



**IX FÓRUM BIENAL DE PESQUISA EM ARTE
+ ENCONTRO REGIONAL DA ANPAP
+ JORNADA ARTE EDUCAÇÃO DO PROF-ARTES**

**BELÉM
PARÁ
AMAZÔNIA**

ESCREVER NO PAPEL E NO VIRTUAL REFLEXÕES SOBRE TENSÕES ENTRE O ANALÓGICO E O DIGITAL

Márcio Lins

1. Introdução

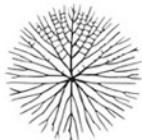
Na história do desenvolvimento tecnológico os aparatos criados para criação têm procurado mimetizar a qualidade manual para a fatura digital dos bits e bytes mostrados numa tela; se antes a escrita era caligráfica, foi dando lugar aos caracteres trabalhados na tipografia oferecida por máquinas datilográficas, depois em editores de texto em telas de fósforo verde e, em seguida, à editores gráficos de texto nos computadores que permitem desenvolver um texto, do início até sua formatação final na tela digital.

Para o desenho, a reprodução contou com as máquinas de reprodução múltipla, depois a fotografia, em seguida os softwares de criação de imagens com interferência mais rudimentar e, hoje em dia, obras inteiras são feitas e consumidas nos computadores.

O caminho até o virtual tem sido trilhado para que a criação se conceba e se consuma dentro do “virtus” (virtual) que acompanha, lado a lado, o pensamento.

Mas, como um ciclo, o movimento do virtual busca a experiência analógica para diversificar suas experiências, pois cada vez mais fica evidente que o virtual não guarda essencialmente a experiência da criação, mas as fundações de fornecer uma experiência em si. Dispositivos tecnológicos recentes como mesas digitalizadoras e e-readers têm buscado trazer recursos que simulem cada vez mais fielmente a experiência de contato com um dispositivo analógico.

Neste trabalho, devemos abordar aparato interessante que levou a vários questionamentos sob a ótica de Vilém Flusser em suas palestras sobre Artífício, Artimanha e Artefato. Trata de uma caneta digitalizadora.



2. Metodologia

Trata-se de uma caneta aparentemente comum, mas que carrega na sua ponta uma pequena câmera infravermelha que passa as informações filmadas para um celular ou tablet via conexão bluetooth. A caneta, junto com um aplicativo digital, carrega ainda várias funções como “ditado em voz”, transcrição em várias línguas, edição de cor, entre outros.



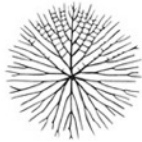
Imagem 1 - a caneta Pen+ Ellipse que permite a escrita analógica e digital

O que desejo atentar aqui é o paradoxo tecnológico do usuário: criação de forma "analógica" e, simultaneamente, de forma "digital".

Considerando que existem ferramentas de criação inteiramente digitais e que simulam a criação analógica, então qual será o apelo deste tipo de ferramenta? Foi através da experimentação com o dispositivo que reflexões e respostas apareceram mostradas aqui floresceram; leituras de textos sobre as questões de tecnologia foram feitas também para acompanhar e diversificar as questões e possíveis respostas ante a experimentação. Este artigo é um apanhado da experiência com a caneta.

3. Linhas no papel e na tela

Lembrando Flusser no texto supracitado, deixa claro que "O derradeiro artifício do homem é o próprio homem", vale dissertar um pouco, para ambientar a situação da caneta em questão à reflexão de Flusser, o que o



teórico descreve enquanto um processo universal sobre a relação do homem com a técnica: “a técnica altera o objeto, o objeto alterado altera técnica, a técnica alterada altera o sujeito, e o sujeito alterado altera a técnica”. Técnica, objeto e sujeito são elementos que interagem no decorrer da ação da arte e detém, nessas mudanças, o que sujeito, técnica e obra podem oferecer ao mundo.

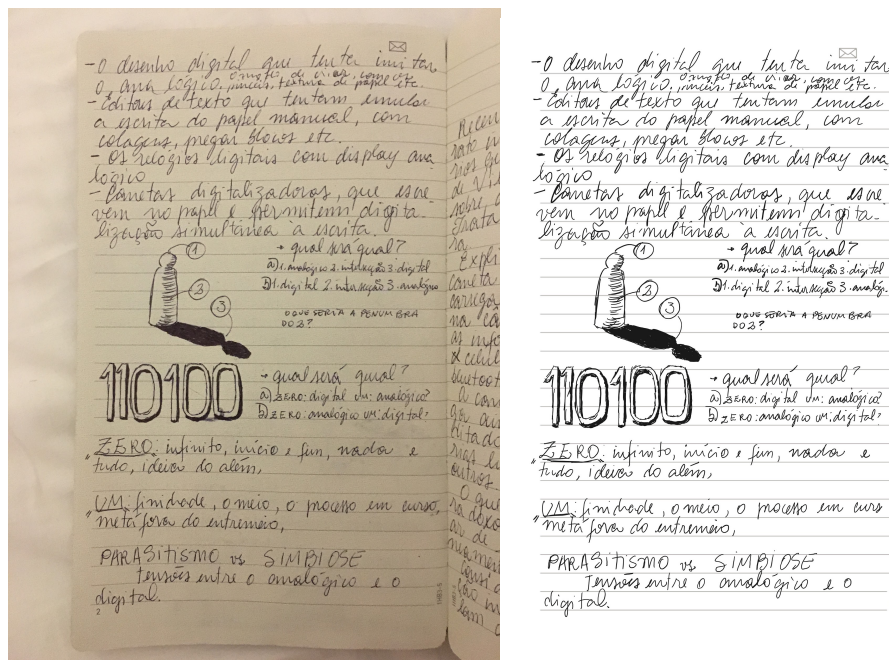
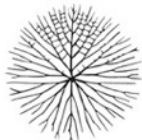


Imagem 2 - À esquerda a criação analógica, com a caneta, e à direita seu reflexo digital exportado do aplicativo.

A técnica alterando o objeto, no sentido da caneta digitalizadora, fornece dois produtos paralelos: a criação analógica e seu reflexo digital; este processo já é alterado por permitir um segundo produto que se instalou num suporte diferente (a criação digitalizada no aplicativo).

Levando isso em consideração, o produto da versão digital se tornou o objeto alterado e, portanto, altera a técnica, o qual a criação digital (oriunda da ação analógica), permite outros modos de ação da técnica, podendo mudar cores das linhas, palavras e desenhos feitos pela caneta; enviar por correio eletrônico; editar em programas de vetorização, entre outras funções. A ação da técnica sobre o objeto se alterou e ganha possibilidades outras.



Assim, percebendo as potencialidades da criação digital derivada, o sujeito altera sua técnica, prevendo as possibilidades de atuação em objetos novos, passou a criar com essas premissas em mente e, a partir daí, reinicia o ciclo, testando técnicas para retirar, outros objetos alterados.

Mas ainda se faz necessário refletir sobre a pergunta que move este escrito: porque manter o processo analógico se o processo digital se propõe ser suficiente para suprir a criação?

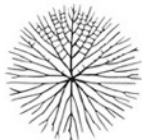
Parte disso pode ser visto na qualidade da experiência que, sendo ela diversa, não exclui as possibilidades, pelo contrário, as agrega e permite aumentar seu leque do possível (tanto em ação quanto em percepção), sendo elemento base para as mudanças descritas na premissa de Flusser sobre o artifício.

A escrita analógica não foi, desde seu estabelecimento, substituída no surgimento da escrita digital, tanto a versão analógica quanto digital permaneceram concomitantes em suas atuações enquanto técnica. Assim, a experiência de escrever/desenhar/esquematizar (criar) ganha alterações que permitem derivar nos objetos e sujeitos.

Mesmo a percepção do artifício do papel é mudada, essa mudança não é referente à exclusão, pelo contrário, ele é reinterpretado e sua importância é colocada em perspectiva ante as características do digital. Neste ponto cito David Sax em sua pesquisa sobre o conflito entre analógico e digital na obra “A Vingança dos Analógicos” quando trata da sobrevivência do papel e da escrita ante ao registro digital, quanto a permanência e durabilidade do aparato analógico:

“Eu aprendi isso do pior jeito, na época da faculdade, quando um semestre inteiro de notas que eu tomava em um pequeno laptop não conseguia ser sincronizado com o meu computador de mesa, acabando com três meses de aulas. Só fotocópias de anotações feitas à mão por meus amigos me ajudaram a não reprovar naquelas matérias” (SAX, 2017, p. 60).

Essa percepção do sujeito sobre os meios é outro ponto crucial para o entendimento da técnica e do uso do objeto. Se na época da faculdade do autor ele tivesse um aparato como a caneta em questão neste escrito, ambos



os meios estariam disponíveis e cada faceta do duplo criado serviria como “backup” do conteúdo.

A tensão entre os lados analógico e digital acaba por se manifestar no sujeito e nas técnicas aplicáveis; a integração proposta pela caneta faz o indivíduo encarar um caminho que, a priori, se iniciaria no analógico e terminaria no digital (do físico ao intangível), mas perceber que a interação com o objeto é parte de um processo ajuda a entender que a passagem para o digital pode, facilmente, ser uma etapa que permite usar o resultado digital como forma de passa-lo para o plano analógico em adição à permanência no campo eletrônico.

São digressões que permitem expandir (ou diluir) a percepção entre o que pode ser analógico, digital, físico e imaterial, dentro de um processo de criação.

4. Conclusões

Dentro de diversos processos (artísticos em particular) a diversidade de técnicas, sujeitos e objetos implica na alteração do ser criativo em si. Se a caneta permite a criação digital por meio da escrita analógica, a faceta digital muda o modo de escrever analogicamente, o modo de lidar com seu extrato digital e o modo como o sujeito entende a escrita analógica.

Se técnicas seculares convivem com técnicas recentes, por mais similares que os objetos oriundos destas possam ser, a possibilidade de mudanças nos processos mentais são o que Flusser busca evidenciar na sua máxima de que "O homem é o derradeiro artifício do homem".

A experiência enquanto campo de atuação do artifício fornece repertório mais que suficiente para que este seja um fluxo contínuo à ação do pensamento e criação humana; escrever, desenhar, programar (criar em si) encontra nos diferentes movimentos do analógico e digital meios de alterar sujeito, técnica e objeto não apenas na transição entre um campo e outro (um meio e outro), mas nos atritos entre esses campos através da experimentação tecnológica (considerando que os meios analógicos também são tecnologia, em perspectivas outras, mais gerais).



**IX FÓRUM BIENAL DE PESQUISA EM ARTE
+ ENCONTRO REGIONAL DA ANPAP
+ JORNADA ARTE EDUCAÇÃO DO PROF-ARTES**

**BELÉM
PARÁ
AMAZÔNIA**

Algo devidamente experimentado na criação deste texto, que, em sua quase totalidade, foi desenvolvido usando a caneta que despertou esta reflexão.

Palavras-Chave: Analógico; Digital; Artifício; Experiência; Criação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FLUSSER, Vilém. **Artifício, artefato, artimanha**. Arquivo Vilém Flusser. São Paulo, 2016. Disponível em: <https://www.arquivovilemflusersp.com.br/vilemflusser/?p=595>. Acessado em: 22/11/2019.

SAX, David. **A Vingança dos Analógicos**: porque os objetos de verdade ainda são importantes. ANFITEATRO. Rio de Janeiro, 2017.