

Arte como tecnologia: o que determina que algo seja ainda arte?

Luiz Cláudio da Costa*

"Arte como tecnologia" é o nome provisório do grupo de pesquisa que teve início na Uerj. Esse nome deveria evitar a separação entre arte contemporânea e arte tecnológica e o equívoco do privilégio do meio na reflexão sobre arte. Desessencializar o meio, porém, não significa necessária ausência de preocupação com a forma, mas a compreensão da formação heterogênea de todo meio. A arte expandiu suas técnicas e linguagens a ponto de encontrar-se com a ética e a lógica, a antropologia e a comunicação, o entretenimento e a publicidade, a engenharia e a computação. O artista compreendeu com isso que seu problema não é o meio ou técnica específica com que trabalha, mas acima de tudo seu próprio campo, a arte em geral. Então, a questão crítica desse campo deveria ser antes o que determina que algo seja ainda arte quando da interferência heterogênea dos campos e não o que é a arte tecnológica.

Arte contemporânea, arte tecnológica, autonomia da arte

"Arte como tecnologia" é o nome provisório¹ do grupo de pesquisa que teve início na Uerj, originalmente discutido por mim e Ricardo Basbaum. Pensávamos esse nome como uma maneira de evitar a separação entre a arte contemporânea e a arte tecnológica. Rejeitávamos dar à tecnologia enquanto meio o primeiro plano da realização artística. Todo fetichismo sobre um meio seria danoso para a arte contemporânea que se lançou à expansão de seus territórios desde os anos 60. O artista plástico passou a utilizar várias linguagens, artísticas ou não, atravessando as especificidades formais da teatralidade, da dança, do filme, da fotografia, encontrando a postagem, os objetos cotidianos, os meios de comunicação de modo geral – rádio, tevê, jornal. Dessa época, sem mencionar o início do século XX com as vanguardas históricas, deriva a prática de investigação de novas modalidades de produção e recepção. Uma simples ação ou atitude poderia ser arte se feita por um artista, ainda que buscasse levantar questões éticas ou filosóficas.

A expressão "arte como tecnologia", na falta de outra, deveria servir para evitarmos o equívoco do privilégio do meio. Seria, portanto, um engano dar a uma técnica, tradicional ou avançada, o lugar de

¹ Atualmente o nome definitivo do grupo é "Tecnologias da arte: sistemas dispositivos e fissuras".

protagonista na produção artística, pois se poderia facilmente sucumbir a um formalismo envelhecido. Desessencializar o meio, porém, não significa necessária ausência de preocupação com a forma, ainda que muito da produção atual se efetue na dimensão do informe e do conceitual. Ocorreu, com efeito, desde os anos 60 uma conscientização das instituições que estão envolvidas na sustentação da Arte, conduzindo alguns artistas à desmaterialização do objeto e a uma certa desestetização da arte. Mas não essencializar o meio material, técnica ou meio, levou a descobertas sobre o espaço ambiente da obra artística e a participação do corpo na construção do sentido. A pintura de Pollock não pode ser pensada somente a partir do parâmetro de uma auto-reflexividade da obra sobre seu meio específico, uma vez que não está em jogo apenas a planaridade da tela, mas também os movimentos do corpo do artista. Deu-se a partir desse momento uma diminuição da importância formal do meio específico ou uma maior compreensão da formação heterogênea de todo meio, ao mesmo tempo em que a arte se expandia em direção a campos heterogêneos do conhecimento.

No movimento de desterritorialização da arte, o artista não perde de vista a necessária tensão entre meios versáteis e campos expandidos do conhecimento, problematizando ora um ora o outro, mas sempre criando instabilidades sobre verdades universais, identidades fixas, o determinado de maneira geral. Se a técnica não é apenas mero instrumento para a formalização artística em um dado meio, a negação ou morte da arte também não esgota a insistência da arte. Por um lado, a técnica atua no campo da significação, jamais sendo passiva ou homogênea. Por outro, os questionamentos levados a cabo pelas vanguardas históricas e revistos pelos artistas das décadas de 1960 e 1970 não implicam a morte literal da arte. A produção artística, tensionando as fronteiras dos meios, dos gêneros e dos campos, problematizando o lugar da arte e a fetichização do objeto artístico, sempre formaliza sensações indeterminadas, mesmo que sob a modalidade de ações ou acontecimentos efêmeros. O que estou tentando formular se coloca de modo simples: o artista plástico não precisa saber fazer solda para projetar uma placa dobrável de ferro, ainda que precise saber do efeito ético-estético que tal dobra no ferro possa produzir. Um ambiente em que o espectador vê e sente o sal grosso, o bacalhau e o café é muito distinto de outro em que esses produtos pudessem ser simulados tecnicamente. Os efeitos são distintos, e os sentidos, diferenciados, ainda que essa diferença não seja hierarquizável. O artista, utilizando ou não a tecnologia digital e a internet, precisa saber antes que efeitos ele busca. Saber trabalhar com a técnica não é o fundamental,

uma vez que pode projetar e solicitar um técnico que o execute. Pragmaticamente, o que importa são os sentidos produzidos na recepção, a subjetivação efetuada. Sobre uma obra de arte não se pergunta o que ela significa, mas o que ela faz. E o que ela produz são sensações que atravessam corpos e sujeitos através dos agenciamentos diversos de meios, técnicas e campos do conhecimento.

Certo é que há diferenças entre os meios, no que diz respeito aos efeitos estéticos, éticos, sensoriais e mentais. As diferenças de sentido, entretanto, não podem implicar a fetichização de uma nova técnica. Essa pode implicar a renovação dos questionamentos e a atualização de noções, mas os problemas da cultura artística de um determinado momento histórico não podem ser abandonados. Os problemas da arte contemporânea só se podem agravar no contexto do aparecimento de uma nova técnica: como fazer um filme, escultura ou pintura e não levar em conta a relação heterogênea entre o meio artístico, o corpo do participante, a formação de subjetividades, mais do que a especificidade de uma técnica? Como não pensar no problema da arte em geral, mais do que na arte específica? Como fazer instalações, objetos e não-objetos e não considerar a problematização da autonomia do meio, do gênero, da arte e do objeto artístico levantados pela compreensão heterogênea dos campos e das técnicas? Como não observar a relevância dos novos circuitos quando se trata de apresentar um *web site* ou *web* filme que alcança públicos tão variados e incertos? Como propor ações, atitudes ou performances sem pensar no local oportuno politicamente? Como produzir mostras e festivais de vídeo sem pesar os circuitos alternativos gerenciados pelos próprios artistas? As tecnologias avançadas trazem problemas e noções específicas – presença, ausência, tempo, verdade, atualidade, memória, subjetividade, corpo, interação, imersão –, uma vez que elas estão atuando como meio. Mas esses problemas não surgiram com as novas tecnologias, e nem as condições da arte mudaram por conta desse contexto.

É claro que a possibilidade de alcançar espectadores longínquos para interagir com o trabalho é menor numa obra escultural mesmo que pública e localizada numa praça do que num filme na rede. A interação entre um espectador-participador com um objeto ou não-objeto é muito distinta daquela possibilitada por um *site* na web. A interação com um *Bicho* de Lygia Clark ou um *Parangolé* de Hélio Oiticica é física, ao passo que com *web site* é virtual. O hipertexto digital interativo coloca problemas para a recepção do participador diferentes daqueles postos por um livro hipertextual de artista. O retorno à forma original antes das modificações propostas pelo participador de um hipertexto virtual pode ser efetuado

apenas digitando algumas teclas ou clicando com o *mouse*. Já com um livro físico de artista, tudo deve ser reorganizado materialmente. No segundo caso, os problemas para o participante continuam até a finalização e reorganização do trabalho original. No primeiro caso, voltar à forma original é um momento em que a obra já não é mais problemática.

A presença de uma nova mídia agrava ou dobra questões mais antigas. No mundo da videoesfera e da sociedade do espetáculo, a arte que produz eventos midiáticos estampa os mecanismos de nossa cultura de mercado, paradoxalmente, jogando o jogo do espetáculo. Orson Welles colocou no ar o programa de rádio *A guerra dos mundos* e mostrava a qualidade de simulacro desses eventos. Andy Warhol com outras técnicas e já no contexto da televisão exacerbou de modo ainda mais ácido o problema. Warhol mostrou-se perversamente consciente e apto para a manipulação dos processos da cultura midiática. Fosse com o *silk-skeen* ou com a imagem-movimento, em seus retratos de celebridades, Warhol investigou os mecanismos de inscrição do individual, a fabricação da identidade, o mundo do simulacro. Mas nem por isso tornou-se sociólogo ou antropólogo. É verdade que avançando no território alheio, questionando sua linguagem e suas técnicas, problematizando a função da arte, o artista corre o perigo de se tomar pelo que não é: um antropólogo medíocre que nem antropólogo é. Do mesmo modo, as façanhas da tecnologia podem levar perversamente o artista a confundir seu trabalho com a pura diversão dos acontecimentos midiáticos espetaculares.

Se o artista se volta para o mundo e se aborda o campo do *designer* gráfico ou do engenheiro ou se se aproxima da cidade, do cotidiano, da cultura como um etnógrafo ou um publicitário, ele não deixa de ser artista enquanto formaliza as questões condicionadas por seu campo. Do mesmo modo, se ele investe no entretenimento e na comunicação não é como técnico, mas como artista que deseja criar tensões e problemas. É na verdade essa estranha tensão que o mantém artista em função e campo específicos, ainda que ampliados. O artista problematiza a linguagem e o meio em que trabalha; mas, sabendo que todo meio é sempre heterogêneo, ele questiona acima de tudo seu próprio campo, a arte em geral. Ampliando seu território ao do técnico ou do *designer* gráfico no entretenimento tecnológico, há que manter a tensão necessária entre os domínios da arte e os da diversão: fazendo *outdoors*, o artista problematiza essa relação, não faz publicidade. Não seria diferente com o artista das tecnologias avançadas.

O artista ou o teórico de arte que lida com as novas tecnologias pode facilmente cair no discurso protoformalista, defendendo as

especificidades do meio e das técnicas. Não se rejeita aqui o formalismo, mas entende-se que a questão formal não se pode dirigir a uma suposta essência do meio, pois esse se articula sempre com um corpo presente e sensações ausentes indeterminadas. Por isso não se pode ingenuamente acreditar que as noções de interação e imersão são originárias dos meios tecnológicos. Elas são essenciais na arte de maneira geral. A imersão dos participantes nas *Cosmococas* de Hélio Oiticica e Neville de Almeida questionava a modalidade de recepção do espectador do cinema tradicional, liberando seu corpo para interagir mais do que contemplar, multiplicando a possibilidade de mobilização de sensações, sentidos e efeitos não previstos. As *Cosmococas* problematizavam a arte cinematográfica fazendo arte e produzindo o efeito-cinema das imagens em movimento. Mesmo que o jogo lúdico no interior daqueles ambientes fosse quase o de um parque de diversões um tanto perverso, as *Cosmococas* atuavam ainda nesse campo heterogêneo da estética. Pode-se hoje colocar a pergunta no contexto das tecnologias avançadas: o que é fazer um ambiente com as novas tecnologias e manter a tensão da heterogeneidade e a produção de sensações imprevistas, ambas necessárias a um trabalho artístico?

Desde os anos 90 falamos de ciberespaço. Nos anos 70, falava-se em videosfera. O computador pessoal surge por volta do mesmo momento em que apareciam os equipamentos Portapack de vídeo. A Sony levou ao mercado esse equipamento no final dos anos 60, e o início da década seguinte introduziria o videocassete no mercado. Pierre Lévy fala que a internet é criada nos anos 60 por uma geração que deseja compartilhar seus conhecimentos e idéias livremente. Com efeito, o uso civil do computador, segundo o próprio Lévy disseminou-se na década de 1960, mas foi nos anos 70 que se deu a “virada fundamental” com o desenvolvimento e a comercialização do microcomputador. O computador pessoal aparecia na efervescência da contracultura que, segundo Lévy, “apossou-se das novas possibilidades técnicas”.² As condições da arte estavam em transformação no mesmo momento histórico em que apareciam o vídeo (Portapack e depois o VHS) e o computador.

O vídeo foi imediatamente encampado pelos artistas – afinal era uma mídia de gravação tecnicamente simples para o usuário – que desejavam se aventurar em novos meios, no contexto da crise da pintura e da escultura. Para utilizar o computador em larga escala, os artistas teriam que esperar até o aparecimento das interfaces amigáveis nos anos 80. De qualquer forma, essas técnicas ao alcance do usuário comum surgem nos anos 60/70 no contexto de uma cultura que queria experimentar eticamente o mundo e a vida. No âmbito da cultura, havia

2 Lévy, 1999, p. 31.

um questionamento político intenso das instituições de modo geral. Os artistas já vinham desde o final dos anos 50 questionando o formalismo dos meios e já pesquisavam outras técnicas, incluindo o cinema. E nas décadas seguintes experimentariam o vídeo e, logo, o computador. O contexto da crise da arte era o mesmo que o do aparecimento das novas técnicas: a arte contemporânea surgia junto ao desenvolvimento dessas novas ferramentas.

Considerar que as chamadas novas tecnologias teriam questões muito distintas daquelas dos artistas e da arte em geral seria um equívoco. É certo que os meios e os novos equipamentos técnicos haviam de ser investigados em seus problemas específicos, mas sem deixar de se engajar no contexto heterogêneo das condições da cultura artística, mesmo que para problematizá-los. Com a crise da autonomia atravessada por múltiplos campos do conhecimento e utilizando significantes tão heterogêneos, a arte contemporânea descobriu novos lugares para acontecer e revelou mais do que novos gêneros ou técnicas. A arte contemporânea deu a conhecer novas noções, qualidades e condições. A arte expandiu suas técnicas e linguagens a ponto de encontrar-se com a ética e a lógica, a antropologia e a comunicação, o entretenimento e a publicidade, a engenharia e a computação. Então, a questão hoje deveria ser antes o que determina que algo seja ainda arte quando da interferência heterogênea dos campos e não o que é a arte tecnológica. Tal problema deve ser aquele que condiciona a arte. Sendo a questão que a arte contemporânea tem tencionado como condição crítica de sua permanência, esse problema não pode ser abandonado pela arte tecnológica, ainda que haja necessidade de se compreender esse meio tão específico.

Bibliografia

PARENTE, André (org.). *A imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

FOSTER, Hal. *El retorno de lo real: la vanguardia a finales de siglo*. Madrid: Akal, 2001.

LÉVY, Pierre. *Obercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999.

BASBAUM, Ricardo (org.). *Arte contemporânea: texturas, dições, ficções, estratégias*. Rio de Janeiro: Fios Ambiciosos, 2001.