentation and Preservation.

¹ Professor da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará (Unifesspa), Doutorando em Artes Visuais (PPGAV/UnB). Bolsista ProDoutoral Unifesspa/CAPES. Fundador do Media Lab/Unifesspa. Pesquisador Media Lab/BR.

Introdução

O cenário da pandemia que dominou o ano de 2020 demonstrou, de certa maneira, que há ainda uma lacuna no entendimento do que é a *práxis* científica, afinal houve uma aceitação de posicionamentos sem embasamento de fatos apurados por experiências e uma forte ligação com a condição do pensamento religioso radical que inclusive passou a comandar políticas públicas², características semelhantes ao que o mundo vivenciava quando no período da revolução científica no século XVII.

O fato é que eu acredito que este cenário cujos problemas consequentes são enfrentados pela Ciência, foi na verdade construído por ela mesma, pois com sua tentativa de se fazer de discurso “neutro” e de tentar explicar as coisas de maneira unívoca, ou unissêmica, acabou por se distanciar das massas. Esse pensamento científico, que mais tarde torna-se um “modelo” (molde e, portanto, replicável?) não terá cumplicidade apenas no assassinato do Latim (tornou-se uma língua morta para ser imutável), mas de diversas outras coisas em prol do desenvolvimento: tortura e morte de animais e pessoas de todas as idades, destruição de áreas naturais, testes que transformaram espaços e culturas, fronteiras formadas artificialmente; tudo em prol do desenvolvimento racional e científico.

Em uma segunda consequência de seu distanciamento e hermetismo, a ciência e os cientistas criaram para si uma reputação de intelectuais irrefutáveis (quando não por outros dos seus) e esqueceram das origens da própria Ciência nos seios da Filosofia e das ditas Humanidades³ mascarando assim componentes humanos de suas condutas e tudo que não se encaixava no Método Racional e objetivo, próprios do que se espera de um pesquisador em neutralidade. E assim, podemos deduzir que se a tríade do conhecimento humano (Filosofia/Ciência/Arte) não se reconhecer entre os seus, pode estar fadada a se afastar exatamente da produção de conhecimento, provocando uma avalanche de achismos e levando à sociedade humana à calamidade.

Na contramão, e talvez demonstrando um sopro de esperança que apenas a sociedade do devir poderá ser testemunha, o desenvolvimento do conhecimento artístico que se deu ao investigar as novas tecnologias da comunicação e da informação, que por sua vez vêm em uma crescente expansão desde a invenção da câmera fotográfica, aproximou os três ramos dos saberes humanos e retomou a pauta sobre as formas de conhecimento e suas validades para discussões de grupos de pesquisa e de eventos científicos.

Também forçados pela pandemia, o cenário da onipresença do computador em nossa vida cotidiana foi acelerado e hoje, mais do que na época da invenção do microcomputador, passamos não apenas a integrar o computador em nossa vida diária, mas em atividades que ainda resistiam a digitalização que passaram a ser totalmente virtuais.

Desta forma, o algoritmo, uma série de instruções para o funcionamento do computador, se torna onipresente mediado pelo computador, passando a comandar filtros empíricos para o Mundo, determinados, no início, pelos nossos hábitos e depois

² No mês de agosto deste ano a Câmara Legislativa do Distrito Federal aprovou um projeto de lei que proibiria toda nudez em exposições de arte em espaços públicos. <https://g1.globo.com/df/distrito-federal/noticia/2020/08/19/camara-legislativa-aprova-projeto-que-proibe-nudez-em-exposicoes-culturais-publicas-no-df.ghtml>

³ Nota do Autor: Warren Sack (2019, p. 1) ao descrever os passos históricos que levaram à invenção do computador e do software, caracteriza que antes da revolução científica do século XVII não existia a figura do cientista; pessoas como Charles Darwin ou Mendel seriam conhecidos como “filósofos naturais”. Os “filósofos naturais” de antes do século XVII publicavam seus tratados em Latim (a língua morta) e, afirma Sack, o termo “scientia” tem em seu conceito algo mais amplo que a palavra “ciência” para nós hoje, significaria algo parecido com “conhecimento”

os reforçando-os, toma conta das Redes Sociais digitais, dos anúncios nos sites e até mesmo em e-mails que recebemos. Essa onipresença algorítmica também colabora para a necessidade de investigarmos mais à fundo esse fenômeno e a necessidade é tão palpável que vários países europeus já cogitam implantar ou já implantaram em seu currículo de Ensino Básico a Introdução à Linguagem da Programação, ou seja, estamos já nos preparando para uma virada no conhecimento humano em que máquinas e seres humanos se aproximarão cada vez mais na sua comunicação.

É fato que o Algoritmo não é característica específica das Ciências da Computação, inclusive é importante ressaltar que para Sack (2019), os códigos, os algoritmos, em suas versões prototípicas eram usados para realizar a ligação entre as artes liberais e as artes mecânicas:

“Historically, it is possible to say that this position was first sketched out in the seventeenth century in proposals to develop artificial, philosophical languages that were used to knit together the liberal arts (e.g., logic, grammar, and rhetoric, the liberal arts of language) and the mechanical arts (e.g., those practiced by artisans in workshops producing pins, stockings, locks, guns and jewelry). In brief, these artificial languages became what we know today as computer programming languages.” (p.2)

Mas mesmo assim, foi apenas com o surgimento do micro computadores e sua popularização com a entrada dos componentes computacionais no dia a dia, que a ideia de instruções programadas foi se construindo na sociedade. Ainda em 1990 Vilém Flusser (2011) já introduzia uma preocupação no entendimento de como esses Algoritmos⁴ estão entranhados dentro da construção cultural humana.

O Programa de Flusser, o numérico em Couchot e o Cibernético em Moles

Nesse ponto o objetivo não é fazer uma dissertação sobre as formas como diferentes pensadores visualizam a ideia de algoritmo/código/programa, e sim, demonstrar que não apenas esses conceitos são tão hegemônicos na sociedade presente que devem ser entendidos pela totalidade da população para que cada indivíduo realmente seja livre para tomar suas próprias decisões. Segundo, - e neste ponto peço perdão pelo reducionismo - enquanto Flusser (2011) é um pensador ligado à comunicação, Moles (1990) é um Engenheiro que fala sobre arte e Couchot (2003) é um artista que fala sobre computador.

Para este estudo, o importante a considerar no conceito de programa apresentado por Flusser (2011) ele tem uma gênese cultural, não é fruto de uma linguagem hermética baseada na matemática, mas sim uma série de instruções que são passadas culturalmente, ou seja, na criação do indivíduo e na sua própria vivência em sociedade. Convém ressaltar que para o mesmo, a palavra aparelho que hoje comumente ainda vemos associada a um objeto, era na realidade algo mais abstrato, mas podemos conceituar o aparelho como um espaço (físico, virtual ou metafórico) reservado para a atuação dessas instruções.

Um dos importantes marcos para a área “Arte e Tecnologia” foi a invenção de uma câmera fotográfica, para Flusser, apesar de ser mencionada apenas no terceiro

⁴ Nota do Autor: Neste ponto faço uma livre comparação entre os termos “Programa” usado por Flusser (2011) e o termo “Algoritmo” que tende a ser o termo mais técnico dentro das Ciências da Computação.

capítulo do livro “Filosofia da Caixa Preta” (Flusser, 2011, p. 37)⁵ também a câmera aparece como objeto de estudo para um tratado sobre liberdade e sobre o funcionamento da sociedade pós-industrial.

Também é no capítulo 3 que ele realiza uma separação da ciência em duas categorias que não se anulam ou se rivalizam, como hoje temos com as ciências duras e as ciências leves,

“*Grosso modo*, há dois tipos de objetos culturais: os que são bons para serem consumidos (bens de consumo) e os que são bons para produzirem bens de consumo (instrumentos). Todos os objetos culturais são *bons*, isto é: são como *deverem* ser, contêm *valores*. Obedecem a determinadas intenções humanas. Esta, a diferença entre as ciências da natureza e as da cultura: as ciências culturais procuram pela intenção que se esconde nos fenômenos, por exemplo, no aparelho fotográfico, portanto, segundo tal critério, o aparelho fotográfico parece ser instrumento.” (Flusser, 2011, p. 38)

Ele continua,

“Instrumentos têm a intenção de arrancar objetos da natureza para aproximá-los do homem. Ao fazê-lo, modificam a forma de tais objetos. Este produzir e informar se chama ‘trabalho’. O resultado se chama ‘obra’.” (Flusser, 2011, p. 39)

E, ainda,

“Instrumentos são prolongações de órgãos do corpo (...) por serem prolongações alcançam mais longe e fundo a natureza, são mais poderosos e eficientes. Os instrumentos simulam o órgão que prolongam: a enxada, o dente; a flecha, o dedo; o martelo, o punho. São ‘empíricos’. Graças à revolução industrial, passam a recorrer a teorias científicas no curso da sua simulação de órgãos. Passam a ser ‘técnicos’ (...). Passam a chamar-se ‘máquinas’.” (Flusser, 2011, p. 39).

Bem, instrumentos e máquinas, portanto, fazem trabalhos (no sentido marxista, como bem nos avisa o filósofo), mas o fazem sem processar qualquer informação do mundo, um moinho não sabe quando não há mais grão a processar, continua a girar ao sabor do vento. Mesmo a máquina mais avançada, quando não integrada a um computador ou manipulada por um ser humano é apenas um objeto que foi “programado” para executar uma função específica.

O computador já não é uma máquina, pois ele pode ser programado diferentemente, e quando a ele são disponibilizados instrumentos adequados, ele pode processar informações coletadas por ele mesmo. Assim, computadores podem ser máquinas e instrumentos metaforicamente, assim como um ser humano também o pode.

⁵ Nota do autor: Os capítulos 1 (“A Imagem”) e 2 (“A imagem técnica”) agem como capítulos de introdução aos conceitos. A câmera é o que torna a primeira imagem técnica realidade, ou seja, quando o primeiro texto científico se torna imagem é por conta da primeira foto registrada.

A ideia de programa então alcança para Flusser uma correlação com o desenvolvimento do Aparelho, uma máquina que não realiza trabalho propriamente dito, mas manipula símbolos.

Assim como as metáforas do instrumento e da máquina podem ser usados para o computador assim como para qualquer ser humano, o conceito de poder ser programado também se insere a qualquer ser humano tanto quanto em qualquer computador. Programa, como já falamos acima, seria uma série de instruções para lidar com determinados inputs e como gerar certos outputs, para Flusser o ser humano é programado culturalmente; a forma de vermos o Mundo que nos cerca, a maneira que escolhemos como reagir a determinadas ações de agentes do Mundo, são incutidas pelo nosso ambiente cultural: viriam então dos seus familiares, da sua religião, da sua educação. O computador então também passa a ser programado por aqueles humanos que por sua vez são programados pela cultura.

Entendendo que o computador é um aparelho manipulador de símbolos, partimos para tentar entender o processo de produção de imagem dentro de um sistema de codificação para computador.

Edmond Couchot rotula todas as obras visuais criadas dentro do espaço computacional como arte numérica (Couchot, 2003, pp. 154-298). Essa questão de relacionar imediatamente o Computador com a Matemática (e conseqüentemente com as ciências “exatas”) vem da própria história do aparelho computacional cujos primeiros representantes eram grandes máquinas de calcular. No português brasileiro, utilizamos para o aparelho o mesmo nome dado a uma profissão anterior à Revolução Industrial. Sack (Sack, 2019, pp. 93-94) aponta uma citação de Leibniz sobre esta forma de trabalho que para o filósofo era degradante:

“He [Leibniz] wrote that ‘it is unworthy of excellent men to lose hours like slaves in the labor of calculation which could safely be relegated to anyone else if the machine were used’” (Sack, 2019, p. 93).

Em francês (*ordinateur*) e em espanhol (*ordenador*) também colocam o aparelho computacional como um instrumento para colocar as coisas em ordem (“ordenar”).

Contudo, no início do capítulo 4 da obra de Couchot, “A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual”, ele aponta que as imagens no ambiente computacional são antes de uma visualidade uma informação:

“não mais de signos, mas de sinais codificados – os bits – tratáveis pelo computador, no qual imagens, sons e textos podem ser convertidos ou que podem se converter em imagens, em sons e em textos” (Couchot, 2003, p. 155).

Constatando que “o artista não trabalha mais com a matéria, nem com a energia, mas com símbolos” (Couchot, 2003, p. 157), ele continua a colocar que a essência do computador é o algoritmo e o cálculo, mesmo que no fim das contas as imagens produzidas dentro do ambiente computacional sejam símbolos ordenados. Acredito, após a leitura de Flusser e Sack que o que sabemos do computador e sua forma de se relacionar com essas informações seja apenas uma representação filosófica do se passa dentro do Programa do Aparelho computacional. Apoiado em Flusser, podemos afirmar que a imagem que em qualquer momento teve uma passagem pelo aparelho computacional pode ser colocada como imagem técnica e pode ser interpretada pela

matemática assim como qualquer outra imagem pictórica (e isso era feito desde antes do uso da perspectiva no Renascimento).

Concordo novamente com Flusser quando ele afirma que ainda estamos utilizando termos e classificações vindas de um tempo que já não comporta as criações atuais. Com isso cabe uma ressalva, não estou anulando todo o esforço do professor, mas apenas estou sugerindo que precisamos continuar avançando nas pesquisas sobre a ontologia e a taxionomia das obras de arte computacionais.

Neste ponto fico surpreso ao ler em “Arte e Computador” do engenheiro Abraham Moles:

“É um pouco prematuro tirar conclusões quanto à influência do pensamento mecânico sobre uma sociedade em pleno devir. Mas é nossa missão, tentar prefigurar-lhe os comportamentos, quanto mais não seja para agir sobre eles.” (Moles, 1990, p. 252)

Como vimos anteriormente para Flusser o termo máquinas para um Computador não faria muito sentido, contudo, utilizá-lo como ele o fez, demonstra que ainda fazemos uso de termos da Mecânica para tentar descrever e entender nosso Mundo. Inclusive ele aponta no mesmo parágrafo da citação anterior que este momento é um exemplo da passagem do quantitativo ao qualitativo como descrito por Hegel, e de certa maneira tenta realizar um exercício de futurologismo:

“O artista não será substituído por máquinas [...] pois a atividade artística é fundamentalmente criação e não reprodução. Poderá dizer-se que ele vai ser não substituído, mas desviado na sua função. Na medida em que aceitar essa reconversão, ele irá transformar-se em programador.” (Moles, 1990, p. 252)

A programação de computadores: aplicação linguística e junção das visões científica e artística.

Como vimos, a habilidade de escrever na linguagem dos computadores tem sido cada vez mais valorizada na sociedade atual, e não apenas para a comunidade artística. Toda esta introdução inicial do artigo foi apenas para demonstrar que o pensamento de Warren Sack sobre a origem do aparelho computador como criação das humanidades e não das ciências duras tem fundamento em teóricos clássicos. Desta maneira, acredito que a chave para uma profícua criação artística no ambiente computacional e sua documentação está num equilíbrio entre estas duas visões de mundo.

Ao observar programadores (não artistas) trabalhando, pude constatar que apesar de lançarem mão de pedaços de códigos padrões para resolução de pequenos problemas, o experimentalismo empírico, comum às artes, estava presente ao testarem modificações próprias aos algoritmos.

Este comportamento justifica que Sack tenha comparado a codificação com o Trivium (Gramática, Retórica e a Lógica) dedicando cada parte do seu livro a uma destas artes. Fato que entender a programação como uma das muitas linguagens a que a humanidade deve se dedicar a ser letrada.

No que nos interessa, entender a codificação algorítmica como um exercício de linguagem nos ajuda na documentação de obras artísticas computacionais, uma vez que seria um exercício de descrição comum nas obras da literatura.

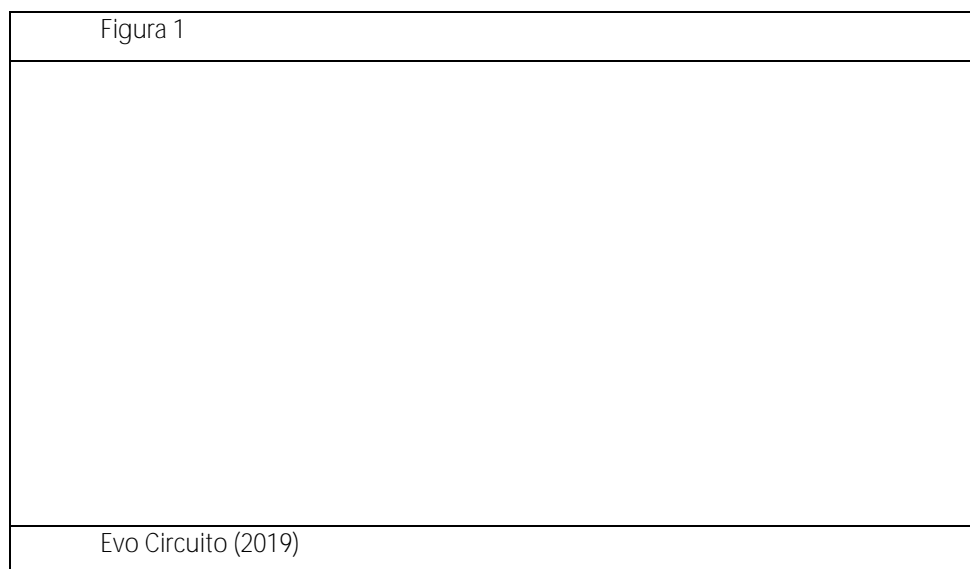
Para este fim, um processo muito utilizado para que o programador possa rastrear seus passos é o de realizar comentários ao longo do código de programação, geralmente iniciado por símbolos como "//" ou "/* */", de forma a indicar para o computador que aquela série de caracteres ali não são parte dos comandos a serem executados. Existem prós e contras ao realizar esses comentários; o que temos a favor é que as observações podem ficar muito próximas daquilo que desejo descrever, além disso posso utilizar códigos que agilizem o entendimento ou realizar uma ponte com outros códigos anteriormente escritos pelo programador. Na contramão estão dois pontos relevantes: primeiro que é um processo mais demorado e que se não houver disciplina pode interromper o processo criativo, o segundo é que estes caracteres a mais podem impactar no tamanho físico de um arquivo, de maneira que possa se tornar mais difícil rodar o programa em determinados equipamentos ou situações (como exemplo podemos citar a memória de um Arduino Uno que sem nenhum tipo de adição é encontrado no mercado com o tamanho de 2 Kb, o que dão exatas 2000 caracteres e nesses entram todos os caracteres colocados para o comentário).

Desta maneira, imagino que um jeito mais prático para tudo isso seria elaborar uma forma de otimizar os comentários potencializando-os com anotações extra código como em um caderno (diário de artista talvez) e na versonificação de forma a considerar uma forma de proto-código para preservar a ideia.

Como meu objetivo principal para a Tese do Doutorado é a elaboração de um Protocolo para preservação de obras de arte computacional, eu passei a ser o principal espécime de estudo na aplicação das ferramentas de documentação para a preservação.

Experiências pessoais em criação estética e documentação

A problemática da documentação para conservação das obras computacionais surgiu para mim quando como professor tive a necessidade de mostrar aos alunos como funcionaria determinada obra apenas pela descrição dada da mesma na Internet, uma vez que a universidade em que leciono fica bem deslocada dos centros distribuidores de arte. Como já havia interesse da minha parte em desenvolver minha produção artística, considerei que seria o momento ideal para também documentar a trajetória.



EVO_CIRCUITO

O primeiro projeto que me envolvi desde o início quando entrei como aluno de doutorado foi o EVO_CIRCUITO (Figura 1). Este objeto que é escultura e instalação, tentava explorar a capacidade de aleatoriedade em obras de arte computacionais.

Baseado na concepção de Couchot (Couchot, 2003) sobre a arte permutacional, o EVO_CIRCUITO produzia um som que ia se alterando dentro de três fatores: (1) aleatoriedade mecânica: a parte central do objeto era basicamente um grande sanduiche de madeira em que o recheio eram os componentes como um Arduino mini, um Raspberry Pi 3, a fonte e uma série de sensores feitos com fios e parafusos. Esses sensores mais rudimentares eram responsáveis pela aleatoriedade de efeitos causados na música tema da obra. Conforme o disco girava em uma velocidade mínima (usou-se um rotor de impressora 3D para controlar o movimento), a disposição dos parafusos ativava uma das possibilidades de permutação do objeto, de modo que o Interator quando passava para as outras possibilidades de aleatoriedade nunca imaginasse qual seria o efeito que sua atividade faria na música. (2) Os sensores táteis externos: os discos externos, esticados como braços de um polvo, eram sensores capacitivos. Estes reagiam de maneira diferente para cada corpo que o tocasse, além da própria pressão aplicada que podia também variar. (3) O código responsável pela geração da música (produzido em SONIC PI) possui mecanismos de aleatoriedade já inseridos.

Estes três mecanismos tornavam a música aleatória, e ao mesmo tempo, como o código fazia sua própria alteração, ela era a narrativa da própria existência do objeto. Toda esta descrição seria perfeita se ao levar a obra para Buenos Aires, enfrentando uma série de percalços para leva-la de forma que chegasse intacta, ao plugar a fonte na tomada a mesma não iniciou. Após testar todos os cabos, ligar e religar todo o cabeamento, verificar as soldas e os encaixes, desisti. De volta ao Brasil fiz o procedimento e *voilà!* Ele liga.

Este tipo de problema poderia ser evitado se ao levar a obra a organização tivesse em mãos a documentação contendo as especificações técnicas. Eu ainda sou um artista iniciante, mas imagina todo o trabalho de meses de pesquisa e criação de um laboratório ou coletivo que conseguiu espaço para expor do outro lado do mundo e após pagar o seguro e a taxa de importação descobre que por conta de uma frequência da fonte (mesmo estando na voltagem correta) o aparelho não liga.

MEMORILHA

Figura 2



SIIMI/2020

VII simposio internacional de
innovacion en medios interactivos
VII simpósio internacional de
inovação em mídias interativas
VII international symposium on
innovation in interactive media

HUB
eventos
2020

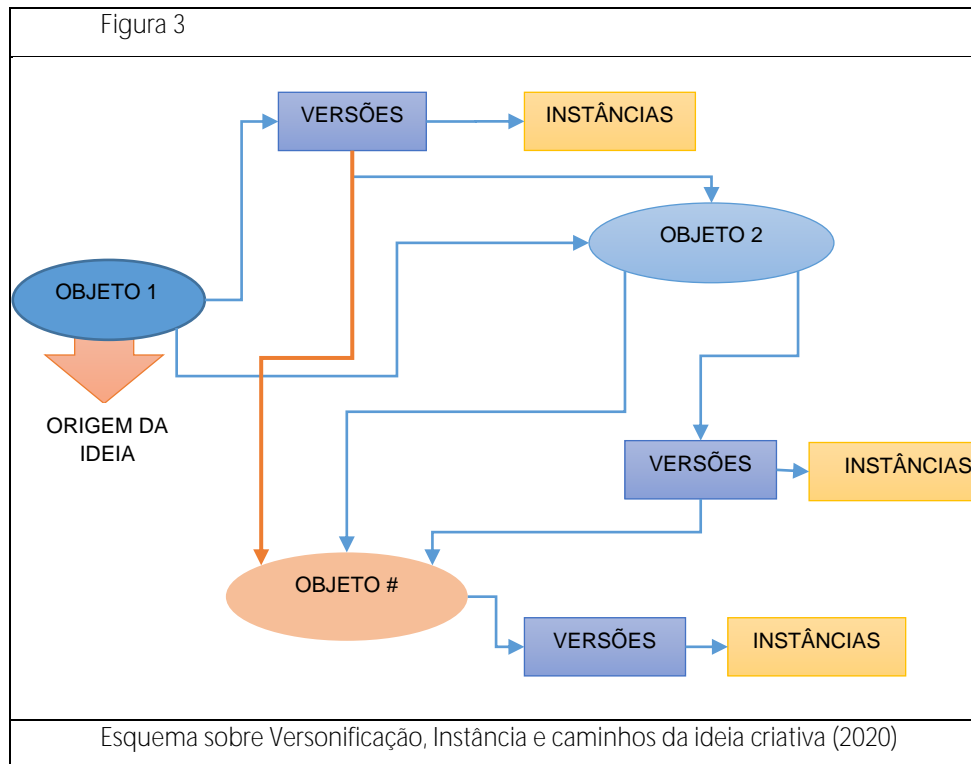


Memorilha (2019)

Memorilha surge de uma primeira tentativa de entender a natureza de uma obra artística em sua ideia de instância e versificação. Os termos da Ciência da Computação se encaixam adequadamente no conceito que eu queria apresentar. Como podemos observar na Figura 3, um objeto artístico inicial (fruto da ideia inicial do autor) pode dar origem a várias versões de um mesmo objeto, assim como pode dar origem a outros objetos a partir de qualquer de suas versões e estes objetos subsequentes podem igualmente em qualquer de suas versões dar origem a outros objetos.

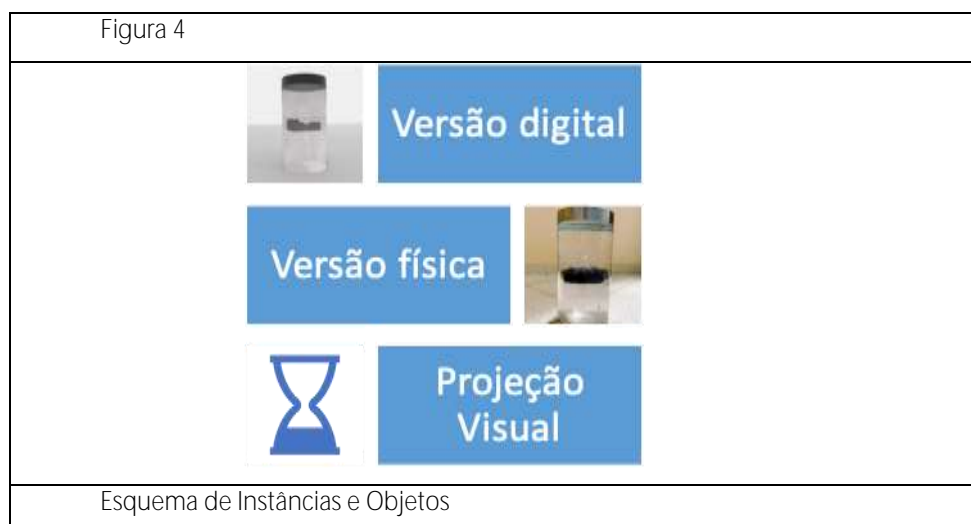
Quando objeto fruto de uma mesma ideia é exposto em ocasiões diferentes vindo de materiais diferentes, eu visualizo não como outro objeto, mas como instâncias de um mesmo objeto/ideia. O termo "Instance" (a versão em inglês do termo é mais comum) é encontrada tanto na programação em linguagem orientada a objeto quanto nos softwares de computação gráfica. No primeiro, uma instância é um objeto concreto, filho de uma classe, algo como a ideia de Platão em que o conceito puro daquele objeto é preservado, e cada variação do mesmo continua a ser relacionado à classe de que veio, mas é uma instância por si só. Na computação gráfica o conceito é o mesmo, porém a utilidade é a de facilitar o processo de renderização.

De qualquer forma, um objeto instanciado continua a ser fruto da mesma ideia. Como exemplo poderíamos citar a obra "Bichos" de Lygia Clarke, cuja instância original do objeto criado pelas mãos da artista não pode ser tocada pelos visitantes do museu (algo que a própria artista pelo visto não tinha intenção). Para resolver tal fato, criaram-se outros objetos iguais àquele primeiro, mas que os visitantes teriam a possibilidade de manipulá-los. Fora os discursos da perenidade das obras intencionadas pela artista, não vejo qualquer intenção dos museógrafos e curadores da obra em intervir na ideia da artista.



A Figura 4 representa a sequência criativa prevista para a obra MEMORILHA. No início do desenvolvimento da ideia, apresentei a versão digital para tornar visível, até para mim mesmo, o que eu gostaria de realizar com o objeto. Após, parti para o estudo dos materiais e selecionei aqueles que iriam dar a melhor aproximação com a ideia inicial. Ao final, eu gostaria de levar parte do objeto para criar outro objeto artístico que seriam projeções de imagens sobre a peça impressa em 3D.

Cada uma dessas ideias passou a ser registradas em um Caderno de Artista e fez parte de artigos e comunicações, bem como está apresentado no meu site pessoal. Nesse ponto, ainda cabe uma ampla análise ontológica sobre o que seria então o objeto em suas versões e o que seriam as instâncias do mesmo.



SIIMI/2020

VII simposio internacional de
innovacion en medios interactivos
VII simpósio internacional de
inovação em mídias interativas
VII international symposium on
innovation in interactive media

HUB
eventos
2020

Timing V.0.0.1

Figura 5



Timing V.0.0.1

Figura 6

SIIMI/2020

VII simposio internacional de
innovacion en medios interactivos
VII simpósio internacional de
inovação em mídias interativas
VII international symposium on
innovation in interactive media

HUB
eventos
2020

```
/*  
Timing V 0.0.1  
Digital Computational ArtWork by Teo "Messner"  
Augusto  
Coding Deraldo Messner da Silva & Teófilo Augusto da Silva  
September - October 2020  
*/  
  
//PWindow é uma classe que cria outra(s) janela(s) do seu sketch.  
PWindow win;  
float x, y, dia, dia2, savedTime, totalTime;  
float red, green, blue, alfa;  
  
public void settings() {  
  // size(800, 640);  
  
  //Function that allows the sketch to run in fullscreen mode. Notice that the number in the brackets means the number of the monitor that you want to launch each window.  
  fullScreen(1);  
}
```

Parte do código de Timing V.0.0.1 (2020)

Esta foi a primeira obra inteiramente computacional, foi feita e pensada para ser apresentada em um computador utilizando o Framework Processing 3. Neste processo, a versionificação fica evidente e obedece ao padrão apresentado por produtores de software.

O Timing é a obra em que minha participação como artista ficou mais evidente, apesar de ainda estar na primeira das versões alfa. Nela eu comecei a experimentar a utilização dos comentários como parte essencial da documentação do código.

Essencialmente, a primeira impressão do processo é que realmente ele se torna um pouco mais lento do que o esperado e talvez até mesmo atrapalhe o andamento criativo, porém tenho certeza que ao trabalhar no salvamento do arquivo físico, eu consigo junto com outros documentos como o próprio diário, retomar o processo

criativo em qualquer ponto da jornada, necessitando assim de um certo tipo de metodologia que permita equilibrar essa pausa no processo criativo para escrever o que o coração e a mente já visualizam.

Considerações para o momento

Por mais que a criação artística envolvendo os computadores como aparelhos tem início ainda na década de 1960, ainda há muito a se ter como concordância na base teórica principalmente sobre nomenclatura e taxionomia. A Arte é conhecida por não gostar de ser enjaulada e a tecnologia informacional é conhecida por sua rápida evolução, o que leva a preocupações sérias sobre como iremos administrar os materiais de nossa história e da criação artística deste período.

Reforço que a leitura de Flusser, Couchot, Moles e Sack, além de outros que influenciaram meu pensamento mas que não são diretamente mencionados neste texto, sedimentou em minhas reflexões a necessidade que temos de entender tanto o ambiente científico (que inventou o computador) quanto o ambiente artístico (que demonstrou e continua a demonstrar novas maneiras de lidar e aplicar o computador no dia a dia) para que possamos compreender as melhores metodologias de criação para a preservação das obras de arte computacionais.

Imagino que meu esforço possa ser futuramente também direcionado à outras expressões da Arte das mídias instáveis⁶, mas este trabalho já tem sido feito por outros excelentes pesquisadores como pode ser observado nos outros trabalhos apresentados neste evento. Isso demonstra para mim que a pesquisa nesta área está avançando e sendo levada à sério, deixando claro que o fantasma da obsolescência que cerca as obras de arte computacionais já está sendo mais do que um mero incômodo.

Referências

Couchot, E. (2003). *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: Editora da UFRGS.

Depocas, A. (2002). *Digital Preservation: recording the recoding - the documentary strategy*. Acesso em 10 de Outubro de 2020, disponível em Daniel Langlois Foundation Site: <https://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=152>

Flusser, V. (2011). *Filosofia da Caixa Preta*. São Paulo: Annablume.

Moles, A. (1990). *Arte e Computador*. Porto: Edições Afrontamento.

Sack, W. (2019). *The Software Art*. Cambridge, MA: The MIT Press.

⁶ Nota do Autor: Para saber mais sobre Mídias Instáveis ("Unstable Medias"), procurar o "Manifesto for the Unstable Media" da V2_. Disponível em: < <https://v2.nl/archive/articles/manifesto-for-the-unstable-media>>, acessado em 30 de Outubro de 2020.