ESTÉTICA E TEORIA DA ARTE II.

Módulo I

ARTE . VISUAL . ENSINO

Ambiente Virtual de Aprendizagem

Tópico 3

As primeiras transformações Estéticas do século XX em face aos fenômenos sociais, a indústria e a comunicação de massa.

Professor Doutor

Isaac Antonio Camargo

Cursos de Artes Visuais – Licenciatura e Bacharelado
Faculdade de Artes, Letras e Comunicação
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul

As primeiras transformações Estéticas do século XX em face aos fenômenos sociais, a indústria e a comunicação de massa.

Os impulsos para as primeiras transformações estéticas do século XX foram provocados pela industrialização, urbanização e comunicação de massa.

A Arte passou a dialogar e refletir à respeito da velocidade da vida moderna, a presença das máquinas, das multidões e, mais tarde, debater a lógica da indústria cultural e da cultura de massas.

O impacto da industrialização na sociedade transforma a cidade em protagonista: se antes predominavam paisagens bucólicas, temas mitológicos, históricos e religiosos, a partir do século XIX a sociedade começa a tornar-se urbana e a Arte passa a dialogar com isto. Assim temas como a indústria as ruas movimentadas, estações de trem, multidões e diferenças sociais passam a ser representadas. O Trabalho de operários e camponeses ganharam visibilidade em obras como as de Gustave Courbet a partir de Movimentos como o Realismo enfrentando as contradições sociais decorrentes da migração do campo para a cidade e os efeitos da industrialização sobre a classe trabalhadora.

Em complementação a estes movimentos, no início do século XX, o Cubismo e o Futurismo vão se relacionar diretamente com os avanços científicos, tecnológicos e industriais e manifestar isso esteticamente por meio de sua aparência e temas. O Cubismo tende a refletir a fragmentação do olhar e buscar novas concepções espaciais inspirado pela ciência moderna, o Futurismo, por sua vez, exalta a velocidade, as máquinas e a energia da industrialização e urbanização como símbolos de progresso.

Em decorrência disto, a Estética passa a dialogar com estas novas posturas e criar novas possibilidades de estudo, reflexão e explicação para a Arte. O cubismo, por exemplo, foi associado à Teoria da Relatividade de Einstein que questionava a linearidade do tempo e a estabilidade do espaço já que as manifestações Cubistas refletiam a multiplicidade e simultaneidade pelos múltiplos pontos de vista adotados em suas criações.

O Futurismo, por sua vez, exaltava a velocidade, as máquinas, os motores e a eletricidade como símbolos da nova era decorrente da Industrialização, portanto o efeitos cinético do movimento físico passa a glorificar as fábricas, locomotivas, aviões e automóveis, representando-os como metáforas artísticas desses "novos tempos". Valorizar a Ciência e o progresso por meio da tecnologia era um meio de libertação do passado, celebrando a Segunda Revolução Industrial no qual as indústria de extração e transformação como as do petróleo siderurgia e motores a combustão.

Assim surge uma "Estética da Velocidade" manifestas em Obras como *Dinamismo de um cão na coleira* de Giacomo Balla de 1912, em busca da captura do movimento contínuo, como referência ao processo cinético inspirado pelo desenvolvimento e presença das máquinas, típicas das sociedades industrializadas em oposição a natureza.

Não há mais dúvidas de que o século XX foi um período de ruptura com a tradição e reinvenção das poéticas visuais. Os modos tradicionais do desenho, pintura, escultura e outros meios já convencionalizados, são revistos e reoperados por meio de investigações, experimentações e proposições por meio de hibridações, sincretizações e conexões com outras tecnologias e processos criativos e de criação.

Neste caso a incorporação de fotografias, cinema, vídeo e as tecnologias digitais emergentes redefinem os caminhos estéticos, ampliando o conceito de arte para incluir a ideia de temporalidade, como, por exemplo, o movimento cinético, receber os corpos nas performances e intervenções ambientais em locais fechados ou abertos, naturais e urbanos. Novos tempos e novos processos.

Tomando como exemplo a Pintura constata-se que ela abandona a representação mimética e passa a explorar os aspectos formais, matéricos e autorais como cor, a estrutura, os materiais e a gestualidade como elementos de significação em detrimento de temas tradicionais como retratos, paisagens, mitologias e demais recorrências costumeiras na visão tradicional.

A concepção e o conceito de Escultura também se modifica, os objetos esculpidos ou modelados abrem caminho para novos modos de criação: tais objetos são confrontados pela espacialidade, instalações e intervenções. Os materiais recorrentes da tradição são substituídos por outros industrializados ou reoperados pela sua materialidade com elemento de sentido e não mais como atos, fatos ou representação. A forma se torna autônoma sem buscar, necessariamente, referências no mundo natural.

A Fotografia se torna a primeira tecnologia a afastar a artesania da Arte. Criar uma imagem não depende apenas das habilidades psicomotoras do ser humano. É possível recorrer a um aparelho que possibilita apontar para um lugar ou alguma coisa e acionar seus mecanismos de ajuste de tempo e luminosidade para captar as condições luminosas e registrar num suporte químico sensível.

O Cinema, um processo capaz de fazer fotografias sequenciais e projeta-las é capaz de criar a ilusão de movimento que nenhum processo ou obra anterior foi capaz de fazer. Depois o Vídeo, traz a possibilidade de captar e registrar imagens sem suportes químicos, mas magnéticos, seguido dos sistemas digitais computadorizados nos quais não há mais química nem suportes físicos, apenas virtualidades...

A Arte adota o tempo e a montagem por desde o Cinema e o Vídeo. A instantaneidade destes meios foi ampliada pelos sistemas digitais possibilitando que o corpo humano se tornasse protagonista, não apenas como interpretes de textos e cenas escritas e dirigidas por autores externos, mas introduzindo a Performance, as ações geradas pelo artista/autor no tempo e no espaço configuram um meio de preservação do instante no ato performático em si.

A integração com a ciência e a tecnologia analógica ou digital, faz com que a Arte se transforme também em pessoal e interativa. Muito mais pessoas têm à sua disposição meios, instrumentos, aparelhos e recursos capazes de inseri-los no universo criativo que antes apenas os artistas tinham acesso. A ampliação da possibilidade de qualquer pessoa produzir imagens também altera o espectro Estético vigente.

A Arte digital também se torna interativa por meio de recursos como realidade virtual ou aumentada possibilitando que as pessoas interajam e interfiram umas com as outras por meio de programas computacionais ou aplicativos tornando-as parte de um só ambiente, mesmo que simulado, mas interativo. Assim Arte, Ciência e Tecnologia convivem simbioticamente num mesmo lugar, embora, virtual.

Não se pode ignorar também que os efeitos do sistema socioeconômico decorrente da pressão industrial também passa a definir os rumos da Arte. Uma das manifestações que mais se apropriou dela foi a Pop Art. Esta modalidade ou movimento surge na Inglaterra por volta de 1950, com o *Independent Group* em Londres, como reação ao Expressionismo Abstrato e em busca de uma aproximação com a cultura popular.

Alguns artistas que participaram desse movimento inicial foram: Richard Hamilton considerado o “pai da Pop Art”, com a colagem *Just What Is It That Makes Today's Homes So Different, So Appealing?de* 1956. Eduardo Paolozzi precursor do uso de imagens por apropriação de imagens publicitárias de revistas comerciais por meio de colagens desde os anos 1940. Peter Blake mescla ícones da cultura popular, como celebridades e história em quadrinhos. David Hockney explora cores vibrantes em temas tomados do cotidiano.

Na década seguinte, 1960, o movimento se expande e chega às Américas, especialmente aos EEUU, onde encontra um ambiente propício para este tipo de proposição consolidando o que se caracterizaria uma Estética Pop. Vários artistas se dedicam a esta tendência, entre eles o mais cultuado que foi Andy Warhol, além dele Roy Lichtenstein, James Rosenquist e Tom Wesselmann entre outros.

Andy Warhol funda "*The Factory*", seu estudio em NY, um Um espaço de produção artística, mas também de convivência cultural. Funcionava como ateliê, laboratório criativo e ponto de encontro de artistas, músicos, cineastas e intelectuais. Seus principais trabalhos são desenvolvidos com fotografia e serigrafia explorando personalidades como Serigrafias de Marilyn e Elvis Presley ou latas de sopa e garrafas de bebida ambas conhecidas do grande público.

Roy Lichtenstein desenvolve suas Pinturas inspiradas em quadrinhos, com pontos Ben-Day, hachuras e cores planas. Claes Oldenburg produz Esculturas monumentais de objetos cotidianos e representação de alimentos como hambúrgueres. James Rosenquist e Tom Wesselmann Trabalharam com publicidade e recorrem a temas como o erotismo criando obras em escala monumental.

Em paralelo às mudanças que ocorriam nestas primeiras décadas do século XX, há um debate constante proveniente da Escola de Frankfurt originária do Instituto de Pesquisa Social da Universidade de Frankfurt fundada por intelectuais como Max Horkheimer, Theodor W. Adorno, Herbert Marcuse, Walter Benjamin e Jürgen Habermas cuja meta era superar os limites do marxismo tradicional e do positivismo.

Seus principais debates geram o conceito de Indústria Cultural, onde de Adorno e Horkheimer discutem a massificação da cultura gerada pelo entretenimento, constituídos naquele momento, pelo cinema, rádio, TV fincadas na publicidade como estratégias da indústria de massa para promover e intensificar o consumo de produtos industrializados ou produzidos para consumo como entretenimento em oposição à cultura como um bem social.

Nesse contexto, a Comunicação de massa é ferramenta mais eficiente da Indústria Cultural, cujo conceito desenvolvido por Adorno e Horkheimer no livro *Dialética do Esclarecimento de* 1947, destaca a Produção padronizada que transforma Arte e Cultura em mercadorias. Assim gera a Alienação por meio do consumo de produtos culturais em série, reduzindo a autonomia crítica do consumidor. A ideia de Reprodução ideológica legitima os interesses das classes dominantes.

Em relação à Cultura de massas Edgar Morin analisou como rádio, televisão, imprensa e publicidade passaram a moldar comportamentos e opiniões. Estimulando o Consumismo como a busca incessante por bens materiais e a obsolescência programada, uma estratégia de forçar o consumo de bens que se degradam mais rápido. Destaca a Ambivalência, ou seja, como a cultura de massas pode ser vista como ameaça a diversidade cultural, criando uma suposta democratização do acesso à arte e informação.

Pode-se dizer que o século XX redefiniu o olhar artístico e os parâmetros Estéticos, a Arte, como experiência sensorial, tecnológica e conceitual provoca uma expansão poética nunca vivida pela humanidade desde seus primeiros momentos. A complexidade que as manifestações artísticas demonstram nos dias de hoje exigem também a expansão dos conhecimentos *sobre* e *em* Arte.

Questões relativas à Unidade 3:

1. Quais as motivações das primeiras manifestações estéticas do século XX?

2. Como os primeiros movimentos artísticos do século XX passaram manifestaram as transformações sociais?

3. Quais características tais movimentos revelaram em sua aparência estética?

4. Como a Arte do século XX alterou os modos tradicionais?

5. Como as poéticas artísticas passaram a se manifestar no século XX?

6. Qual a influência da ciência e da tecnologia na Arte Visual?

7. Qual o efeito da indústria e consumo de massa na criação artística?

8. Qual movimento surge do consumismo e que estética decorre dele?

9. Qual a teoria que debate o consumismo? De onde surge e qual conceito a define?

10. Qual o efeito desse comportamento social em relação à Arte e a Cultura?

Realize as atividades e envie para o e-mail institucional:
isaac.camargo@ufms.br