



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

WRITE ON PAPER AND VIRTUAL
REFLECTIONS ON TENSIONS BETWEEN ANALOG AND DIGITAL

Márcio Lins de Carvalho

RESUMO

O presente artigo trata da experiência no uso da caneta Pen+ Ellipse que permite a escrita no papel e, simultaneamente, num “caderno virtual” presente no aplicativo da fabricante da caneta. Pretende-se explorar algumas reflexões sobre o contato com uma ferramenta que funciona em dois planos de criação vistos como opostos, o analógico e o virtual. Para ajudar nessas reflexões, usa-se principalmente o raciocínio filosófico de Vilém Flusser numa coleção de palestras chamadas “Artifício, Artimanha, Artefato” e, como suporte, a obra “A vingança dos analógicos” de David Sax. O texto aborda, sob a perspectiva da experiência pessoal do autor, com a caneta citada, tentando entender que relações de criação possíveis existem no conflito perceptível na dupla função da caneta.

PALAVRAS-CHAVE: Analógico; Digital; Artifício; Experiência; Criação.

ABSTRACT

This article deals with the experience of using the Pen + Ellipse pen that allows writing on paper and, simultaneously, in a “virtual notebook” present in the pen manufacturer's application. It is intended to explore some reflections on contact with a tool that works in two creation plans seen as opposites, the analog and the virtual. To help in these reflections, Vilém Flusser's philosophical reasoning is mainly used in a collection of lectures called “Artifice, Artimanha, Artefato” and, as a support, the work “The vengeance of analogs” by David Sax. The text



addresses, from the perspective of the author's personal experience, with the quoted pen, trying to understand what possible creative relationships exist in the perceived conflict in the pen's dual function.

KEYWORDS: Analog; Digital; Artifice; Experience; Creation.

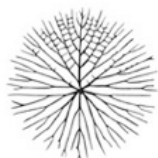
Na história do desenvolvimento tecnológico os aparatos criados para criação têm procurado mimetizar a qualidade manual para a fatura digital dos bits e bytes mostrados numa tela; se antes a escrita era caligráfica, foi dando lugar aos caracteres trabalhados na tipografia oferecida por máquinas datilográficas, 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 *Artificio*, *Artimanha e Artefato*¹.



Trata de uma caneta digitalizadora.

Assemelha-se à 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.

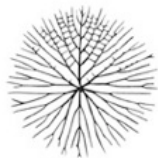


Figura 1 - a caneta Pen+ Ellipse que permite a escrita analógica e digital

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.

Linhas no papel e na tela



Lembrando Flusser no texto supracitado, deixa claro que "O derradeiro artifício do homem é o próprio homem" (FLUSSER, 2016), 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" (FLUSSER, 2016). 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.

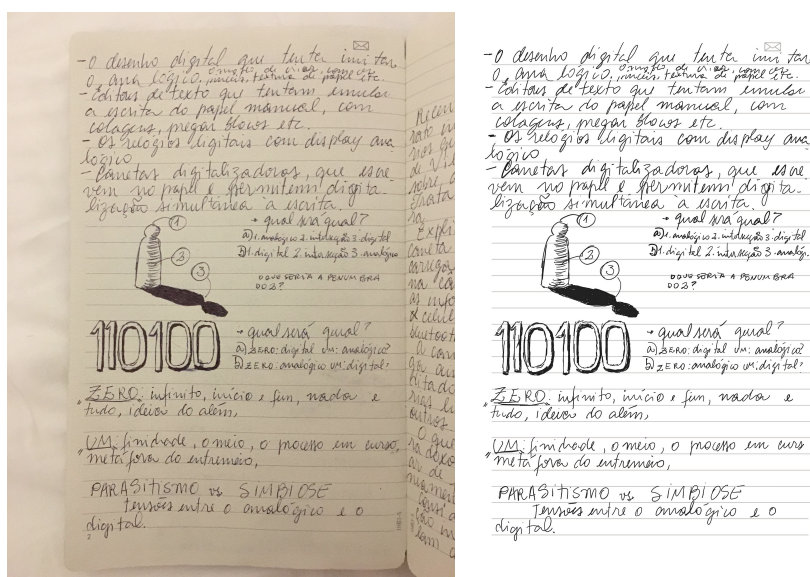


Figura 2 - À esquerda a criação analógica, com a caneta, e à direita seu reflexo digital exportado do aplicativo.

A técnica alterando o objeto, no sentido da caneta digitalizadora, fornece dois produtos para-lelos: a criação analógica e seu reflexo digital; ao desenhar, escrever, rabiscar ou outra ação que caneta e papel permitem a séculos, uma cópia se estabelece no virtual, com traços e linhas digitais mimetizando o ato físico-sensorial (tátil e visual) da escrita no papel. Este processo já é alterado por permitir um segundo produto que se instalou num suporte diferente (a criação digitalizada no aplicativo).

Nesse sentido, a mimetização da escrita manual no ambiente digital por um instrumento físico ressignifica o uso da caneta para uma função mediadora



por uma missão fim, a de obter o reflexo digital da ação manual. Fica realmente evidente a ambiguidade que a caneta expõe quando pensamos no ato de retirar algo da natureza e colocar em criação artística em suporte analógico, pois este é um processo em si, rico e cheio de nuances, um artifício milenar que é objeto de estudo por séculos; mas ao acrescentar a derivação digital neste processo, relega-o a um processo-meio para evidenciar um outro objeto-fim, imaterial e que incita quem o usa a repensar o modo de escrever, desenhar, rabiscar.

Na minha experiência, por mais que a caneta se mostrasse como disposta a captar os detalhes da escrita manual “pura” por assim dizer, não conseguia separar o fato de que a criação no papel seria repassada para o ambiente digital e acabei por pensar no papel como um suporte de criação para tal, pensando nas possibilidades de alteração da imagem digitalizada enquanto desenhava no papel. A técnica altera o objeto.

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.

O ecossistema de possibilidades da versão digital dos rascunhos se mostrou outra faceta da tensão entre o analógico e digital. A caneta apresentando apenas uma cor e espessura de linha quando usada no papel, seu resultado digital permitia uma miríade de alterações que não poderia imaginar com um só instrumento analógico, ou, pelo menos, o instrumento que tinha em mãos. Estava evidente que a função final de digitalização e alteração deste produto virtual era o que se mirava como objetivo da experiência; sendo assim, meu desenho passou a tentar prever as escolhas possíveis de cores, espessuras, recortes entre outros. O objeto alterado altera a técnica.



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.

Prevendo os possíveis usos de desenhos em papel que poderiam ser imediatamente digitalizados, minha visão daquela experiência de desenho me permitiu perceber as aplicações que o produto digital seria capaz de mimetizar, ou seja, de oferecer num desenho digital a autenticidade do desenho a mão sendo, este desenho, realmente manufaturado, simultaneamente físico e virtual.

Nesse ponto o que foquei foi deixar o desenho virtual mais próximo do analógico, entendendo que a facilidade de padronização do desenho digital seja um obstáculo a essa impressão de “manufatura autêntica”, algo que, não raro, se mostra laborioso para replicar em desenhos feitos diretamente no ambiente virtual. Ainda que em palavras duras, David Sax em sua pesquisa sobre o conflito entre analógico e digital na obra “A Vingança dos Analógicos” coloca esse tipo de conflito ao passar do analógico para o virtual.

Criatividade e inovação são movidas pela imaginação, que murcha quando é padronizada, o que é exatamente o que requer a tecnologia digital ao codificar tudo em uns e zeros, dentro dos limites aceitos pelo software (SAX, 2017, p. 58-59)

Particularmente discordo que criatividade, inovação e imaginação sejam “murchadas” pelos eventuais limites da tecnologia digital, mas no raciocínio que tive da experiência com a caneta Pen Ellipse, de uma eventual facilidade em replicar a espontaneidade do rabisco no papel em comparação com o esforço em fazer diretamente no digital, raciocínio se aplica parcialmente, de fato a experiência direta no papel é insubstituível, mas a experiência com a caneta digitalizadora permite que este patamar seja superado.

Reflexão esta que é condizente com Flusser quando este reclassifica o termo “artifício” ao dizer que *o termo significa “fazer técnico”, no sentido de um*



fazer não espontâneo, mas deliberado (FLUSSER, 2016), ou seja, deliberadamente – considerando as opções possibilitadas pelo objeto – a criação digital que mimetiza a analógica permite a liberdade a quem usa de escolher qual fatura (digital ou analógica) o serve melhor ao propósito de criação; claro considerando apenas as duas perspectivas mais evidentes, com a prática é possível ver outras perspectivas de criação para além das aqui expostas.

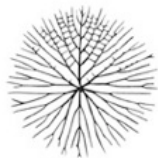
Mas ainda se faz necessário refletir sobre a pergunta que move este escrito: porque manter o processo analógico se o processo digital se propõe ser suficiente para suprir a criação?

O “papel” do analógico na experiência digital

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. Flusser evidencia essa permanência, colocando como transformação, é na mudança que determinada técnica se perpetua.

Trata-se de técnicas que salientam o aspecto objetivo do ser animado, e alteram tal aspecto. [...] São técnicas que ultrapassam o aspecto fenomenal do outrora chamado “real”, para penetrarem o campo relacional concreto sobre o qual os fenômenos repousam (FLUSSER, 2016, 2ª palestra, p. 6)



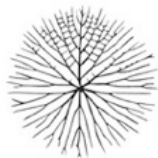
Percebendo o fluxo de tecnologias que se perpetuam pela história, o que Flusser acaba por colocar é que por mais que a criação digital permita mais alterações, mais possibilidades e alcances, ela não vem do nada, se reporta para a criação analógica de onde foi gerida e ainda é referência, mesmo que o papel, nesta experiência, seja mais um artifício num ecossistema de artifícios.

Mesmo a percepção 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 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 passá-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.

Impressões (finais) rascunhadas

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).

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

ⁱ Trata-se de três palestras dadas em 1985 na 18ª Bienal Internacional de São Paulo, seus manuscritos foram publicados em 2016 no Arquivo Vilém Flusser do grupo CISC (Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia) da PUC-SP.



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

**BELÉM
PARÁ
AMAZÔNIA**

REFERÊNCIAS

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.