

O UNIVERSO PROVOCANTE DA ARTE E TECNOLOGIA

Aureo Guilherme Mendonça
aureo.guilhermemendonca48@gmail.com
<http://lattes.cnpq.br/2172598678026175>

RESUMO

Arte e técnica coexistem desde os primórdios da existência humana, entretanto essa relação ganha um estado completamente novo nos dias de hoje. Com a arte digital somos impelidos a ver a manifestação artística na confluência do hardware com o software, ou seja a tecnologia sendo o suporte para o artista. Sendo assim se apresenta para o artista a necessidade de se apropriar dessas tecnologias como garantia de autonomia poética.

Palavras-chave: arte; tecnologia; ciberarte.

A arte sempre provocou os seres humanos a buscar superar os seus limites e assim alcançar novos estágios em sua existência. Sem dúvida temos nela um dos fortes elementos de diferenciação com os outros animais. O fazer arte é profundamente humano até quando pensamos no uso de suas técnicas, pois isto pressupõe escolhas específicas, estudos empíricos para se alcançar os resultados esperados. Ao mesmo tempo temos o campo fértil da criatividade, da imaginação que se solta da esfera do real e que funda outros mundos em uma produção divinizada porque compete com a autoria divina da natureza. Assim surgiram os duendes, as bruxas, as fadas e os labirintos de Ariadne. Desconhecer que vivemos nessa duplicidade existencial é ignorar a diversidade do nosso campo real. Gadamer afirma que devemos ter consciência estética e histórica para afinarmos nossos instrumentos internos e nos capacitarmos para distinguirmos entre o belo e o feio e/ou entre passado e presente. O que nos leva a pressupor que a formação dessas consciências é fundamental para sentirmos melhor o mundo que está à nossa volta. Ou seja, a educação formal não pode negligenciar essas questões na hora de reformular o seu currículo.

A tecnologia também necessita ser repensada para além do círculo restrito da doxa, afinal sabemos que ela não deve ser encarada como nenhuma panaceia, muito embora seja assim reconhecida pelo senso comum, como algo que se coloca acima das veleidades humanas porque se nutre de uma capacidade de encontrar soluções para a vida praticamente inexistente nas outras formas de atuação do homem. Essa quase divinização da técnica afasta, como é comum nesses casos, ou pelo menos dificulta a possibilidade de emergir um espírito de fato crítico, alienando o ser diante dessa falácia de que a tecnologia tudo pode realizar em nosso nome e pela nossa (falta de) vontade. Na acepção heideggeriana a técnica não anula o humano e pode até contribuir para o desvelamento da alethéia e assim permitir a afirmação desse humano pela via da poiésis. Prefiro essa linha de raciocínio quando penso na técnica, especialmente a que se conduz na arte.

Quando examinamos o funcionamento da tecnologia hoje, percebemos que a sua relevância se constata de forma bem clara através da produção artística especialmente no campo digital. A arte contemporânea é profundamente híbrida e fica muito difícil discutir suportes no sentido tradicional desse termo, pois o artista trabalha hoje com múltiplas linguagens. Como bem afirmou Santaella “O futuro nos conhecerá como aquele tempo em que o mundo inteiro foi virando digital”. Quando examinamos o desenvolvimento da arte nessa fase mais recente, podemos constatar que a imensa maioria dos artistas fazem uso em parte ou no todo das tecnologias digitais. Há pouco tempo estive em visita ao atelier de uma amiga que trabalha com acrílico sobre tela, em determinado momento indaguei se ela fazia uso em algum instante do computador e ela me respondeu que sim, pois alguns de seus trabalhos ela fotografava e eles eram salvos, momento em que eram recortados e reunidos virtualmente de formas diversas dando origem a novas obras, que depois de impressas recebiam ainda novas repassadas de tinta. Há muito do *ready made* de Duchamp nesse processo, possivelmente a marca mais ousada desse nosso tempo. Neste exemplo específico trazido pelo contato com essa minha amiga está destacada apenas uma das inúmeras formas de como os meios digitais podem intervir na produção artística contemporânea ampliando o campo das experimentações e possibilitando também a expansão do ato poiético.

Com o advento da internet, na década de 90, há um crescimento exponencial dessas possibilidades e alguns artistas começam a perceber que além do campo fértil para novas experiências tinham agora um espaço inusitado, cibercultural, que estabelecia também novas relações com o público, acima de tudo reforçando o caráter interativo, convidando esse público a participar ativamente do processo de continuidade poética. Esse novo momento é marcado substancialmente por duas formas de interação: propostas de ação ativistas, com acentuado teor crítico e político e o caráter de jogo, mais lúdico, porém muitas vezes trazendo um viés tão ou mais crítico que o das ações diretamente ativistas. Nesse ponto esbarramos na polêmica dos games e sua entrada no mundo da arte, com exposições emblemáticas em grandes museus do mundo, como o MoMA de Nova Iorque que possui um espaço dedicado a alguns dos jogos mais conhecidos no mundo e que ficam à disposição do público. Os games são uma excelente tradução dessa junção da arte e tecnologia, especialmente se pensarmos no âmbito da cultura da convergência, com múltiplas manifestações artísticas simbioticamente representadas em um mesmo produto.

A convergência das mídias é mais do que apenas uma mudança tecnológica. A convergência altera a relação entre tecnologias existentes, indústrias, mercados, gêneros e público. A convergência altera a lógica pela qual a indústria midiática opera e pela qual os consumidores processam a notícia e o entretenimento. Lembrem-se disso: a convergência refere-se a um processo, não um ponto final.(...) Prontos ou não, já estamos vivendo numa cultura da convergência. (JENKINS. 2009, p. 43)

Nesse sentido consideramos os games como um exemplar perfeito dessa convergência porque além dele ser a conjugação de múltiplas artes, ainda pode ser acionado a partir de vários aparelhos: dos tradicionais consoles aos atuais celulares. Hoje os games são pensados como elementos de estímulo à educação, com grandes possibilidades de desenvolvimento das capacidades intelectuais dos sujeitos envolvidos. Já existem escolas que recorrem ao uso dos games para provocar frequentes sinapses em seus educandos e que narram ótimos resultados. Este nos parece um crescente reconhecimento do papel da tecnologia e também das imagens na formação dos seres humanos.

Pensadores atuais, como Vilém Flusser, Götz Grobklous ou Dietmar Kamper, postulam que os seres humanos já não vivemos, hoje, exclusivamente “no” mundo, nem “na” linguagem, mas, principalmente, “nas” imagens: nas imagens que produzimos no mundo, de nós mesmos e de outras pessoas; e nas imagens do mundo, de nós mesmos e de outras pessoas que nos são proporcionadas pelos meios técnicos. (GIANNETTI. 2006, p. 149)

Exatamente por vivermos “na” imagem, especialmente essa proporcionada pela técnica, que nós sempre buscamos, desde a antiguidade greco-romana, um sucedâneo para a natureza, algo que nos desse a ilusão da realidade, um mergulho em um mundo paralelo, a construção de uma realidade virtual. A busca dessa mimesis pode ser explicada por múltiplas interpretações: desde a preparação de rituais propiciatórios até o estágio de se sentir senhor absoluto diante da natureza. Com as tecnologias digitais os jogos avançaram para essa fase da imersão total, em que o sujeito passa a habitar, de fato, outro mundo, um mundo totalmente criado, fictício, mas que projeta a ilusão do real. Se tomarmos emprestada a afirmação de Jacques Rancière de que **O real precisa ser ficcionado para ser pensado**, temos uma excelente justificativa para essa experiência imersiva, mas será que essas pessoas saem do jogo com uma capacidade ampliada para enxergar o mundo à sua volta? Se pensarmos que em contato com esse universo virtual esse sujeito se fortalece e retorna reabastecido, podemos afirmar que sim, ele passa a enxergar melhor, podendo intervir com mais clareza sobre a realidade, dependendo, é claro, de seu desejo e vontade, além de ter consciência de sua prevalência sobre todo e qualquer processo maquínico. Nesse caso estamos diante da figura do sujeito criador, aquele capaz de se apoderar da tecnologia dando-lhe um sentido próprio, muitas vezes contrário à razão de ser da própria máquina.

O que faz um verdadeiro criador, em vez de submeter-se simplesmente a um certo número de possibilidades impostas pelo aparato técnico, é subverter continuamente a função da máquina de que ele se utiliza, é manejá-la no sentido contrário de sua produtividade programada. Talvez até se possa dizer que um dos papéis mais importantes da arte numa sociedade tecnocrática seja justamente a recusa sistemática de submeter-se à lógica dos instrumentos de trabalho, ou de cumprir o projeto industrial das máquinas semióticas, reinventando, em contrapartida, as suas funções e finalidades. Longe de deixar-se escravizar por uma norma, por um modo estandardizado de comunicar, obras realmente fundantes na verdade reinventam a maneira de se apropriar de uma tecnologia. (MACHADO in LEÃO. 2002, p. 151)

Essa é a relação que se espera do artista diante das tecnologias, essa atitude poética, transformadora, capaz de desvelar o mundo diante do aparato artístico. Ao mesmo tempo o público nunca se sentiu tão partícipe quanto agora. Grande parte dessa ciberarte só existe a partir do momento em que é acionada por esse interator que se torna também responsável pelo desenvolvimento da obra, como se estivesse praticando um trabalho de co-autoria. A mediação se faz nessa relação do computador com o interator, por isso podemos falar em um trabalho em que predomina o caráter coletivo da obra.

Quando olhamos para a trajetória da arte fica fácil perceber que nunca a técnica teve um caráter tão decisivo quanto agora. Antes o aparato técnico era a mediação que fazia brotar a obra que a partir daquele instante ganhava autonomia sem fazer mais referência à técnica que a gerou, como se fossem entidades completamente independentes. O contraponto da ciberarte é que a tecnologia é a mediação mas também é o suporte. A autonomia não tem como brotar porque a arte existe agora no campo de pixels do computador, em um certo sentido arte e tecnologia estão fusionadas, e é dessa forma que teremos que nos relacionar com essa arte. Por outro lado, não podemos nos esquecer que nós também temos sofrido profundas transformações como injeção da tecnologia. Félix Guattari, em um livro editado no Brasil em 1992, já falava no caráter maquínico cada vez mais acentuado de nossa corporificação. E ressaltava a importância de termos clareza dessa nossa nova constituição para sabermos como agir com desenvoltura sem rejeitarmos nossa interface maquínica. Guattari já estava se antecipando a um conceito muito utilizado atualmente que é o de se referir ao nosso estado como de **pós-humano**. Assim como todas as formas de arte digital, também nós já estaríamos nos fusionando com a tecnologia, seja através das inúmeras formas de próteses, procedimentos cirúrgicos que se utilizam da nanotecnologia ou mesmo o uso frequente de aparelhos móveis, como os celulares. Alguns autores insistem que já estaríamos nos antecipando à ficção científica ao nos aproximarmos da emblemática figura do **cyborg**.

A esse corpo sob interrogação estou aqui chamando de corpo biocibernético. Quero com isso indicar a consciência que foi gradativamente emergindo de um novo estatuto do corpo humano como fruto de sua crescente ramificação em variados sistemas de extensões

tecnológicas até o limiar das perturbadoras previsões de sua simulação na vida artificial e de sua replicação resultante da decifração do genoma. (SANTAELLA. 2003, ps. 181/182)

Seres maquínicos envolvidos com artes maquinicas. Parece, de novo, ficção científica, mas estamos falando do nosso tempo, da nossa arte e de nós mesmos. Ao aceitarmos essa evidência nos preparamos para agir de forma mais apropriada sobre o sistema que habitamos, o que amplia as nossas condições concretas de existência e de consciência para gerirmos os processos de mudança que se fazem necessário. Guattari afirma com propriedade que **O capital esmaga sob sua bota todos os outros modos de valorização**. É fora de dúvida que as cidades hoje giram em torno do eixo lucro&consumo. É como se as pessoas existissem para a manutenção e engrandecimento do capital. Retomar esses **outros valores** que nos pertencem, tirá-los da sola do capital é uma tarefa a ser empreendida pela arte. Reocupar a cidade dando-lhe um novo perfil, mais coletivo, aberto, voluntarista e despregado da preocupação com essa dupla ainda hegemônica do lucro&consumo, essa deve ser a missão de todo artista comprometido com o seu tempo. Tivemos o lançamento de um filme que busca desconstruir parte desse ritmo frenético e consumista de nossas cidades, **Jornada ao oeste** de Tsai Ming-liang. Trata da caminhada de um monge pelas ruas de Marselha em um processo de desaceleração, um movimento que se contrapõe totalmente à velocidade própria das nossas cidades. Em um filme de apenas 56 minutos vemos desmontado o arcabouço do capitalismo: sua pressa e velocidade que são as garantias de lucro&consumo rápidos. Ao dizer, através da lenta caminhada do monge, que o tempo pode ser usado de forma bem diversa da que estamos acostumados, o filme desvela o mundo e dessacraliza o principal mito do capital, de que tempo é dinheiro. O tempo pode ser feito de sonhos, de gestos solidários, de preguiça na rede, de pés descalços na areia e de mãos crispadas ao alto na luta por melhores dias. O tempo – nos alerta o filme – pode ser infinitamente nosso.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARANTES, Priscila. @rte e mídia – perspectivas da estética digital. São Paulo: Ed. Senac SP, 2005.
- . DOMINGUES, Diana (Org.). A arte no século XXI – a humanização das tecnologias. São Paulo: Ed. Unesp, 1997.
- . GIANNETTI, Claudia. Estética digital – Sintopia da arte, a ciência e a tecnologia. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.
- . GUATTARI, Félix. Caosmose – um novo paradigma estético. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.
- . JENKINS, Henry. Cultura da convergência. São Paulo: Aleph, 2009.
- . LEÃO, Lúcia (Org.). Interlab – Labirintos do pensamento contemporâneo. São Paulo: Iluminuras, 2002.
- . RANCIÈRE, Jacques. A partilha do sensível – Estética e política. São Paulo: EXO experimental org.; Ed.34, 2009.
- . SANTAELLA, Lúcia. Culturas e artes do pós-humano – Da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

SOBRE O AUTOR:

Aureo Guilherme Mendonça é graduado em História pela UFF e em Pedagogia pela UGB. Possui Mestrado em História e Crítica de Arte pela Escola de Belas Artes da UFRJ e Doutorado em Literatura Comparada pelo curso de Letras da UFRJ. Atualmente é professor adjunto do curso de Produção Cultural do Pólo Universitário de Rio das Ostras/UFF, atuando na área de Teoria e Crítica de Arte. Criou em 2011 o GEPAT (Grupo de Ensino e Pesquisa em Arte e Tecnologia) onde vem trabalhando com projetos que tratam da questão da inclusão digital em uma escola pública piloto e também em bairros da periferia da cidade.