

Luis Andrade*



11 de setembro. CNN ao vivo, segundo avião, 2001

De sua origem enquanto fenômeno da cultura, na pré-história, ao sincrônico e difuso das sociedades pós-industriais, a arte incorporou à sua fatura as mais díspares tecnologias, em função de sua efetividade epistêmica. O presente artigo explora as relações que a arte teria com os *medias* à sua disposição, considerando de forma ampla o fenômeno estético – isto é, a própria arte – como tecnologia: a arte *enquanto* tecnologia, considerada no instante histórico em que nossa percepção da realidade acontece principalmente pelas mediações tecnológicas do século XXI.

Procedimentos tecnológicos, políticas, arte brasileira contemporânea

Na genealogia de um possível pensamento estético brasileiro, delineado pronunciadamente por Mário Pedrosa – ao defender o exercício experimental de liberdades como moto vocativo da arte realizada no Brasil –, proponho aqui uma reavaliação do significado que as relações entre arte e tecnologia têm no contexto das transformações em voga no mundo atual, a partir de um ponto de vista local – vista do Brasil.

Desde que equipamentos para a produção de imagens técnicas – ou tecnológicas, analógicas ou digitais – se tornaram acessíveis para os artistas, a arte parece ter descrito uma curva desconhecida até então pela história. Livre da artesanaria, para a arte tudo mudou. No Brasil não foi diferente, embora aqui – num primeiro momento, e mesmo depois – tenhamos seguido, com exceções, bastante influenciados pelos procedimentos e interpretações das técnicas levadas a cabo nos grandes centros internacionais do circuito de arte.

Novas tecnologias, velhas idéias. Arte + tecnologia. Esse binômio vem norteando há algum tempo grande parte da produção artística em geral. O que não significa que essa relação se dê apenas pela instrumentalização de dispositivos tecnológicos, na realização de algo que possamos chamar de arte. Ou que o namoro entre tecnologia e arte não existisse já na idade da pedra. Devemos tentar compreender essa relação de forma mais abrangente. Até, quem sabe, compreender o fenômeno da própria atividade criativa ou da arte *como* tecnologia. Seria um desvio cognitivo para o sutil, necessário lance para se

* Luis Andrade é artista hipermídia. Mestre em Linguagens Visuais, com graduação em Artes Cênicas, ambos pela EBA/UFRJ, e cursos em Comunicação Visual, na PUC/RJ, e na Scuola Europea di Teatro e Cinema, em Milão, onde residiu por dois anos. Integra as seguintes associações de artistas: Atrocidades Maravilhosas e Radical. Professor do Instituto de Artes/Uerj e membro da equipe editorial das revistas *Concinnitas* e *GLOBAL – Brasil*. Publicou vários textos em revistas especializadas e catálogos no Brasil e no exterior, além dos livros/CD: *À [barrookbeat]* (Rio: Ed. Do Autor, 2006) e *Á* (Rio: Ed. do Autor, 2000), e ainda *Love's House* (Rio: Ed. Casa da Palavra, 2002).

compreender a razão desse exercício experimental da arte diante das tecnologias. Essa *interface*, com proliferação em muitos domínios da criação, na verdade discute – pela própria motivação dos desenvolvimentos tecnológicos – as relações de poder e controle que organizam nosso presente e nossas ações atuais.

Importante esclarecer que, com esse enfoque, não pretendo estabelecer aqui, com outras palavras, um campo de ações e relações similares ao que teria sido a prática artística revolucionária na Rússia de 1917 ou, ainda, as experiências do CPC no Brasil, durante os anos 60 do século passado, entre outros movimentos que buscaram fazer da arte um meio e uma tecnologia de transformação da realidade. Pronunciadamente no plano político. Essas manifestações históricas seriam anteriores a um momento decisivo dos desdobramentos históricos da arte. Mais precisamente aqueles que procuraram aproximá-la, cada vez mais, da vida.

Se considerarmos a existência dos vários filtros e instâncias pelas quais a realidade acontece para nossa experiência hoje, isto é, uma realidade que se faz sensível através de inúmeras mediações tecnológicas, regendo a percepção e cognição do próprio real, devemos admitir de imediato dois importantes aspectos. O primeiro deles reside no fato de que, do ponto de vista da pesquisa científica, não existem mais campos de experimentos e observações que sigam valendo-se do olho nu, ou do “sentido nu”, para efeito de suas análises. O olho científico, hoje, é irremediavelmente eletrônico. Inúmeras são as áreas que não avançariam em seus desdobramentos não fosse a evolução histórica das imagens técnicas. Os olhares eletrônicos, portanto, substituíram o “olho nu”. Nenhuma das disciplinas investigativas conhecidas – nesse momento – sustenta a própria credibilidade sem se valer dos dispositivos e equipamentos de alta tecnologia para produzir conhecimento ou valor. Diante dessa, digamos, teleologia tecnológica da produção de informação, conhecimento e valor no mundo contemporâneo, nossos sentidos estariam privados de suas certezas, quando a aferição de um fenômeno, um evento, passa cada vez mais pela ativação dos microcircuitos e sistemas lastreados no uso do silício e do lítio.

O segundo aspecto seria assumir essa nova dimensão da arte, cada vez mais indissociável da vida, quando todo e qualquer território constituinte de nossa experiência do real estaria virtualmente regido pela alta tecnologia. Ou por mediações dessa ordem. O que nos permite inferir ser hoje a vida, bem como sua assimilação pela arte, uma forma de contraponto à ópera logarítmica em que se transformou



Matsushita. Componente de desenvolvimento funcional avançado para toilets, 2006



Matsushita. *Urinol hightech*, 2004

o próprio real. Independentemente dos avisos de William Burroughs sobre os ciclos dos vírus lingüísticos ou do nascimento das sociedades controladas.

Seriam essas as prerrogativas das narrativas imersivas. Implosões da fotografia como técnica. Se um meio deve necessariamente implodir para difundir-se – claro caso da fotografia – passando de um estado compacto e maciço a massivamente difuso, estaríamos assim diante de uma ultrapassagem da imagem crônica pela imagem imediata. A *cyberart* ou arte virtual já nasce assim. Essa transição não se dá do mesmo modo com relação a outros meios técnicos no campo da produção da arte. Esses meios, com a própria difusão – que por vezes assumiram caráter hegemônico, como a pintura um dia – parecem enfraquecer ao se ver amplamente utilizados, como se os meios técnicos/tecnológicos portassem um gen de diluição simultâneo à própria difusão. Longe de ser uma hipótese a ser comprovada, mais importante seria pensar que a *cyberart* não se presta a tal discussão, pelo fato de o espaço virtual acarretar desde o início essa possibilidade: já nasce difuso. Emerge ontologicamente como algo difuso, em que o conceito de difusão estaria bastante associado àquele do sincrônico: da capacidade que essa dimensão do espaço – virtual – tem de proporcionar inúmeros acessos de forma imediata e simultânea, segundo a tentativa científica de defini-lo por hipótese.

Enquanto dispositivo técnico, a virtualização digital é perfeitamente material. Pois concentraria a potência de produzir 'realidade'. Cheguemos. À medida que os sistemas de virtualização se difundam, o 'mundo concreto' ganhará novas dimensões, novos campos de ação. O *cybereal* já começa a ser habitado. A imagem tecnicamente produzida como elemento de escrita produz habitat. À diferença da imagem perceptiva ou mental, seja essa consciente ou inconsciente, a tecnologia proporciona algo novo.

Algumas questões poderiam ser inferidas desse aspecto da *cyberart*, dado o equipamento necessário para sua realização ser ainda de alcance remoto à imensa maioria de diferentes populações mundo afora. Questões que deixamos para o debate aberto sobre o meio. Do paleolítico superior até as manifestações espetaculares de massa, a trajetória do corpo humano na criação de algo sofreu enormes transformações – quanto ao próprio nascimento da arte, esse já é um tópico que deverá permanecer envolto em nuvens do mais misterioso gás, por muito mais tempo... Mas uma das transformações foi que sua presença com relação à própria realização e manifestação da arte migrou de uma integração parcial do corpo – como a utilização

das mãos, por exemplo – até a plena imersão do corpo na criação do fenômeno estético, tecnológico ou não. O termo 'imersão' deve ser aqui apreendido tanto em sua dimensão técnico-digital quanto nas alterações perceptivas do corpo humano, em acordo com as novas compreensões da realidade espaço-temporal.

Poderíamos dizer, contudo, que talvez nenhuma dessas transformações foi tão perturbadora quanto a introdução das tecnologias industriais e pós-industriais na criação e circulação da arte. O que fez com que, no presente imediato, o fenômeno da criação – portanto, da arte – se venha confundindo também com aquilo que se conhece por frutos da indústria cultural. Um braço das indústrias em geral, gerado segundo necessidades inerentes ao próprio processo evolutivo-desenvolvimentista do capital e das culturas por ele criadas – em que a arte, na forma de cultura, vira produto; o fruidor, consumidor; e o interdito, entretenimento. Acontece que o caso concreto não se subsume à norma.

Utilizando uma abordagem toponímica, isto é, de localidade, em que um determinado grupo de pessoas estaria desenvolvendo alguma coisa – por exemplo, praticando arte *como* tecnologia –, poderíamos dizer que o problema adquire assim uma estranheza familiar à própria arte. Ou, numa análise tipológica, isto é, ditada por suas funções comuns, verificaríamos que esse fenômeno se daria tanto no emprego e manuseio de algum *media* tecnológico específico, quanto na simples constatação de admitir a si mesmo parte da arena técnica. Do próprio *topos* tecnológico que é a realidade cada dia mais imersiva. A exceção seria alguma lembrança forçada da existência da Natureza, sob a forma de alguma catástrofe ou cataclisma.

Isso se dá, sobretudo, quando reconhecemos a verdadeira origem das tecnologias de ponta: a busca do controle ambiental pelo uso aplicado de equipamentos. Ao criar uma nova realidade, a disparada tecnológica do século XX trouxe alguns efeitos colaterais indesejados. Sobretudo na forma de mudanças comportamentais da sociedade como um todo, que cobrem desde a aparente facilidade para se escrever um texto na tela de um computador – como o que tenho na minha frente – até as reais dificuldades que temos em lidar com o desempenho de um sistema de informações cada vez mais totalitário. Efeitos igualmente responsáveis pelo crescimento global da indústria farmacêutica, com suas vitaminas sintéticas e ansiolíticos em geral. Com relação à evolução das imagens técnicas, essas transformações proviriam tanto das atividades da inteligência e estratégias militares quanto das mesas de apostas em dinheiro ou pistas de turfe – caso



Ação RRADIAL [Dani Castinheira (violão) e Luis Andrade (chão)]. *Insensatez*, em intervalo do show de Tom Zé, no palco do Circo Voador, 2005

Imagem (Video-still): Paulinho Dread

das experiências pioneiras com as imagens técnicas do movimento de Muybridge, ainda no século XIX, numa corrida de cavalos.

Por involução, ninguém poderia prever que as pesquisas inaugurais de Louis Daguerre, ao registrar tecnicamente a realidade, se desdobrariam na invenção de satélites espões, *scanneando* cada metro quadrado terrestre – e tudo que nele acontece: o bebê da gigamídia... Uma ciência da imagem, segundo Oliver Grau. Desse modo, poderíamos admitir a arte como um processo igualmente imersivo. Pelo qual se crê promover uma alteração perceptiva, cognitiva e afetiva do/no *outro*, transformando a experiência social.

Portanto, implicaria uma compreensão dessa *interface* não apenas como uma assimilação e incorporação das contribuições tecnológicas da criação no campo da arte, segundo a invenção de obras que existam a partir do emprego dessas tecnologias. No jogo, estaríamos diante de outra abordagem: a apreensão da arte *como* tecnologia – sendo ela mesma um instrumento tecnológico, partilhando das contribuições tecnológicas, rumo a algo cujo nome ainda não temos. Seria justamente da revisão dos conceitos do que vem a ser o científico, o tecnológico, o emocional, o político e o epistêmico, a partir de uma superação do Modernismo enquanto tal – da especialização progressiva de suas disciplinas – que surgiriam os novos valores a ser cultivados. Uma atualização da consciência contemporânea frente ao império do silício e do lítio. A pergunta de Ôtica sobrevive: é “a aspirina ou a cura?”