



AS TRAMAS DAS LINGUAGENS E O PALIMPSESTO CIBERNÉTICO NA ESTÉTICA CONTEMPORÂNEA

Prof. Msc. Ricardo Portella de Aguiar (ricardo.portella@rafrom.com.br)
<http://lattes.cnpq.br/9587127623598732>

Profª. Drª. Cida Donato (cidadonato@rafrom.com.br)
<http://lattes.cnpq.br/3772517780724732>

Certos tipos de máquinas e alguns organismos vivos — particularmente os organismos vivos superiores — podem modificar seus padrões de comportamento com base na experiência passada, de modo a alcançar fins anti-entrópicos. Nessas formas superiores de organismos comunicativos, o meio ambiente, considerado como a experiência pretérita do indivíduo, pode modificar o padrão de comportamento para outro capaz de, neste ou naquele sentido, haver-se mais eficientemente com o futuro meio ambiente (WIENER, 1954, p. 48)

A palavra, depois de proferida, jamais pode ser apagada, desdita, anulada de seu vigor na linguagem. Estão nela contidas a verdade e a existência das coisas e das pessoas, e dela dependem as tramas do discurso verbal. Desdizer, ou redizer, implica num novo dizer, num outro discurso: não mais o anterior. Toda palavra exprimida, portanto, mistura-se aos fatos e neles participa, numa conjuntura na qual o verbo é, literalmente, a ação. Por mais que se deseje redizer por sobre o dito, numa tentativa de neutralizar o enunciado, a força do pronunciamento verbal impossibilita a sua própria anulação. Em Édipo Rei, por exemplo, quando Tirésias, um ancião cego, porta-voz do oráculo, resiste em articular o seu discurso e revelar, ao seu soberano, a verdade que lhe fora confiada, esse o faz numa tentativa de não desencobrir aquilo que se ocultava no silêncio do não pronunciado; do verbo não materializado, como se, desta maneira, pudesse modificar os fatos e reconduzir os destinos dos envolvidos neles:

ÉDIPO - Que tens tu, Tirésias, que estás tão desalentado?

TIRÉSIAS - Ordena que eu seja reconduzido a minha casa, ó rei. Se me atenderes, melhor será para ti, e para mim.

ÉDIPO - Tais palavras, de tua parte, não são razoáveis, nem amistosas para com a cidade que te mantém, visto que lhe recusas a revelação que te solicita.

TIRÉSIAS - Para teu benefício, eu bem sei, teu desejo é inoportuno. Logo, a fim de não agir imprudentemente...

ÉDIPO - Pelos deuses! Visto que sabes, não nos ocultes a verdade!

Todos nós, todos nós, de joelhos, te rogamos!
(SOFOCLES. S/d. p.28)

No entanto, articuladas as palavras, no diálogo que se desenrola, define-se, por sentença, o destino da trama, na qual nenhum discurso posterior é capaz de tornar sem sentido o axioma: Édipo é o assassino de seu pai e o amante de sua mãe.

TIRÉSIAS - [...] Um dia virá, em que serás expulso desta cidade pelas maldições maternas e paternas. Vês agora tudo claramente; mas em breve cairá sobre ti a noite eterna. [...] Tu não podes prever as misérias sem conta que te farão igual, na desdita, a teus filhos. [...]

ÉDIPO - Quem poderá suportar palavras tais? Vai-te daqui, miserável! Retira-te, e não voltes mais!

TIRESIAS - Eu não teria vindo, se não me chamasses!

ÉDIPO - Nunca pensei que viesses aqui dizer tantas tolices; do contrário, não te mandaria buscar!

TIRÉSIAS - Tu me consideras tolo; mas para teus pais -- os que te deram a vida - eu sempre fui ajuizado.

ÉDIPO - Que pais? Espera um momento!... Dize: quem me deu a vida?

TIRÉSIAS - Este dia mesmo far-te-á sabedor de teu nascimento, e de tua morte! (Ibid. p.32)

A anulação de um discurso, portanto, implica no apagamento do que foi anteriormente elaborado e depositado por sobre um suporte qualquer. No caso da palavra falada não há suporte: o som vibra em ondas, estimulando nosso aparelho sensor, que ativa nosso aparato perceptivo e nossos mecanismos de retenção de informações. No entanto, a necessidade de reelaborar a narrativa ou de reescrevê-la, modificando-lhe a acepção, ou mesmo anulá-la completamente e, por sobre ela, edificar novas construções, estimulou o desenvolvimento de técnicas que possibilitassem as retificações e regravações de registros, culminando no aparecimento, ainda na antiguidade, do palimpsesto.

Diferentemente da narração oral, o texto escrito, quando apagado, se não memorizado por algum leitor, perde-se ao ceder o seu lugar para um novo registro, fazendo do suporte — o papel, a tela, o pergaminho, a pedra — o sustentáculo da narrativa, seja ela verbal, não-verbal ou sincrética, valorizando a sua função, colocando-o entre os elementos fundamentais às manifestações das diferentes linguagens humanas: literatura, artes plásticas, artes visuais, dentre outras. Todavia, as matérias que enformam a arte possuem limitações inerentes às suas naturezas: espaço, capacidade de armazenamento, aderência, permeabilidade, densidade etc., as quais limitam tanto o ato

da materialização do objeto imaginado, quanto os métodos de criação adotados pelo artista.

Por este motivo, a busca de tecnologias apropriadas sempre procurou criar meios de aumentar as possibilidades de o artista se expressar, permitindo à obra se revelar em sua máxima potencialidade. Esta conjuntura ressalta a força que a instrumentalidade da técnica possui quando está em perfeita sintonia, com o criador, em prol do surgimento do objeto estético: “a técnica é uma forma de desencobrimento. Levando isso em conta, abre-se, diante de nós todo um outro âmbito para a essência da técnica. Trata-se do âmbito do desencobrimento, isto é, da verdade.” (HEIDEGGER. 2001. p. 17)

Quanto mais as ferramentas foram acrescidas de funcionalidades, mais a tecnologia se fortaleceu, o que favoreceu o surgimento de novos aparatos tecnológicos: um moto-contínuo tecnológico. As mudanças, iniciadas pela ação do homem junto à natureza, influenciaram e foram influenciadas por essa relação, refletindo-se em seus contextos, no mais amplo sentido. No auge da Revolução Industrial, por exemplo, mais precisamente no advento da máquina a vapor, a velocidade, possivelmente, tenha sido um dos maiores fenômenos que o homem do *otocento* tenha conhecido. O deslocamento do corpo com mais rapidez provocou uma nova maneira de se perceber o mundo em toda a sua capacidade sinestésica. O impacto das mudanças provocou reações nos corpos e no contexto moderno e se refletiram nas produções que se sucederam, nos diferentes campos epistemológicos, representados de inúmeras formas: arquitetura, textos, imagens, ciência, chegando às investigações acerca da mente humana, como no caso da psicanálise, inaugurada por Freud, que já sugeria, em 1895, a mente humana como um aparato estimulado a partir de duas fontes: o mundo externo; e o interior do próprio corpo; um modelo de palimpsesto que evoluiu para um modelo psicodinâmico onde o “princípio do prazer” (FREUD, 1998) é o principal desencadeador de todas as manifestações humanas.

A Arte, por sua vez, não se intimidou diante da Engenharia e participou ativamente desse artifício, ocupando o seu lugar de direito, questionando, ratificando, representando, registrando e colocando sob o foco da ciência os novos signos que passaram a estruturar os meios de comunicação do homem moderno, como, por exemplo, os movimentos de vanguarda. O início desta revolução, no entanto, é questionável: seria ele demarcado pela descoberta do fogo? Ou da roda? Ou do moinho? Ou do dínamo? Ou da proposta do

relógio mecânico de Descartes? Entretanto, o fato é que a tecnologia surgiu e avança num processo contínuo gerado pela relação do homem com a natureza, que a modifica e a transforma em função de suas necessidades e interesses. Desde a primeira ferramenta — uma extensão das mãos — até os computadores pessoais — a extensão do intelecto —, a trajetória percorrida pela humanidade estabeleceu um contexto significativo no qual culturas se estruturaram e compartilharam os seus signos.

Na contemporaneidade chegamos a um momento, no qual, com o suporte da tecnologia, um fenômeno se inaugura: a midiatização. Um novo paradigma que reconstrói os sistemas de sentido através da implementação de redes múltiplas, independentes, formando uma trama indecisa de significantes e não uma estrutura convencional de significados, des-construindo a noção de tempo-espço e potencializando a característica infinita da linguagem. O que podemos perceber é o surgimento de inúmeras reflexões, nos diferentes campos do conhecimento, acerca da relação homem-máquina, muitas das quais especulam sobre as interferências e influências dessa relação nos comportamentos e os novos rumos das linguagens humano-computador, dentro de um contexto que se quer pensar tecnocêntrico.

As considerações sobre os rumos da relação homem-máquina que se somam ao patrimônio acadêmico-científico vinculam-se ao fato de que a Tecnologia da Informação, com o computador — capacitado a adquirir novas configurações a partir da interação com o homem — e suas linguagens, sugere uma nova expressão para a arte, inserindo-se como um espetacular celeiro de obras abertas: um palimpsesto cibernético onde o limite da criação é estabelecido num diálogo prévio entre a máquina e o homem: entre o próprio palimpsesto e quem o construiu, conduzindo criador e criatura a uma relação onde os papéis se confundem e a superioridade do homem — o senhor — em relação à máquina — o escravo — parecem se inverter:

Mas ser senhor não é mais fácil. Com efeito quando se vê confirmada a sua superioridade, ela deixa por isso mesmo de existir: porque superioridade só existe paradoxalmente se for exercida por iguais; se acreditarmos realmente na inferioridade do escravo, a superioridade perde o sentido. Mais exatamente, perde o sentido quando o senhor se dá conta da sua relação com o escravo e da imagem dessa relação, ou se preferirmos quando ele toma consciência disso (TODOROV, 1978, p.40)

Diferentemente dos suportes até então explorados pelos artistas, o computador não existe apenas enquanto receptáculo de idéias e matérias-primas, ao contrário, o seu urdimento (o aparato como um todo) implica na existência da obra e influencia na sua compreensão, assim como também participa na recepção da mesma, estabelecendo uma relação para a qual encontramos respaldo nas teorias da estética da recepção, quando estas nos abrem a possibilidade de que a obra é um “potencial de sentidos que, só com a participação ativa do leitor, consegue chegar a interpretações de sentido historicamente distintas” (KLAUS, ano 1983, p. 86). Muito embora a Estética da Recepção dedique-se à obra literária e considere o leitor como aquele que busca o prazer do texto — um prazer que ele mesmo desconhece e que se torna concreto no momento do contato com a obra —, podemos ampliar a aplicação deste postulado para as demais linguagens da arte, no sentido de que estamos, assim como os teóricos daquela corrente, privilegiando o leitor no ato interpretativo, colocando em questão o “horizonte de expectativas”¹ como ponto fundamental na concretização da obra, fechando o ciclo de leitura, o qual inclui: artista → imaginação criadora → matéria → (criação + forma = objeto estético) → (leitor = recepção) → construção de sentido → prazer estético:

Qualquer obra de arte literária só será efectiva, só será re-criada ou “concretizada”, quando o leitor a legitimar como tal, relegando para plano secundário o trabalho do autor e o próprio texto criado. Para isso, é necessário descobrir qual o horizonte de expectativas que envolve essa obra, pois todos os leitores investem certas expectativas nos textos que lêem em virtude de estarem condicionados por outras leituras já realizadas, sobretudo se pertencerem ao mesmo gênero literário. (CEIA, 2008, p.1)

No entanto, não podemos dizer que tal fenômeno seja uma novidade no campo das artes, tendo-se em vista que o aparato tecnológico e o suporte da obra, por mais simples que estes tenham sido em seus primórdios, sempre se mantiveram intrínsecos ao contexto humano, principalmente no que tange à produção artística, incrementando-a, influenciando-a e, também, surgindo a partir da necessidade da criação. As pinturas rupestres, as Vênus do paleolítico, os afrescos gregos, os mosaicos bizantinos, as telas renascentistas, dentre outras técnicas e objetos, são comprovações vivas dessa parceria

¹ Expressão de origem alemã (traduzida em inglês por horizon of expectation e em francês por horizon d'attente), que provém da fenomenologia de Husserl e da hermenêutica de Gadamer. Nesta perspectiva, o horizonte é, basicamente, o modo como nos situamos e apreendemos o mundo a partir de um ponto de vista subjectivo. (CEIA, 2008)

milénar, as quais, em suas diferentes linguagens e tempos, constituem um legado passível de leituras e estudos acerca da relação estabelecida entre o homem, seus meios, e seu contexto. Um aparato retórico por excelência:

Na 'máquina' retórica o que se coloca no início, mal emergindo de uma afasia nativa, são matérias brutas de raciocínio, fatos, um 'tema'; o que se encontra no fim é um discurso completo, estruturado, totalmente armado para a persuasão (BARTHES, 2001, p. 49)

A matéria-prima, para muitos artistas, sempre foi um convite à criação. Camille Claudel buscava o melhor barro para modelar as suas formas; Michelangelo via, ainda no bloco de mármore, as suas figuras aprisionadas, assim como Freud descrevia o processo psicanalítico, considerando que "a escultura é a arte de representar a matéria"; os impressionistas, que também se apropriaram dos fenômenos físicos (luz *versus* pigmento) para causarem a sensação da forma aos que apreciavam as suas obras. Nesta reciprocidade, pela qual se entrecruzam olhares e sensações, o artefato abre-se à criação e à apreciação pelo simples fato de a sua presença torná-lo o que É. Ou seja, a tela e o pigmento presentes no arcabouço pelo qual se revela *O grito* de Munch é o próprio grito e não mais o linho, a têmpera, a moldura de madeira ou mesmo o pincel de seda que o constituíram. O bronze no qual se estruturam os *Burgueses de Calais*, muito embora mantenha contido em si, e na obra, a sua liga metálica básica: cobre e estanho, essa composição se oculta por detrás do momento de agonia refletido nas faces dos mártires rumo aos seus destinos: o metal se ausenta, a obra evidencia-se. *O Bolero de Ravel*, obra musical de um único movimento, ganha a sua força no arranjo dos instrumentos que se somam nas cento e sessenta e nove vezes em que os únicos dois compassos dão ao bolero o ritmo uniforme e invariável, no entanto, a poética musical estrutura-se no arranjo e no tempo em que o silêncio e o som promovem a descontinuidade de estímulos musicais.

Em cada uma das manifestações das linguagens artísticas encontram-se contida as particularidades do aparato e da matéria que a enforma. Não diferente disto, também a arte contemporânea traz para o seu acervo obras cujos formatos estão sujeitos aos suportes de seu tempo e aí se incluem manifestações bastante distintas como a *body art* e

a arte produzida no âmbito da cibernética², a dita “arte computacional”, cujos parâmetros e referências parecem transitar entre o objeto e a virtualidade, podendo estabelecer uma relação de efemeridade, ou mesmo de inexistência, sujeita, completamente, à capacidade de funcionamento e de processamento do seu suporte: o computador.

O surgimento da fotografia possibilitou novos horizontes para os artistas e para a arte, libertando-os do compromisso com a representação, permitindo que as produções do século XX abrissem novas veredas e caminhassem lado a lado com as descobertas tecnológicas decorrentes. Em contrapartida, a industrialização das sociedades estabeleceu uma espécie de culto ao objeto e revestiu o produto industrial, transformando-o em produto estético. O que se pôde ver foi o incentivo ao consumo de mercadorias, culminando na sociedade do espetáculo, segundo as considerações de Guy Debord:

O resultado concentrado do trabalho social, no momento da abundância económica, toma-se aparente e submete toda a realidade à aparência, que é agora seu produto. O capital não é já o centro invisível que dirige o modo de produção: a sua acumulação estende-o até à periferia, sob a forma de objectos sensíveis. Toda a vastidão da sociedade é o seu retrato. (DEBORD, 1992. p.50)

A partir de então, os referenciais que norteavam os critérios para o julgo da arte perderam-se em meio às discussões sobre o objeto, o meio e a técnica, o que implicou em reformulações a respeito da estética moderna, incluindo-se nas considerações o aparato tecnológico, em razão de a fotografia não ser um processo direto de produção de imagem, mas uma sucessão de etapas conjugadas: “1. Registro de imagem 2. Processamento e manipulação química do registro de imagem 3. Composição/montagem das imagens processadas” (Venturelli. 2004. p.18). A individualidade, ou individualismo, do artista libertou-se das regras neoclássicas e abraçou a marcha rumo às novas descobertas e aos avanços tecnocientíficos. Espaço e tempo, meio e mensagem encontraram, neste novo cenário, os seus assentos.

Ao levantarmos a possibilidade de o computador ser, além de um aparato retórico, um palimpsesto cibernético, o fazemos na compreensão de que este, assim como os papiros na Antiguidade ou os pergaminhos na Idade Média, permite sobrescrever conteúdos e, até mesmo, caso seja necessário, resgatar o texto desaparecido (*scriptio*

² Situada a meio caminho entre a ciência e a técnica, a cibernética deveria antes ser definida como “a arte de garantir a eficácia da ação”. Matriz da tecnociência, a cibernética corresponde, de fato, a um projeto de conhecimento mais centrado no controle operacional do que na investigação fundamental, que se destina a melhor compreender um determinado fenômeno (LAFONTAINE, 2004, p.26-27)

inferior), tal como se fez no Renascimento por meio de componentes químicos. No entanto, as possibilidades, aparentemente infinitas, que o computador abre para a construção da obra, estabelecem novos conceitos que implicam em muitos questionamentos acerca da arte contemporânea. Este novo suporte, cuja estrutura oferece uma arquitetura impalpável na qual a obra se estrutura, aparentemente rompe com os paradigmas até então estabelecidos pela arte, considerando-se que tratamos não mais apenas, tais como o mármore, o bronze ou o linho, de uma matéria-prima que se presta à ação do artista e à estrutura da forma; ou mesmo de um instrumento colocado a serviço da obra, tal qual o pincel, o formão, os pigmentos e outros tantos. Esta discussão parece ter se iniciado ainda na Arte Moderna, com a chegada da fotografia, elemento que destronou o conceito da representação de imagens na arte, colocando em xeque o conceito da obra e o contexto de sua representação:

Isso se deve, sobretudo, ao artista plástico francês Marcel Duchamp, que no início do século 20 situou o artista de uma maneira inédita no centro da arte, na qual se tornava livre para expressar, por qualquer meio que fosse, todo conceito relacionado à própria arte, ao cotidiano, a nós ou, ainda, a si próprio. Proclamou o fim da arte tal qual havíamos conhecido e acreditava-se que ela havia conseguido sua autonomia política, cultural e ainda religiosa. (VENTURELLI. 2004. p. 19)

A arte valorizava a imagem, que primava por representar o real. A fotografia encarregou-se desta tarefa e libertou a pintura do compromisso. Por outro lado, o cinema iniciou nesse tempo o processo de banalização da imagem ou, se é que podemos assim dizer, da ficção tornada verdadeira pela manipulação dos elementos fílmicos — mentira documentada —, retirando o vigor da verdade até então atribuído ao objeto estético. Contudo, mesmo a autenticidade da obra de arte entrando em questionamento, a arte nascida da tecnologia — incluindo-se desde a fotografia até a desenvolvida, atualmente, em ambientes virtuais —, estabeleceu um espaço de convívio mais amplo, no qual as fronteiras entre a tecnologia, a arte e a sociedade ficaram cada vez mais tênues e os universos de saberes muito mais próximos. O que se pode notar, acompanhando este decurso, são as influências de linguagens as quais, muitas vezes, por meio de simulações, tornam indistinguíveis o homem e a máquina, como pudemos apreciar nas apresentações da abertura dos Jogos olímpicos de 2008, em Pequim. Este

fenômeno, segundo *Couchot 3*, explica-se pelo fato de que as transformações e a expansão da técnica causavam na percepção uma espécie de mecanismo pelo qual o aparelho sensorial fosse estimulado a responder por meios simbólicos, renovados, próprios das linguagens artísticas. Ou seja, a modificação da relação do corpo com as questões do espaço e do tempo.

Este maquinismo contemporâneo — aparato cibernético —, com componentes que influenciam diretamente na estética do objeto, foi criado para criar e oferecer possibilidades outrora impensáveis, abrindo-se a infinitas possibilidades na criação, a qual se processa no âmbito do jogo de linguagens existente entre os programas, os comandos e o impulso criativo. Isto quer dizer que, ao optar por este ambiente de criação, o artista aciona uma programação (*software*) que possibilita ao processo criativo inaugurar-se enquanto forma, enquanto imagem, enquanto som, ou seja, tornar-se objeto multimídia, a partir de algoritmos previamente elaborados e transformados em uma escritura entendida pelo computador: as linguagens de programação. Estes códigos, mesmo que velados, permitem ao criador acessar o interior da máquina, os seus componentes e à sua língua “nativa”, em resumo, ao que ele É: o binário.

Mas essa existência não se dá de fato; toda a programação da máquina — uma produção intelectual feita alhures — age como um limitador do que poderá ser feito posteriormente. Não há possibilidade alguma de o artista, caso deseje, criar algo para o qual a máquina não recebeu uma escritura prévia: uma permissão de um programador, definida por uma seqüência combinada de códigos binários. Sob este prisma, o computador além de matéria e instrumento, torna-se meio, espaço, condição — limitada por um poder de processamento e uma capacidade de memória e de resolução —. Seria como a combinação entre as cavernas, a penumbra e os pigmentos da arte rupestre, ou o fenômeno da luz atravessando os vidros coloridos dos vitrais das catedrais góticas, ou as tantas técnicas que se associaram aos suportes de todos os tempos e definiram peculiaridades em cada movimento artístico. No entanto, indo mais além, também o computador e seus sistemas de linguagens e metalinguagens é o ambiente onde a obra se configura: o ar, a temperatura, o clímax; uma espécie de simulacro passível de simulacros, no qual a criação permanece apenas na “memória” da máquina e materializa-se somente nas condições que se apresentam como exigência do artista criador. Mas,

3 *La technologie dans l'art: de La photographie à La réalité virtuelle*. 1997. in: VENTURELLI. 2004

será que esta programação, os algoritmos, a criação deste sujeito que programa a máquina podem dar conta do universo de necessidades do artista?

A dúvida é binária. Os sentidos podem ser simulados a partir de modelos construídos em um mundo digital, assim como a inteligência.

Nos cenários cibernético-computadorizados, as linguagens de programação são simplificações das linguagens humanas; “uma notação formal para a descrição de algoritmos que serão executados por um computador.” (GHEZZI, 1987, p.49). Estamos falando de uma linguagem que permite a um programador especificar precisamente sobre quais dados um computador vai atuar, como estes dados serão armazenados ou transmitidos e quais ações devem ser tomadas sob várias circunstâncias; em sistemas de comunicações comandados por computador, as rotas para a troca de mensagens, bem como formatos e, até mesmo, o próprio conteúdo da mensagem, podem ser decididas no momento do envio; este poder de decisão computacional, que abre novas possibilidades de comunicação — um problema aparentemente técnico —, mas que, no entanto, pode determinar os limites da obra.

Estaria, então, o homem criativo submetido à limitação da máquina? Um paradoxo se estabelece quando temos, de um lado o sujeito, com seus desejos, sua dinâmica de aquisição de linguagem baseada em potencialidades inatas, ações reflexas, necessidades, processos cognitivos e na convivência social e, do outro lado, a máquina, projetada por este mesmo homem, limitada a circuitos lógicos e com uma linguagem que, forçosamente, necessita se adaptar às exigências, evoluções e comandos impostos pelos signos da comunicação humana. Estamos falando de um contexto com uma multiplicidade de significados vertiginosa: um contexto expressamente ambíguo; como define Humberto Eco:

Os contextos expressamente ambíguos são aqueles em que o emissor sabe que o destinatário terá de individualizar mais sentidos e o destinatário sabe que os muitos sentidos tinham sido previstos pelo emissor. (ECO, 1973, p. 169)

Este contexto é compartilhado com indivíduos que buscam interação, onde a fonte é o próprio sistema: mutável, adaptável, flexível, interativo, entrópico: “uma máquina sutilmente organizada, uma árvore de operações, um ‘programa’ destinado a produzir discurso” (BARTHES, 2001, p. 8); um sistema cibernético, pleno de alternativas

estabelecidas por uma programação previamente feita, porém automodificável, através de uma interação entre o homem — programador — e a máquina — computador —. Uma máquina que, programada previamente, muda sua própria programação e elabora um novo discurso: o aprendizado.

Quando se diz que os computadores possuem, além da capacidade de tomar decisões, a faculdade de lembrar-se e de aprender, pretende-se significar sua capacidade de armazenar indicações e experiências, transmitidas à máquina com a chamada programação. Aprender, com efeito, pode definir-se como uma modificação do comportamento ou do funcionamento por causa de informações sobre o mundo exterior (HILLER, 1973, p. 32)

Encontra-se, entretanto, o artista, no momento em que se vale destas ferramentas, limitado aos algoritmos definidos pelos técnicos — programadores destas mesmas ferramentas —? E os programadores restritos aos criadores dos interpretadores destas linguagens — por sua vez, também programadores —? As circunstâncias discutidas neste artigo sujeitam a arte aos limites da ciência? Dentro destes questionamentos, o computador — reprodução fiel de um palimpsesto — evoca, provoca, suscita e deflagra movimentos cujas estéticas declaram inseparáveis o ser humano e a tecnologia: o Palimpsesto Cibernético.

BIBLIOGRAFIA

DIRSCHERL, Klauss. **A estética de recepção e as suas conseqüências**. In: Cadernos de Literatura, no. 14 (Coimbra 1983), p. 86-89.

BARTHES, Roland. **O Prazer do Texto**. Tradução J. Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 1993.

_____. **A Aventura semiológica**. São Paulo: Martins Fontes, 2001

BLACKBURN, Simon. **Dicionário OXFORD de filosofia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahhar, 1997.

CAUQUELIN, Anne. **Arte contemporânea: uma introdução**. São Paulo: Martins, 2005.

CEIA, Carlos. s.v. **Horizonte de expectativas (Erwartungshorizont)**, E-Dicionário de Termos Literários, coord. de Carlos Ceia, ISBN: 989-20-0088-9, <<http://www.fcsh.unl.pt/edtl>> (13/06/2008).

DEBORD, Guy. **A Sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto Editora, 1997.

DESCARTES, René. **Discurso do Método**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

ECO, Umberto. **Obra Aberta**. São Paulo: Perspectiva, 1969.

HEIDEGGER, Martin. **Ensaio e Conferências**; Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2001.

HILLER, Egmont. **Humanismo e técnica**, São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária, 1973

LAFONTAINE, Céline. **O império Cibernético**. Lisboa: Instituto Piaget, 2004.

SÓFOCLES. Ésquilo. **Rei Édipo**. Rio de Janeiro: Ediouro, S/d.

TODOROV, T. **Os gêneros do discurso**. Lisboa: Edições 70, 1978.

VENTURELLI. Suzete. **Arte: Espaço_tempo_imagem**. Brasília: Editora Universidade de Brasília: 2004.

WIENER, Norbert. **Cibernética e sociedade: o uso humano de seres humanos**, São Paulo: Cultrix, 1954

SOBRE OS AUTORES:

RICARDO PORTELLA DE AGUIAR - É Coordenador Geral do Núcleo de Tecnologia da Universidade Estácio de Sá, possui mestrado em Informática pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (1992), Graduação em Engenharia Elétrica pelo Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca (1982) e Graduação em Psicologia pela Universidade Estácio de Sá (2005). Faz parte do grupo de pesquisa ESTÉTICAS DE FIM-DE-SÉCULO (UFRJ/CNPQ). Atualmente está em doutoramento em Estudos de Literatura na Universidade Federal Fluminense (UFF-RJ).

CIDA DONATO - Possui graduação em Belas Artes pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (1996), mestrado em Ciências da Arte pela Universidade Federal Fluminense (2001) e doutorado em Poética pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (2007). Atualmente é professora e coordenadora de curso na Universidade Estácio de Sá e professora do Instituto Superior de Educação/ UEZO na área: Artes. Faz parte do grupo de pesquisa ESTÉTICAS DE FIM-DE-SÉCULO (UFRJ/CNPQ). Tem experiência na área de Artes, com ênfase em Estudos da Arte, atuando principalmente nos seguintes temas: arte, estética, poética, imaginários culturais, produção cultural, carnaval e cultura brasileira.