

Rejane Spitz

rejane@rdc.puc-rio.br
Departamento de Artes & Design
Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro - Brasil

Claudio del Pup

claudio.delpup@qnam.com.uy
Instituto Escuela Nacional de Bellas Artes
Universidade de la República - Uruguai

Auto-Retratos com Interferências: uma Experiência de Intercâmbio Artístico e Enriquecimento Acadêmico

Resumo

Durante a SIGRADI'99, foram formados "grupos de interesse" em áreas específicas, dentre eles o "Grupo de Artes" - constituído por profissionais interessados em desenvolver pesquisas acadêmicas nas áreas de Artes & Design. Como resultado dessa interação, a PUC-Rio (Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Brasil) e o IENBA (Instituto Escuela Nacional de Bellas Artes, Montevideo, Uruguai), apoiados pelo SECIU (Universidad de la República, Montevideo, Uruguai), aceitaram o desafio de desenvolver uma primeira experiência piloto, envolvendo docentes e alunos de Computação Gráfica dessas instituições. Por meio da Internet, foi desenvolvido um exercício de cunho colaborativo, que resultou na criação de trabalhos poéticos, metafóricos e lúdicos, de muita qualidade. Tanto em termos educacionais quanto sociais tal experiência foi considerada muito bem sucedida, o que gerou sua expansão e aprofundamento durante o ano em curso, através da adesão de mais educadores e alunos, no Brasil, Uruguai e Estados Unidos, e no desenvolvimento do exercício colaborativo "Corpo Estranho".

Abstract

During the SIGRADI '99 conference, different "groups of interest" were formed, in specific areas, including "Group of Arts", formed by professionals interested in exchanging experiences and developing academic research in areas of Art & Design. As a result of that interaction, the PUC-Rio (Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro) and the IENBA (Instituto Escuela Nacional de Bellas Artes, Montevideo, Uruguay), supported by the SECIU (Universidad de la República, Montevideo, Uruguay), took the challenge of developing a first pilot experience, involving teachers and pupils from the Computación Gráfica (Graphic computing) area, of those institutions. By means of the Internet, a collaborative, artistic project was developed, leading to the creation of poetic, metaphorical, and in some cases, playful pieces of work. In terms of its educational goals - as well as in terms of its social achievements - this experience was considered very effective, which led to its expansion and deepening, during the current year: more educators and students in Brazil, Uruguay and United States have joined the group, for the development of the collaborative work "Exquisite Corpse".

Introdução - O desafio inicial

A realização da conferência SIGRADI'99 em Montevideu (Uruguai) gerou uma série de trabalhos significativos no terreno da imagem digital. Não apenas pela quantidade de apresentações - que superaram amplamente a expectativa tanto em quantidade e procedência dos trabalhos - mas principalmente pela forte e expressiva incidência de trabalhos que refletiam inquietudes e investigações no campo das artes.

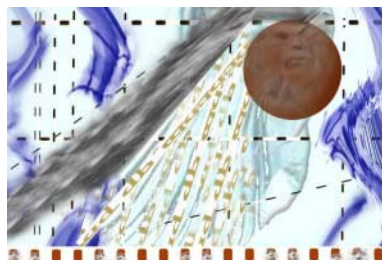
Esta nova situação permitiu detectar que também os artistas plásticos e designers - e fundamentalmente os educadores de ensino superior nessas áreas - estavam incorporando-se, de forma bastante semelhante, às correntes provenientes da arquitetura e urbanismo, tradicionalmente pioneiros no desenvolvimento e investigação do uso do computador como ferramenta de apoio ao trabalho criativo.

Esta tendência, inteligentemente detectada por autoridades e organizadores, impulsionou a criação de "grupos de interesse" que, coordenados por reconhecidas personalidades em cada uma das áreas, permitiram estreitar vínculos, dando um verdadeiro sentido e conteúdo ao evento realizado em outubro de 1999.

É através da criação destes "grupos de interesse" que surge a idéia que dá sustento à esta experiência de intercâmbio. Coordenado pela Profa. Rejane Spitz, e com a participação de vários representantes de universidades tais como a Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro e a Universidade Federal de Santa Catarina, do Brasil, o Instituto Escuela Nacional de Bellas Artes de Uruguay e o SECIU (Centro de Serviços Informacionais pertencente à Universidad de la República de Uruguay), do Uruguai, e de artistas e designers independentes, foi formado um "grupo de interesse" na área de Arte Digital, que decide então coordenar esforços no sentido de fortalecer e desenvolver atividades que pudessem dar conta das inquietudes discutidas durante o evento.

Das idéias analisadas durante as reuniões do grupo, foi considerada interessante a possibilidade de se combinar aspectos da investigação do uso de ferramentas específicas no tratamento da imagem digital com as vantagens proporcionadas hoje pela Internet, no que se refere aos aspectos de comunicação e expressão.

A partir desta proposta de trabalho, a Prof.a. Rejane Spitz, da PUC-Rio, e o Prof. Claudio Del Pup, do Instituto Escuela Nacional de Bellas Artes, concordaram em levar adiante esta



Figs. 1 e 2. Autoretrato original (Brasil) e com interferência (Uruguai)

primeira experiência, à qual incorporou-se também o Prof. Julio Cardozo do SECIU - Uruguai, desempenhando as tarefas de criação do site onde se publicam os trabalhos resultantes da experiência de intercâmbio, assim com dados referentes à proposta e equipes de estudantes participantes.

A proposta - um desafio à criatividade e à introspecção

O primeiro ponto considerado foi o de encontrar uma temática que despertasse o interesse dos alunos, e que conjugasse aspectos vinculados ao trabalho criativo com questões relativas ao auto reconhecimento, abordando a difícil e pouco praticada “arte colaborativa”, onde o resultado final é fruto da combinação de diferentes estéticas, conjugadas em prol de um fim comum.

Nesse sentido propôs-se a criação de uma imagem capaz de representar o autor - um “Auto retrato” - uma imagem capaz de expressar a forma como o autor percebe a si mesmo, e que incorporasse elementos que ajudassem a definir seu gosto, sua personalidade, seus hobbies e interesses, permitindo, numa etapa posterior da intervenção, a criação de uma nova imagem, também válida, sem dúvida diferente, resultado de fenômenos perceptivos e de interpretação que, combinados com aspectos estéticos, gerariam uma nova realidade.

Analisando a experiência proposta, encontramos antecedentes vinculados a fenômenos tais como os desenvolvidos pelo Surrealismo, onde vários artistas estabelecem determinadas regras para articular uma obra composta pela contribuição individual de cada um. “El cadáver exquisito beberá el vino nuevo” é talvez o melhor emblema do que foi realizado tanto no âmbito da expressão escrita quanto no âmbito da pintura, por artistas tais como André Bretón, Yves Tanguy, Marcel Duchamp e Max Morise.

Diferentemente dos surrealistas que partiam da premissa de ignorar o trabalho realizado por seu predecessor, nossos alunos teriam a oportunidade, na etapa de intervenção, de recriar uma realidade conhecida, tratando de encontrar na imagem recebida - na qual deveriam intervir - elementos ocultos, insinuados ou pouco desenvolvidos que dariam lugar a novos processos criativos. Cabe destacar o componente lúdico, produto do jogo proposto, onde cada um dos alunos “se expõe” a ser descoberto, analisado e confrontado.

Uma vez enunciada a proposta, os alunos do Rio de Janeiro e de Montevidéu aceitaram com inusitado entusiasmo o desafio, confirmando que estávamos certos quanto ao enfoque escolhido para a experiência.



Figs. 3 e 4. Autoretrato original (Uruguai) e com interferência (Brasil)

Metodologia de trabalho - Internet como protagonista da integração

Com a intenção de buscar um standard de comunicação, definiu-se um formato de imagem que nos permitiria, por suas características, bons resultados do ponto de vista expressivo, e possibilitaria um fluido intercâmbio entre docentes e coordenadores da experiência. Para isto se estabeleceu que as imagens a trabalhar deveriam respeitar o formato de 800x600 pixels, em 24 bits (color real) e serem salvas no formato .jpg (garantindo um tamanho de arquivo que estivesse de acordo com os objetivos e limitações do projeto).

O software *Adobe Photoshop* foi escolhido como ferramenta de trabalho básica, já que tanto os alunos da PUC como os do IENBA o conheciam razoavelmente bem, sendo permitida também a utilização de plug-ins e de outros *softwares* de manipulação digital, que, sem interferir com os objetivos gerais do projeto, servissem para atingir os fins expressivos desejados.

Os caminhos possíveis para a realização dos trabalhos davam uma completa liberdade ao artista; o desenho, a colagem, a fotografia e inclusive o vídeo foram usados como recursos iniciais para a criação da imagem, e certamente essa combinação das técnicas deu lugar a uma riqueza muito especial, que pode ser percebida nos resultados finais.

Como complemento aos aspectos técnicos, definiu-se um cronograma de atividades, onde se fixaram datas de entrega para cada uma das etapas, combinadas com aulas de análise, quando se discutia o trabalho tanto do ponto de vista individual quanto do coletivo.

Tanto as etapas de criação do auto retrato, de seu envio para realizar o intercâmbio, do recebimento do trabalho para se interferir, e sua devolução após a intervenção, tiveram a Internet como suporte necessário e imprescindível.

Este fenômeno comunicacional foi o veículo que permitiu que culturas diferentes, com linguagens expressivas também diferentes, fossem capazes de interagir, dando lugar inclusive a embrionárias expressões de educação à distância, onde os alunos trocaram trabalhos e análises com seus coordenadores em uma intrincada aula virtual.

O web site “Arte Digital” - onde são apresentados todos os trabalhos dos alunos (originais

e com interferências), bem como os objetivos estabelecidos e a proposta de trabalho - é o corolário desta primeira experiência de intercâmbio. O site está praticamente finalizado, e em vias de tornar-se disponível na Internet a partir do servidor da PUC-Rio.

Análise dos Resultados - arte, sociedade e educação

Concluída essa primeira experiência, cabe discutirmos seus resultados, à luz de categorias de natureza artística, social e educacional e social.

Destaca-se, primeiramente, o aspecto conceitual do trabalho, dando margem a reflexões a respeito da auto imagem dos alunos, de seu estilo de vida e características. Ao invés de encobrirem suas preferências, costumes e gostos, por medo da exposição individual de suas virtudes e de seus problemas, os alunos se descobriram e se expuseram de forma autêntica, original e corajosa, revelando seus valores de vida, discutindo questões que os afligem e preocupam, e até mesmo incluindo imagens de pessoas especiais, em seus trabalhos. Temas tais como a violência, a agressividade, a timidez, o medo e a vergonha foram apresentados como parte da composição de seus auto retratos, em paralelo com temas mais amenos, tais como a música, a dança, a arte e o drama. Recordações de infância, fotos de família e representações de entes queridos constavam também dos trabalhos de vários alunos.

Outro aspecto que merece ênfase foi a riqueza do uso de linguagens e técnicas expressivas utilizados nos trabalhos dos alunos, especialmente na fase inicial da experiência. Em virtude da liberdade prevista na proposta de trabalho - permitindo e até incentivando o uso de recursos artísticos tradicionais como formas de *input* iniciais para a composição da imagem digital que seria posteriormente desenvolvida - foram utilizadas técnicas de desenho à mão-livre, colagem e modelagem. Objetos de uso pessoal, tecidos e fotos foram digitalizados por meio de *scanner*, para fazerem parte da composição final da imagem.

Quanto a questões de ordem social, enfatizamos a alegria com que os alunos receberam as interferências feitas por outros alunos sobre suas imagens iniciais. Se inicialmente chegamos a temer uma atitude de rejeição ou de desgosto por parte dos alunos em relação à interferência que os outros alunos fariam sobre seus trabalhos, foi com surpresa que percebemos a facilidade e a tranqüilidade com que a fase de interferências gráficas ocorreu. Ao contrário do que se esperava, foi grande a expectativa em relação ao recebimento da imagem “modificada”: percebia-se claramente nos alunos um sentimento de curiosidade quanto ao entendimento que o “outro” havia tido sobre seu trabalho, sobre a sua pessoa, e em relação à forma como o “outro” havia escolhido para lhe “dizer alguma coisa”.

Vale notar que a comunicação entre os alunos só ocorreu no meio imagético, através das interferências gráficas: os alunos não se comunicaram entre si por *e-mail* ou vídeo, tal como poderia ter acontecido. A princípio, os educadores planejavam trocar entre si as fitas de vídeo gravadas durante as aulas, no Brasil e no Uruguai, mostrando os alunos trabalhando em suas imagens e posteriormente interferindo nos trabalhos dos outros alunos. No entanto isto não ocorreu, e curiosamente os alunos não buscaram a comunicação entre si através de outras formas que não as de interferência gráfica.

Ainda do ponto de vista social, a experiência demonstrou o potencial da Internet para trabalhos de natureza colaborativa, entre pessoas de contextos culturais diversos, e geograficamente distanciados. Se muito se fala a respeito desse potencial de intercâmbio de idéias e trabalhos da “sociedade conectada” (Spitz, 2000), pouco se vê, efetivamente, em termos de trabalhos colaborativos na área artística. Há questões de natureza “autoral”, tradicionais do âmbito das Artes, que de fato talvez dificultem a realização dessas experiências, como por exemplo: quem é o autor de um trabalho feito em colaboração com um ou vários outros artistas? Quem tem os direitos sobre o produto final, ou quem decide como exibi-lo? No nosso caso, talvez pela abordagem acadêmica, tais questões não afetaram negativamente a experiência, pois as questões autorais não foram consideradas isoladamente. A experiência teve por pressupostos a abertura de idéias, a troca de esforços, e a dinâmica do trabalho feito em equipe, e os alunos entenderam e aceitaram essa abordagem. Vale observar que outras experiências educacionais de caráter colaborativo, tais como o projeto pioneiro “*Diversive Paths*”, coordenado pela Prof. Bonnie Mitchell, da Universidade de Syracuse, iniciado em abril de 1995, também lograram êxito, permitindo o surgimento de interessantes pesquisas quanto ao caráter interativo da Arte.

Quanto aos aspectos referentes à educação, o projeto permitiu que os alunos percebessem a importância do uso integrado das artes tradicionais às tecnologias digitais para a construção e expressão de uma idéia (Spitz, 1998). Outro ponto fundamental foi o entendimento pleno por parte dos alunos do processo de trabalho, desde a discussão do conceito, a apresentação de *roughs* e *layouts* da idéia inicial, a otimização de mesclagem de técnicas e recursos, a persistência na consecução da idéia planejada, a desenvoltura e habilidade técnica no uso das ferramentas digitais, e o conhecimento e a reflexão sobre o



Figs. 5 e 6. Autoretrato original (Uruguai) e com interferência (Brasil)



Figura 7

Agradecimentos

Ao CNPq (Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico), pelo apoio ao desenvolvimento da pesquisa “Núcleo Experimental de Arte Eletrônica”, coordenada pela Profa. Rejane Spitz, e aos colegas e alunos do Departamento de Artes & Design da PUC-Rio.

À equipe de Docentes do IENBA (*Área de Lenguajes Computarizados*), pelo apoio nas tarefas de prosseguimento e coordenação das experiências de intercâmbio, apostando na integração como forma de enriquecimento no pessoal e coletivo.

Referências

- Spitz, Rejane. (2000). Netizens, net-fringers and outsiders: Internet & WWW in developing countries, LASA 2000, Latin American Studies Association, Miami, Florida, March 16-18, 2000, sem numeração de páginas.
- Spitz, Rejane. (1998). Design digital: experiências de ensino e pesquisa. Anais do 3o. Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design (P&D 98). Rio de Janeiro, Brasil. Estudos em Design. Rio de Janeiro, Brasil. v.1. n.1. p.17-24.

processo. Foi também valiosa e enriquecedora a oportunidade de se desenvolver um exercício em aula em paralelo em dois países, demonstrando que o mesmo conteúdo, as mesmas técnicas e até a mesma abordagem didática estavam sendo empregadas em dois contextos culturalmente distintos, por professores diferentes, em disciplinas correlatas.

Enfim, a experiência de desenvolvimento do “auto-retrato” contribuiu para valorizar a importância do conhecimento de Computação Gráfica como ferramenta de comunicação entre artistas ao redor do mundo.

“Corpo Estranho” - uma segunda experiência

Dando prosseguimento à pesquisa originada pelo grupo de interesse Arte Digital, atualmente encontra-se em desenvolvimento uma segunda experiência, intitulada “Corpo Estranho” (*Cuerpo extraño/ Exquisite Corpse*). Somaram-se ao grupo de educadores e instituições que participaram da primeira experiência os Profs. Maria das Graças chagas (da PUC-Rio, Brasil) e Prof. Christopher Johnson, da School of Communications/ Northern Arizona University (Estados Unidos). Desta forma, a experiência sai dos limites do escopo sul-americano, incorporando culturas e linguagens ainda mais distintas e lugares geograficamente ainda mais distanciados.

A temática deste trabalho partiu do Prof. Johnson, que, entusiasmado ao saber dos resultados da primeira experiência (“Auto-retrato”), quis também participar deste trabalho colaborativo, com seus alunos, na segunda versão. Por sugestão do Prof. Johnson, optamos por uma ampliação da temática do primeiro experimento: nessa segunda versão, a auto-representação do aluno e de suas características e preferências inclui diferentes partes do corpo, e não somente o rosto. O objetivo é a criação de um ser formado por partes do corpo de vários sujeitos diferentes, intercambiável e dinâmico, criado pelo usuário do site. Foi definida uma parte para ser representada por cada turma de alunos (rosto, tronco, membros superiores e membros inferiores), de tal forma que o sujeito completo - formado pelas diferentes partes - seja resultado de imagens feitas por alunos de cada uma das turmas, nos diferentes países. A “interferência”, nesse caso, será não mais feita pelos alunos de outras turmas, mas pelo usuário que acessará o site “Arte Digital” - onde estão sendo colocadas as imagens desenvolvidas. Cada usuário poderá compor figuras humanas de acordo com sua própria escolha, através da análise combinatória das partes, já que cada turma tem cerca de 15 alunos, resultando na possibilidade de criação de cerca de 50.000 “sujeitos” diferentes.

O trabalho está sendo finalizado atualmente pelos alunos das diferentes turmas, e deverá constar do site “Arte Digital” dentro em breve.

Considerações finais

Educadores nas áreas de Artes e Design devem incentivar a experimentação das possibilidades educacionais ocasionadas pela tecnologia digital, de forma crítica, consciente e criativa.

O computador - que já era um híbrido de muitas tecnologias - ganha agora também o *status* de meio de comunicação. O surgimento e a rápida disseminação das redes de informação internacionais, fez com que, subitamente, o computador se transformasse num canal aberto para a recepção e transmissão de idéias e imagens, num misto de correio, telefone e fax, num tapete mágico que nos permite deslizar por incontáveis caminhos em busca de informações necessárias.

O acesso gratuito garantido nesses últimos anos a profissionais pertencentes aos contextos acadêmicos, abriu espaço para o início de muitos trabalhos colaborativos entre educadores, e de algumas experiências nas áreas de Artes e Design. Há muito a ser feito na área artística, envolvendo a experimentação criativa e ousada dos recursos provenientes dos meios de expressão e de comunicação digitais. Nossa experiência com o grupo “Arte Digital” - ainda em fase embrionária - já demonstra o enorme potencial educacional das redes computacionais quando utilizado de forma cuidadosa, eficiente e crítica, contemplando as especificidades e a diversidade sócio-cultural dos sujeitos que pertencem a diferentes contextos geográficos.

Num cenário que aponta para a necessidade dos indivíduos acessarem, conhecerem, dominarem e utilizarem a informação que trafega na Internet - numa escala verdadeiramente global - o artista e o designer assumem hoje um papel de destaque, como elementos de intermediação entre o ser humano, sua cultura e sua tecnologia.

A crescente - e avassaladora - presença da Internet no cotidiano dos grandes centros urbanos, ao redor do mundo, traz em seu bojo muitos desafios. Mas é preciso cuidar para que a Internet venha a ser - de fato - uma tecnologia a serviço da melhoria de qualidade de vida, de expressão e de comunicação humana.