

# Arte e Tecnologia: Algumas pesquisas realizadas na Universidade de Brasília

Maria Beatriz de Medeiros

Brasília é uma cidade nova, e seu interesse pelo advir lhe é natural. As inovações tecnológicas da Arte são uma importante vertente estudada no Instituto de Artes da Universidade de Brasília. O presente texto analisa algumas das pesquisas realizadas no Mestrado em Artes da UnB.

Arte, Tecnologia, Brasília.

Nosso mundo está pleno de tecnologias, velhas e novas tecnologias, tecnologias diversas e tecnologias digitais, que redimensionam nosso ser e redimensionam as diferentes áreas de conhecimento: a física, a química, a biologia..., mas também a sociologia, a antropologia e as artes. Brasília é uma cidade nova, e, como tal, seu interesse pelo advir, como lugar da pesquisa, lhe é natural. As inovações tecnológicas como instrumento da Arte, mas sobretudo como fundadoras de novas linguagens artísticas, têm configurado uma importante vertente estudada no Instituto de Artes da Universidade de Brasília. Seu Mestrado em Artes, inicialmente voltado apenas para "Arte e Tecnologia da Imagem", hoje abre-se à Arte Contemporânea em geral. No entanto, fortes permanecem as pesquisas em Arte e Novas Tecnologias, e gostaria de salientar algumas destas com as quais tenho maior contato.<sup>1</sup>

<sup>1</sup>O corpo docente do Mestrado é hoje formado pelos seguintes professores doutores: Ricardo Araújo, Aluizio Arcela, Mário Bonomo (História da Arte no Brasil), Maria Eurídice, Tânia Fraga, Grace Maria Machado de Freitas, Flor Marlene, Geraldo Orthoff, Lygia Sabóia, Conrado Silva (Música), Itiro lida (Design), Elyeser Szturm, Suzete Venturelli, Sílvio Zamboni e Maria Beatriz de Medeiros.

<sup>2</sup>Suzete Venturelli criou esse laboratório inicialmente como espaço de pesquisa. Com o passar do tempo, ele se tornou, também, um espaço para o ensino de disciplinas da graduação e pós-graduação do curso de Arte da UnB. Em 2001, foi criado o Laboratório de Pesquisa em Arte e Realidade Virtual.

<sup>3</sup>Artista e professora da Universidade de Brasília, doutora em Artes e Ciências da Arte pela Universidade Sorbonne Paris I. Participa regularmente de congressos internacionais

## Artemídia

No Laboratório de Imagem e Som,<sup>2</sup> criado em 1989 por Suzete Venturelli (Departamento de Artes Visuais)<sup>3</sup> e Aluizio Arcela (Departamento de Ciências da Computação), são realizados trabalhos artísticos descritos como sistemas de multiusuários.

"Desses sistemas destacam-se as características que envolvem questões sobre as múltiplas identidades dos indivíduos que circulam e estão conectados à rede internet, e sua associação com uma comunidade virtual, por meio da qual são convidados a escolher uma nova identidade represen-



Kennetic World. Suzete Venturelli. 2002.

tada, no espaço virtual, pelos avatares.<sup>4</sup> Procura-se, nesses sistemas, a inserção de humanos numa sociedade ativa, com fórum de discussão, pela qual existe a possibilidade de interagir, compartilhar com outras pessoas em sintonia com o tempo computacional. Em termos tecnológicos, uma das pesquisas relacionou a modelagem virtual de corpos e o estudo de comportamento – psicanalítico e de expressão corporal –, em tempo real, com imersão total em mundos virtuais. A produção caracteriza-se pela interdisciplinaridade, com a participação de outras áreas de conhecimento, tais como a Ciência da Computação e a Sociologia.”

“A pesquisa denominada Kennetic world<sup>5</sup> – desenvolvida sob coordenação de Suzete Venturelli, entre 2000 e 2001 - buscou na relação entre o virtual e o real, simular espaços habitáveis e o deslocamento de corpos para uma comunidade virtual em potencial, que está em formação no espaço cibernético. Nesse programa artístico, a simulação de espaços habitáveis recorre à modelagem de síntese, e o deslocamento informacional concerne ao transporte humano pela rede internet. O programa prevê, além dos transportes simulados dos corpos, o transporte do imaginário dos interagentes, traduzidos por seus mundos virtuais. Recorrendo às características de uma cultura virtual que hibridiza, no momento, máquina e homem, por meio de interfaces gráficas, a interface do programa está estruturada com diferentes ambientes: World, Avatars, Objects, Music e Word. Destacamos, dentre estes, o ambiente Word, no qual os usuários conectados criam, em conjunto, por meio de seus textos, o mundo tridimensional, que pode ser imerso, transladado etc., de forma aleatória e combinatória.”

<sup>4</sup>Na mitologia hindu, Avatar é a reencarnação de uma divindade (Vixnu). No ciberespaço, amplia-se seu sentido original e passa a representar corpos virtualizados que assumem múltiplas identidades na interação homem/mundos virtuais. Alguns sistemas interativos no ciberespaço, que incorporam o conceito de avatar, foram criados a partir de 1995, em função da tecnologia da linguagem VRML, e são conhecidos como MUD (Multi-Users Domains). São espaços virtuais em que estabelecemos contatos sensoriais com outros indivíduos, de diferentes partes do mundo, e que estão se transformando em palco de experimentações artísticas. O domínio dos sistemas de multiusuários é o ciberespaço, sistema dinâmico, em que os mundos virtuais se modificam em tempo real. Podemos ainda dizer que um mundo virtual é uma realidade que vai além do tocar, sentir, ouvir e ver; ele permite a interação com objetos que nos preenchem a mente.

<sup>5</sup> Participaram desse trabalho de pesquisa os alunos da Ciência da Computação da UnB Fabrício César Ferreira Anastácio e Leon Sólton da Silva, e os alunos do curso de Desenho Industrial Jansen Lira Rojas e Aline Lara Rezende.



<sup>6</sup> Silva, Tomaz Tadeu da (org). Antropologia do Ciborgue. As vertigens do Pós-Humano. Belo Horizonte: Ed. Autentica, 2000: 14.

<sup>7</sup> Hibridizando a si mesmo, "Deus" criou outras criaturas híbridas que passaram desde então a habitar o imaginário coletivo: esfinges, minotauros, medusas, franksteins, avatares, ciborgues... São criaturas poderosas, estranhas, amedrontadoras, que pretendem ultrapassar as fronteiras das potencialidades humanas. Como não é possível olhar a face do(s) deus(es), como não é permitida uma aproximação maior, criam-se substitutivos que permitam acesso "para as verdades indemonstráveis: a existência da alma, o além, a morte, os mistérios do amor... Ali onde a dialética bloqueada não consegue penetrar, a imagem mítica fala diretamente à alma". Durand, Gilbert. O imaginário. Ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem. Rio de Janeiro: Ed. Difel, 1998: 16-17.

<sup>8</sup> Venturelli, Suzete, em texto inédito gentilmente cedido a esta autora, 2002. <http://www.arte.unb.br/lis2/lis.html>

<sup>9</sup> Artista e arquiteta, doutora em Comunicação e Semiótica com pós-doutorado em Artes Interativas realizado no CAiiA-STAR, Inglaterra. Tânia é professora do Instituto de Artes da Universidade de Brasília (UnB), participa também, como pesquisadora associada, do grupo de Computação Gráfica do Laboratório de Sistemas Integráveis (LIS) da Escola Politécnica da USP. [www.unb.br/vis/lvpa/](http://www.unb.br/vis/lvpa/), [www.caiia-star.net/projects/XMANTIC/](http://www.caiia-star.net/projects/XMANTIC/), <http://www.danceaurora.org/>, <http://www.lsi.usp.br/~tania/vrml/>

"Este sistema artístico de multiusuário pretende principalmente responder a questões pertinentes ao sujeito que interage com as máquinas. Nas palavras de Tomáz Tadeu da Silva, podemos dizer que as reflexões emergentes das comunidades virtuais encontram, 'de um lado, a mecanização e a eletrificação do humano; de outro, a humanização e a subjetivação da máquina. É da combinação desses processos que nasce essa criatura pós-humana a que chamamos ciborgue'.<sup>6</sup> Nessa perspectiva, comunidades virtuais são espaços de mundos em que os humanos podem dissolver-se como unidade, tornando-se eletricidade e encontrando criaturas híbridas<sup>7</sup> em sua passagem cósmica."

"Os trabalhos desenvolvidos no Laboratório de Imagem e Som, no contexto da criação artística, estabeleceram a união entre os Departamentos de Artes Visuais e Ciência da Computação da Universidade de Brasília. Essa união proporcionou a realização de pesquisas para a implementação de um programa cliente-servidor, cuja função principal é a de designar a ação como ponto de contato entre os usuários e o sistema, por meio de uma interface gráfica. Os usuários são responsáveis, tecnicamente, por transformar mundos virtuais em uma atividade social, por meio da noção de presença em cena. Neste caso, eles estão presentes e cientes da presença dos outros, representados pelos avatares."<sup>8</sup>

### Ciber cenários Interativos

Tânia Fraga<sup>9</sup> realiza um trabalho poético para a criação de ciber cenários para espetáculos e performances interativos.

"Este se caracteriza pela busca do estabelecimento de um diálogo entre homem e máquina, entre seres humanos e seres simulados. Os seres simulados – ciberseres, cibermundos ou ciber cenários – possuem uma realidade latente e oferecem aos seres humanos - dançarinos e performers – a possibilidade de darem 'vida', no palco ou em instalações, aos entes simulados. Assim, eles se transformam em 'xamãs' a conduzir a transformação dos seres simulados e, ao fazê-lo, conduzem o público participante numa jornada xamântica. As ações semeiam poéticas a cultivar e nutrir a sensibilidade, a sensibilidade e a comunicação, buscando a emergência de um novo tipo de consciência, na qual a máquina não é um fator a des-humanizar a vida e a natureza, mas transforma-se em coadjuvante de um despertar coletivo e criativo."



“Os ciberseres são seres sintéticos criados por meio das linguagens VRML (Virtual Reality Modeling Language) e JavaScript. Essas linguagens computacionais possuem procedimentos embutidos para a criação de sensores diversos que, quando ativados pelos dançarinos, realizam as ações para as quais foram programados. Essas ações podem provocar movimentos e animações, podem estabelecer trocas de formas, podem tocar músicas ou quaisquer outras ações que lhes tenham sido atribuídas pelo programador. Tais procedimentos convidam os bailarinos a metamorfoseá-los interativamente no palco; são ciberseres cujos conteúdos ofertam aos participantes ações poéticas criativas a contraporem-se aos estereótipos que se constroem nesse tipo de quase-jogo; são metáforas do desconhecido; são alegorias de possíveis mergulhos nos domínios não temporais, multidimensionais e não lineares do espaço subjetivo humano.”

“Os bailarinos interagem e escolhem, constantemente, os elementos simulados com os quais realizam o que aqui se designa por triálogo. Eles lhes dão movimento, compondo assim um espetáculo em devir que é resultado de suas ações e escolhas. Ao escolher e agir deixam rastros sensíveis: fios de Ariadne a convidar para inusitados encontros...”

“Trata-se de uma pesquisa de repertórios de movimentos que propiciem a interação entre bailarinos e os ciberseres. Existe, também, uma relação visual com a imagem projetada sobre seus corpos, as quais criam uma “realidade virtual de sonho”.

“A interação com os ciberseres e cibermundos dá-se pelo uso de mouse sem fio, o que permite aos bailarinos transformarem os ciberseres e os cibermundos por meio de seu próprio movimento. São dois caminhos paradoxais, que se encontram: o mais visceral e orgânico, e o tecnológico. Estímulos internos e externos se confundem, dentro e fora, passam a ser a mesma coisa.”<sup>10</sup>

Net-Art: <http://corpos.org>

O Grupo de Pesquisa Corpos Informáticos (GPCI),<sup>11</sup> por mim coordenado, foi fundado em 1992. Em anos anteriores realizamos muitos vídeos-arte e vídeo-instalações (com os quais realizamos diversas exposições e participamos de vários eventos: FUNARTE - em São Paulo, Rio e Brasília; Festival de Cinema do Rio de Janeiro, Salão

<sup>10</sup> Fraga, Tânia. “Cibercenários interativos”, in MEDEIROS, Maria Beatriz, *Arte e Tecnologia na Cultura Contemporânea*. Brasília: Editora Mestrado em Artes-UnB/Dupligráfica, 2002.

<sup>11</sup> O Grupo de Pesquisa Corpos Informáticos é hoje formado por Maria Beatriz de Medeiros (coordenadora), Carla Maria Alves da Rocha, Ana Cecília Mac Dowell, Maria Luiza Fragoso, Viviane Barros, Cyntia Carla Santos e Robiara Becker.

Nacional - Rio de Janeiro; Salão da Bahia - Salvador; recebemos diversos prêmios: Salão de Piracicaba, Mostra de vídeos de Santo André; e participamos de numerosas mostras de vídeo). Desde 1996 nosso interesse voltou-se para a net-art, e a partir de 1999 realizamos pesquisas em performance em telepresença.

O que buscamos na net-arte foi encontrar a especificidade desta linguagem técnica, para, a partir daí, gerar uma página

<http://corpos.org/folds>. Net-Arte. Grupo de Pesquisa Corpos Informáticos. Web-master: Carla Rocha, 1998.



artística. Nossa primeira página<sup>12</sup> quis discutir conceitos que vêm à tona, mas também, de certa forma, ressurgem, e se instalam na consciência humana, aos poucos, por meio das novas tecnologias, da internet, através da possibilidade da telepresença e da realidade virtual.

<sup>12</sup> Hoje, <http://corpos.org/folds>, uma das páginas de nosso site. Web-master: Carla Rocha; textos: Carla Rocha, Bia Medeiros e traduções de Deleuze e Guattari feitas por Bia Medeiros; imagens: GPCI)

Estes conceitos básicos são três:

1. o conceito gerado pela certeza de que nenhuma linearidade é possível. Preferimos, então, nos referir a "volução", nem evolução, nem involução, mas "volução";
2. o conceito de dimensão (bidimensional, tridimensional). Criamos, então, o termo "web-mensão". O espaço-tempo é web-mensional ou net-mensional, e seu processo se dá por volução (como veremos);
3. o conceito de indivíduo em si mesmo. No seio de um grupo, de



um nós, este indivíduo deixa ser autor e passa a fazer parte de um nós (sic) necessário no trabalho artístico, mas também, necessário em todo processo de criação em todas as áreas de conhecimento, e no mundo como um todo. Partimos então do conceito de “nós originário”, do filósofo Jean-Paul Doguet.

O fio condutor é a idéia da não-linearidade, da impossibilidade do conceito de evolução, seja do conhecimento científico, seja do pensamento filosófico, seja da arte. Apenas o bêbado tenta andar em linha reta, os seres humanos caminham por mal traçadas linhas, cheias de desvios. A liberdade permite, exige, interstícios, dispersões. Propomos a idéia de uma “evolução” por dobramentos e propomos a expressão Era dos dobramentos para designar o momento em que vivemos, momento de tomada de consciência da impossibilidade do conceito de evolução tal como o vínhamos compreendendo: progresso, avanço linear ininterrupto. A estética do espaço virtual de <http://corpos.org/folds> traz consigo estes conceitos.

Entendemos a continuidade do tempo como “volução” (nem evolução, nem involução, mas volução, em que se mantém a raiz da palavra “voluta” - 1545; it. Voluta palavra latina de volutus, p.p. de volvere, “rolar”<sup>13</sup>). Continuidade do tempo, “volvimento” do conhecimento científico, filosófico e artístico. Este processo ocorre por dobramentos de “camadas” (áreas, ou fragmentos de áreas, antes estanques do conhecimento humano). Estas camadas organizam-se, desorganizam e se desorganizam, em movimento similar ao estratigráfico, porém sem centro definido. Elas são permeáveis, permitindo a geração de encontros entre as antes estanques áreas de conhecimento; assim, o científico permeia o filosófico, o artístico interfere no científico, mas também a matemática mescla-se da ecologia, e a sociologia contamina-se das secreções da lingüística, da música ou da computação.

Tomamos emprestados certos conceitos de Gilles Deleuze, expandindo suas bordas, seus limites.

“Cada um se dobrando, mas também dobrando outros ou se deixando dobrar, engendrando retroações, conexões, proliferações, na fractalização desta infinidade infinitamente redobrada.”<sup>14</sup>

<sup>13</sup> Robert, Paul. Petit Robert, Paris: Ed. Le Robert: 2116, traduzido por nós.

<sup>14</sup> Deleuze, Gilles. Qu'est-ce que la philosophie?, Paris: Ed. Minuit, 1991: 42, traduzido por nós.



A página <http://corpos.org/folds> foi construída a partir de dobramentos, e, em seu título, faz alusão à forma de navegação nas redes de comunicação.

Outro fio condutor desse trabalho é a certeza de que o espaço virtual põe em xeque, ainda, o conceito mesmo de dimensão. Nossa proposta prevê o conceito de dimensão fractal, uma “mensão” incomensurável, ou a idéia de uma web-mensão, ou net-mensão. Nessa, haverá apenas conceitos flutuantes, conceitos abertos que flutuam no universo de nossas percepções-entendimentos, entre esses o conceito de “nós”, devendo a individualidade primeiramente passar a ser entendida como um nós, um nós de Platão, mas também de Hannah Arendt.

O indivíduo, o ser, tão pensado pela filosofia ocidental, cada vez mais se torna consciente de dois aspectos aparentemente contraditórios, porém representantes de um mesmo movimento, uma mesma volução ou volução de dois movimentos simultâneos. Por um lado ele se torna consciente de que é um, um corpo-espírito, um físico-mente cujos dois “um” têm igual peso, medida, “mensão”. Vivemos, portanto, um momento que tende a não mais supervalorizar o intelecto, a razão. Por outro lado, esse “um” não é uno, mas resultado (volução) a partir de um diálogo web-mensio-nal com o outro e consigo mesmo. Diálogo web-mensional, que funda o pensamento desse indivíduo, que funda sua compreensão do mundo. Mas esse pensamento (pensamento físico e mental) dá-se por diálogo, por diálogo consigo mesmo. Logo, esse “um” é sempre já múltiplo em si mesmo.

Nós, como grupo – Corpos Informáticos – formado por diversos “nós” assinamos não só este trabalho, mas numerosas atividades artísticas que vimos desenvolvendo desde 1992: sem escrúpulos nos emaranhamos em nós mesmos. Nenhum trabalho artístico realizado em novas tecnologias é feito por um um. Nosso grupo quer-se nós.

A liberdade ama os interstícios, as dispersões, mas também o infinito, característica que impregna nosso trabalho: <http://corpos.org/folds> - site que se dobra sobre si mesmo, sendo infinito dada a impossibilidade de repetição da mesma página. Ele permite a possibilidade de animação interativa inédita a cada “visitação”. Ele



quer ser apresentação, e não representação, dos conceitos acima esboçados.

Acreditamos que essas idéias devam estar sempre em mente (mas também impregnar nossos corpos, nossos textos). Nós, pesquisadores em Arte e Tecnologia, nós, que sendo mais ou menos precursores, vamos contribuindo para a compreensão dessas tecnologias tão novas, mas já tão viciadas por falta de pesquisa.

Aplicam-se muitas e muitas e muitas e muitas vezes em sites que se querem artísticos conceitos que herdamos da tecnologia da impressão, dos livros. Muito se copia a estética do cinema. Este último também está impregnado dos conceitos de linearidade, de evolução, que herdamos da imprensa. Mas o cinema é uma tecnologia que nos faz imediatamente pensar na linearidade, a linearidade física da tecnologia, coisa que absolutamente não existe na web-mensão do espaço-tempo virtual que volui.

A página <http://corpos.org/quecorpo><sup>15</sup> é resultado de uma pesquisa realizada em Flash, Dreamweaver e Photoshop, e, como tal, restringe-se às possibilidades desses softwares; está, no entanto, também impregnado dos conceitos acima citados, tais como não linearidade, trabalho em grupo.

A página <http://corpos.org/telepresença2><sup>16</sup> também se quer net-arte e não uma página elucidativa<sup>17</sup> sobre as pesquisas do Grupo em Performance em Telepresença; ela quer mostrar a pesquisa em telepresença sem, no entanto, a revelar. O apresentado é resultado de três anos de imagens recolhidas da rede, imagens e nomes que remetem à questão da identidade – identidade atual, identidade ausente e sem nome –, imagens de desconhecidos e de ex-desconhecidos, digo, imagens de pessoas que, por estarem realizando pesquisa em Arte e telepresença, se tornaram amigos, alguns que nunca vimos, mas que passaram a fazer parte de nossos trabalhos, como Yara Guasque e Daniel Seda; alguns que permanecem desconhecidos, mas que sempre estão conosco, como 'f-A-b' e 'MAX'.

### Performance em Telepresença

Antes de falarmos a respeito de Performance em Telepresença, gostaríamos de discorrer, aqui, primeiramente, sobre a possibilidade de comunicação em telepresença; a possibilidade de o corpo

<sup>15</sup> Web-master: Viviane Barros; texto: Bia Medeiros; imagens: GPCI (1994-98) e performances realizadas por Suzete Venturelli e Bia Medeiros (1984-86).

<sup>16</sup> Web-master: Luis Carlos Lima Cruz; imagens recolhidas da rede pelos membros do GPCI.

<sup>17</sup> <http://corpos.org/telepresence> contém descrições sobre algumas das performances em telepresença realizadas pelo GPCI.

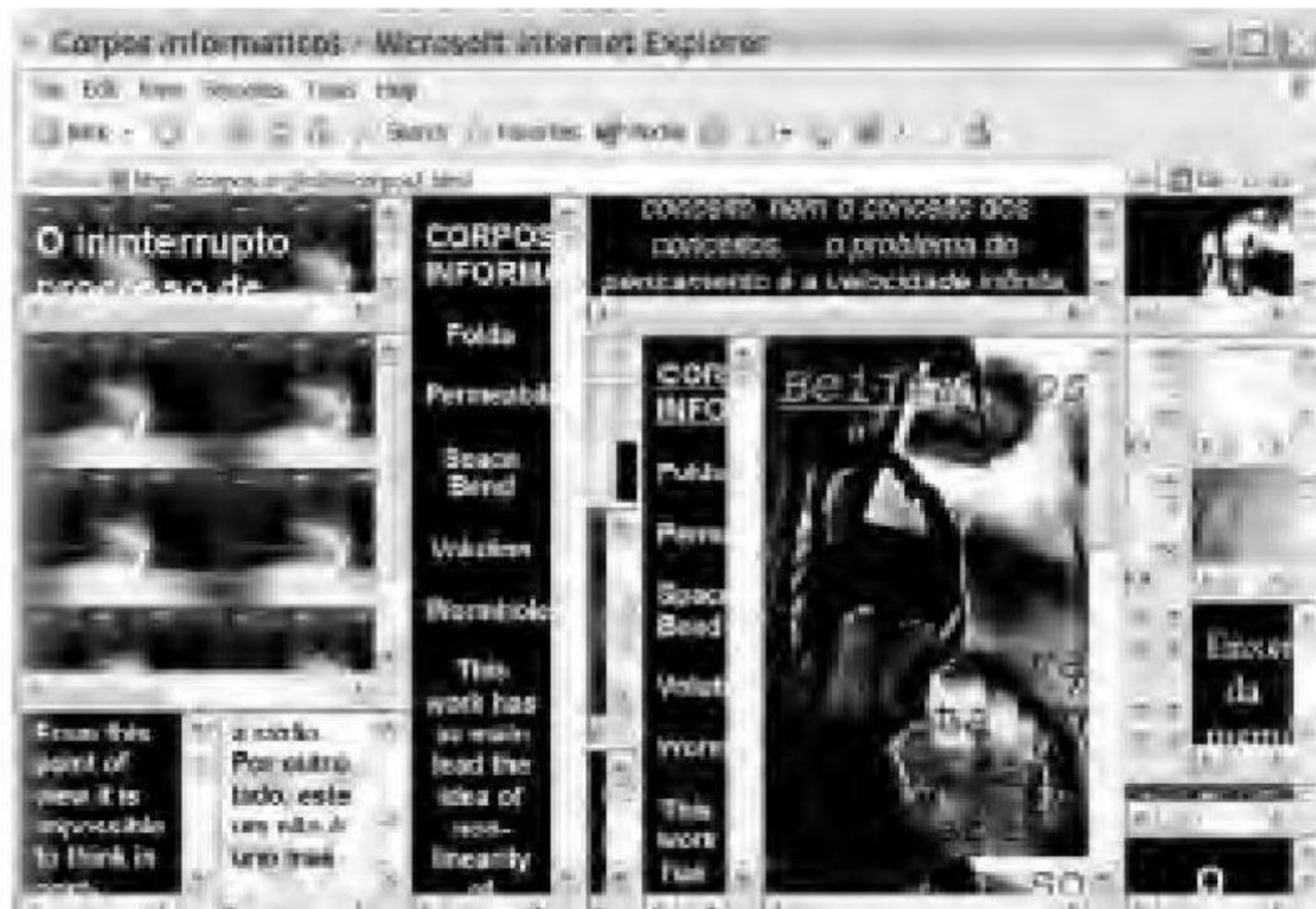
ausente participar de uma comunicação efetiva, isto é, a capacidade de uma presença espectral ser parte de uma interlocução. E, sendo a Performance Art aquela que reclama para si a interação com o “espectador” (arte ao vivo verdadeiramente interativa com o espectador tornado criador da obra), a telepresença é uma de suas linguagens.

### 1. Interlocução

A fala já é técnica. O grito, o grunhido, o choro também são linguagens. O corpo é o lugar da linguagem. Linguagem é técnica de comunicação. O corpo busca o outro, o aconchega, o adverte do perigo: interlocução. O elemento possibilitador da subjetividade é o outro. Intersubjetividades aprofundam relações mediante essa interlocução.

Para prosseguirmos seria necessária uma ampla discussão sobre os conceitos de interatividade, interação e interlocução. Mas, como aqui não queremos entrar nessa querela, nos limitaremos, assim, provisoriamente, a definir esses termos, nos comprometendo a tratar deste problema em outro texto. Por interatividade entendemos atividade entre o homem e a máquina, e não ousaríamos utilizar o termo “diálogo”. Na interação, um corpo exerce

Tela de computador durante performance em telepresença. Grupo de Pesquisa Corpos Informáticos. 2002.





influência sobre um outro e modifica o comportamento deste último. Já na interlocução, há influência e modificação recíproca, há transformação e formação mútua no processo, e isso só é possível pelo compartilhar com um igual. É a possibilidade de interlocução em telepresença que a capacita a tornar-se linguagem artística, e é essa possibilidade que interessa ao Grupo de Pesquisa Corpos Informáticos.

Para o filósofo Jean-Paul Doguet<sup>18</sup> “um interlocutor é um protagonista do processo de comunicação capaz de se inscrever explicitamente como uma parte direta. Não basta, então, transferir informação (“comunicar”) para ser interlocutor”, sendo necessário ao interlocutor ser autor consciente da palavra. A comunicação automática ou a comunicação animal e, mesmo, as formas não voluntárias (indiretas) de comunicação não pertencem à interlocução.

## 2. O corpo presente

O corpo implica primeiramente consciência de si. Esta só se dá por intermédio do outro. O Outro, espelho distorcido e inalcançável, me torna sabedora de mim mesma. É por intermédio do outro que me conheço, me conheço como diferente e construo minha particularidade a partir desta diferença, me torno sujeito único, subjetividade tão lacrada em mim mesma quanto este outro. Desta solidão incomensurável de minha consciência espremida nas bordas de meu corpo advém a necessidade vital de comunicação. Grito para tocar este outro. Mônada (Leibniz)? Não, na mônada não cabe a comunicação. A comunicação é a possibilidade mesma da intersubjetividade, tanto alimento de meu corpo quanto única forma de construção do pensamento.

A presença é posta, não havendo outra alternativa, imposta e exposta, déspota e querida. Assim esgarçamos o sexo materno, escorrendo por líquidos espessos ainda quentes e nos defrontamos com a raiva de permanecer vivos, neste mundo áspero, expressado no choro primeiro. Assim nos amamentamos, no calor do colo, o cheiro azedo de leite humano, o bico do peito mais ou menos doador. O ar salgado, quente e úmido indicando-me que deveria estar nos trópicos. O lençol frio e o corpo quente: presenças. O corpo presente e rapidamente a dor da ausência. Na presença, a comuni-

<sup>18</sup> Doguet, Jean-Paul, “Je, tu, nous. Contribution à une philosophie de l’interlocution”, revista *Les Papiers*, nº 48, Paris: Collège International de Philosophie, julho 1999: 5.

<sup>19</sup> Segundo Bernard Stiegler, “Se é verdade que, desde a biologia molecular, o vivente sexuado é definido pela memória somática do epigenético e a memória germinal do genético, as quais, em princípio, não se comunicam entre elas (...), o processo de exteriorização é uma ruptura na história da vida, da qual resulta a aparição de uma terceira memória, que chamei de epifilogenética. A memória epifilogenética, essencial ao vivente humano, é técnica: inscrita na morte (...) a experiência epigenética de um animal se perde para a espécie quando ele morre; no entanto, na vida que prossegue por outros meios diferentes da vida, a experiência do vivente, inscrita nos instrumentos (nos objetos), torna-se transmissível e acumulável: é assim que se constitui a possibilidade de uma herança”. Então, essa terceira memória, epifilogenética, é técnica, são imagens e textos inscritos sobre suportes, lembranças terciárias, tais como a escrita, a fotografia, o cinema..., “que testemunham um passado legado por desaparecidos”. Stiegler, Bernard, *La Technique et le Temps 2. La désorientation*, traduzido por nós-mesmos, Paris: Galilée, 1996: 12. Bernard Stiegler é filósofo, autor de *La technique et le Temps*, dois volumes, *La faute d’Epiméthée*, 1994, e *La désorientation*, 1996, publicados pela editora Galilée; há dois outros volumes a serem publicados em breve. Atualmente, Stiegler é diretor o IRCAM, Paris.



cação - gestos, choros, gritos, e depois a fala -, preenchendo esta lacuna do corpo colado, do leite tomado e do suor compartilhado. Na ausência, lembranças terciárias,<sup>19</sup> diria Stiegler, suprimindo ou tentando suprir a comunicação ao vivo.

O corpo humano é carne e suas secreções, seus movimentos e lamentos, risos e acenos; o corpo humano é residência da subjetividade, e nele permaneço enclausurada.

Segundo Levinson,<sup>20</sup> comunicação e transporte coincidem, pois a comunicação exigiria presença. Mas os suportes terciários vêm, através da descorporificação mais ou menos aguda, permitir sustentar a lacuna da ausência do outro.

### 3. A televisão e outros objetos temporais

O rádio e a televisão foram chamados de meios de comunicação; no entanto, comunicação implica interação entre subjetividades. O rádio e a televisão são meios de informação. O telefone e a internet em tempo real permitem comunicação. Ambos exigem um parceiro e participação: fazer parte de forma ativa. Aqui, comunicação e transporte coincidem: via telefone há teletransporte da voz, via internet há teletransporte da imagem em movimento e da voz.

Umberto Eco, em *Kant e o ornitorrinco*, fala a respeito de próteses e espelhos. As próteses seriam extensivas (estendem nossos sentidos) e intrusivas (se intrometem em nossos corpos), mas também magnificativas (ampliam espaços minúsculos, reduzem espaços imensos) e, eventualmente, deformantes. Os espelhos seriam próteses que não enganam, imagem especular: um duplo absoluto, incapaz de mentir, sem valor indicial; imagem onde tipo e ocorrência coincidem.

<sup>20</sup> Paul Levinson, entrevista com Jeremy Turner: [www.intelligentagent.com/Levinson\\_interview.html](http://www.intelligentagent.com/Levinson_interview.html).

<sup>21</sup> Eco, Umberto. *Kant e o ornitorrinco*. Ana Thereza B. Vieira (trad), Rio de Janeiro: Ed. Record, 1997: 313.

“Assim, e sempre de um ponto de vista teórico, o que aparece na tela televisiva não é signo de algo: é imagem paraespecular, que é apreendida pelo observador com a fé que damos à imagem especular (...) Não desconfiamos da TV porque sabemos que, como cada próteses extensiva e intrusiva, em primeira instância não nos fornece signos, mas apenas estímulos perceptivos.”<sup>21</sup>

Então, da confiança que temos no espelho - imagem especu-



lar -, resultaria uma confiança na televisão em geral, a tendência a, entregues diante dela, subvalorizarmos as estratégias interpretativas. Ressaltemos que Eco alerta estar trabalhando “de um ponto de vista teórico”; no entanto, se levarmos em consideração a análise de Bernard Stiegler, veremos que, também de um ponto de vista prático, a televisão exerce, de toda forma, esta capacidade de suprimir os possíveis julgamentos críticos, agora, não por ser imagem especular ou paraespecular, na qual confiamos, mas por trabalhar, como objeto temporal, em um fluxo que coincide com o fluxo da consciência.

“É assim que os mass media<sup>22</sup> se desenvolveram para captar e vender os tempos de consciências, explorando as virtudes específicas dos objetos audiovisuais enquanto estes são temporais (...) Esta coincidência do fluxo da consciência com aquele de seu objeto permite a adoção do tempo do objeto pelo tempo da consciência. A partir daí, esta consciência pode “viver” seu tempo por procuração, no tempo dos objetos difundidos pelas mídias de massa. Disso resulta que o tempo das consciências, que se sincronizam e se homogeneízam simultaneamente, se tornou a matéria-prima das indústrias da comunicação, pois aquilo que estas indústrias vendem não é o programa, mas a audiência para telas publicitárias. Os programas servem apenas para atrair as consciências a quem vender.”<sup>23</sup>

Assim a televisão, mas também o cinema – que Eco afirma ser signo, do qual desconfiamos – e os videogames, contribuiriam para “destruir o espírito”.<sup>24</sup> Trata-se da destruição do “tempo da consciência” e, conseqüentemente, do espírito, pela adoção do tempo do objeto temporal.

Ainda que os objetos temporais sejam formadores de consciência ou da consciência ela mesma, como quer Stiegler, eles não são capazes de comunicação. Eles são implantes, próteses intrusivas e constitutivas, incapazes de fundar a subjetividade, pois nestes não há interlocução; daí a enormidade de sujeitos semicapazes de palavra, quase incapazes de responsabilidade—por seus atos. Sujeitos constituídos, porém minados em suas habilidades para construir um pensamento pessoal, uma crítica, enfim, inaptos à responsabilidade sobre seus destinos.

<sup>22</sup> N.T. Em inglês no original.

<sup>23</sup> Stiegler, Bernard. O preço da consciência, in Medeiros, Maria Beatriz de, Arte e Tecnologia na Cultura Contemporânea, Brasília, Ed. Mestrado em Artes-UnB e Dupligráfica, 2002.

<sup>24</sup> Idem.

#### 4. A telepresença

Alguns autores afirmam que um dos fatores geradores do desejo de telepresença advém do medo do mundo real. Um indivíduo pode ter medo do real, e este medo sempre existiu; no entanto, hoje, este medo se torna mais presente pelo fato de que ídolos e “estrelas” têm seus corpos esculpido e/ou moldados, além de serem muitas vezes apresentados em revistas com “correções” realizadas diretamente sobre as fotografias. Estes seres inexistem; eles são verdadeiros não-lugares (Marc Augé). Muitos adolescentes, incapazes de serem como seus ídolos construídos, rejeitam-se e se fecham, se negam e se entregam à comunicação via computador. Esta comunicação, principalmente em telepresença, embora lenta e enevoada, é possibilidade de encontro com o outro que não está fisicamente presente, possibilidade de encontro e de comunicação, e não necessariamente apenas rejeição ao real.

Na propaganda, no cinema, nos inúmeros filmes feitos para vídeo que levamos para o seio do lar, não só os corpos são perfeitos, mas também são sempre vencedores. Na vida real... Algum dia os pais foram ídolos para os filhos, hoje, confrontados a super-homens e mulheres-maravilha, estão em posição de xeque-mate desde muito cedo.

Mentes doentias e sombrias, encarceradas em cubículos cinza e cidades frias, talvez desdesejem o corpo real, escondam suas dobras flácidas e brancas, mas, isso não é uma regra: o corpo real, nu, torto, gordo e caído, exhibe-se sem complexo ou com algum complexo, mas verdadeiro e nu; apresenta-se em público sem preconceitos e, expondo-se bizarro, se impõe. Acredito que artistas, mostrando corpos “disformes”, tais como Richard Billingham, Ron Mueck, Jenny Saville, Joel-Peter Witkin, entre outros, nada mais fazem do que escancarar o corpo do indivíduo-qualquer-um, isto é, normal, isto é, longe das regras estéticas hoje impostas ao corpo.

Aquele que teme o real, o presencial, também não se dará em telepresença.

A experiência corporal em telepresença, por não permitir o tato, é incompleta; o olfato é, ainda, inexistente. De fato, a experiência da



presença espectral é apenas fantasmal, imagem de baixa qualidade, sem carne, sem a possibilidade de secreções e contaminações. No entanto, com a internet e em telepresença, relações podem ser mantidas, a distância. Este aspecto é apontado como negativo por alguns autores. As cartas escritas, enviadas por correio, também permitem a existência de relações entre seres humanos que durante décadas não se viram, e estas nunca foram consideradas negativas: as cartas são documentos importantíssimos quando pensamos nas correspondências entre grandes autores. Nunca se considerou que escritores formassem guetos por manter assídua correspondência com aqueles que podiam entender suas colocações.

Levinson, no artigo citado, lembra Freud para afirmar que “a escrita é a voz da pessoa ausente”. A escrita, de certa forma, também permite a presença espectral, ainda que mais etérea, e não a tememos, mesmo que Sócrates e, recentemente, Derrida nos lembrem de seus perigos como *phármakón*: remédio e veneno. A telepresença é da mesma ordem: veneno e remédio; no entanto, permitindo a comunicação em tempo real, ela se aproxima do diálogo, do qual Sócrates faz o elogio: palavra viva, lugar da interlocução, diria Doguet.

“Enquanto vivo, o *lógos* provém do pai. Não há, pois, para Platão coisa escrita. Há um *lógos* mais ou menos vivo, mais ou menos próximo de si. A escritura não é uma ordem de significação independente, é uma fala enfraquecida, de forma alguma uma coisa morta: um morto vivo, um morto em *sursis*, uma vida diferida, uma aparência de respiração; o fantasma, o espectro, o simulacro (...) do discurso vivo não é inanimado, não é insignificante, simplesmente ele significa pouco e sempre identicamente. Esse significante escasso, esse discurso sem grande responsável é como todos os espectros: errante.”<sup>25</sup>

A telepresença é imagem espectral por não ser presença física. O espectro ao qual se refere Derrida é ausência do pai, sem origem, imutável e, como tal, morta. A telepresença é presença sensível, ela provém do pai, é *lógos* vivo.

<sup>25</sup> Derrida, Jacques, *A Farmácia de Platão*. São Paulo: Iluminuras, 1997: 96.

## 5. Performance Art em telepresença



A arte da performance é a linguagem que permitiu à arte tornar-se viva. Hoje, a performance é uma das linguagens da arte: alguns artistas fazem dela sua única linguagem, outros a utilizam como mais uma possibilidade. Desde o advento do vídeo, muitos foram os artistas que trabalharam com videoperformance, notadamente Vito Acconci, que se utilizou desta tecnologia para fazer as primeiras performances em telepresença: a câmera e o artista em um local, e o público diante do monitor, em outro local. Atualmente, com a internet e os computadores dotados de câmeras e microfones, a performance em telepresença é uma linguagem artística que alguns vêm investigando. De fato, esta tecnologia vem evoluindo muito rapidamente, e a “presença” em telepresença, tornando-se, a cada dia, mais consistente. No entanto, ainda devemos nos perguntar até que ponto, em telepresença, o corpo descorporificado é apenas sensação de experiência, imaginação, e a arte apenas objeto de idéia.

Como nos programas utilizados para a telepresença, cada “espectador” é também emissor e constrói sua própria tela, tornando-se efetivamente co-autor da obra. O trabalho se constrói como um verdadeiro diálogo vivo, como queria Sócrates, e, ainda que a escrita possa estar presente, ela é palavra viva.

É preciso que ressaltemos a necessidade de um trabalho crítico. As novas técnicas nos permitem experimentar o inédito. Este, necessariamente, causa encantamento, exatamente como nos contos de fada. O encantamento inibe a capacidade crítica. Há encanto pelo que desconhecemos, e alguns, diante das primeiras experiências com novas tecnologias, por confrontarem-se com o novo, logo o denominam arte, esquecendo que a arte deve gerar perceptos e affectos, como queriam Deleuze e Guattari,<sup>26</sup> ou, ainda, devem trazer um mundo em si, como queria Mikel Dufrenne.<sup>27</sup>

“O elemento ausente, permito-me sugerir, é a pessoa humana (...) A arte (...) tornou-se uma área em destruição na vida moderna (...) trava uma batalha desesperada contra o desprezo e o abandono final das casas desertas. É por isso que, com toda a nossa tão gabada eficiência mecânica, com toda a nossa superabundância de energia, alimentos, materiais, produtos, não tem havido qualquer melhoria proporcional na qualidade de vida quotidiana; é

<sup>26</sup> Deleuze, Gilles e Guattari, Félix. *Qu'est-ce que la philosophie?* Paris: Minuit, 1991.

<sup>27</sup> Dufrenne, Mikel. “Objet esthétique e objet technique”, in *Esthétique et philosophie*. Tome 1. Paris: Klincksieck, 1967.

<sup>28</sup> Munford, Lewis. *Arte e técnica*. São Paulo: Martins Fontes, 1986 (1952): 16 e 17.



por isso que a grande maioria das pessoas “bem instaladas” da nossa civilização vive existências de apatia emocional e torpor mental, de insípida passividade e enfraquecimento do desejo - vidas que desmentem as potencialidades reais da cultura moderna.”<sup>28</sup>

De fato, vivemos em uma sociedade que apresenta sérios problemas, como nos adverte Lewis Mumford, desde 1952 (!), e com certeza a telepresença não será o instrumento para redimensioná-la, mas podemos esperar, como fez Mumford, que, tornada arte, ela seja capaz de repovoar a vida e tornar presente a pessoa humana, gerando desejo de presença real e, aí sim e plenamente, permitindo na interlocução a restituição da subjetividade.

### O Mestrado em Artes

Como vimos, diversas e complexas são as pesquisas desenvolvidas no Mestrado em Artes da Universidade de Brasília. Muitos são os artistas de Brasília que temos formado e que trabalham com Arte e Tecnologia, entre eles Frederyck Sidou (vídeo-instalações), Cila Mac Dowell (CD-Rom Arte), Rita Gusmão (vídeo e teatro), Clarissa Borges (fotografia digital), Alice Stefânia Curi (videoperformance). A professora Maria Luiza Fragoso, que também atua no Departamento de Artes da UnB, no momento, realiza Doutorado em Multimeios na Unicamp. Como o Mestrado em Artes vem-se tornando um pólo de pesquisa em Arte e Tecnologia, temos recebido alunos de diversas partes do Brasil (Juiz de Fora, Belém, Goiânia, etc.). Para fortalecê-lo temos realizado encontros internacionais e nacionais, e agora sediamos a ANPAP (Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas [www.arte.inb.br/anpapbsb](http://www.arte.inb.br/anpapbsb)). Com estas atividades estamos em constante intercâmbio e temos recebido muitos pesquisadores brasileiros e estrangeiros, tais como Roy Ascott, Bernard Stiegler, Johannes Birringer, Maida Withers, Lucia Santaella, Renato Cohen, Evando Nascimento, Diana Domingues, Gilbertto Prado, Arlindo Machado, entre tantos outros.

As tecnologias nascem e são, imediatamente, utilizadas, muitas vezes sem a necessária procura da especificidade da linguagem técnica em si. Assim, hoje, vemos muitos web-sites que se querem Arte e nada mais são do que apresentações de trabalhos artísticos



feitos em outras mídias, ou ainda estão carregados da estética de livros e do cinema, como citamos. Dessa forma, vemos muitos trabalhos, em CD-Rom ou na internet, que se querem Arte e nada mais são do que joguinhos de computador. O mero utilizar softwares e hardwares representa afirmar a positividade técnica da tecnologia digital, tão nova e já tão envelhecida por falta de pesquisa. É necessário questionar esta positividade técnica, é necessário buscar a verdadeira vocação artística de tantas novas tecnologias. Só a pesquisa será capaz de gerar novas linguagens para estas tecnologias.

#### Referências Bibliográficas:

- DUFRENNE, Mikel. "Objet esthétique e objet technique", in Esthétique et philosophie. Tome 1. Paris: Klincksieck, 1967.
- DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. Qu'est-ce que la philosophie? Paris: Minuit, 1991.
- DERRIDA, Jacques, A Farmácia de Platão. São Paulo: Iluminuras, 1997.
- DOGUET, Jean-Paul, "Je, tu, nous. Contribution à une philosophie de l'interlocution", revista Les Papiers, n° 48, Paris: Collège International de Philosophie, julho 1999.