

**O não humano na arte:
produção de corpos-informação em sistemas meta-estáveis**

Andréia Machado Oliveira¹

Resumo

O presente artigo aborda a produção de corpos-informação a partir do humano e do não humano no cruzamento entre Arte, Ciência e Tecnologia. Para Gilbert Simondon, há uma evolução biológica e tecnológica que não separa natureza e tecnologia, uma vez que tecnologias são agenciamentos entre instrumentos e máquinas, máquinas e pessoas, pessoas e meio, pessoas e ideias. Entende-se que o corpo-informação é um corpo sempre se resolvendo em um sistema meta-estável, um corpo problemático que se constitui em ações relacionais. Tal corpo comporta um cérebro que não se limita à racionalidade e transborda em percepções e sensações produzidas pelas obras de arte.

Palavras-chave: corpo-informação, sistema, sensação, afectos, cérebro.

**The Non-human in Art:
production of information-bodies in meta-stable systems**

Abstract

This article discusses the production of information-bodies from human and non-human elements at the intersection of art, science and technology. According to Gilbert Simondon, there is a biological and technological evolution which does not discriminate between nature and technology, since technologies are assemblages of tools and machines, machines and human beings, human beings and environments, human beings and ideas. We understand the information-body as an embodiment of a meta-stable system - a problematic body that constructs itself through relational activity. Such a body includes a brain that is not only rational but which overflows in perceptions and sensations produced by the artwork.

Key-words: information-body, system, sensation, affect, brain.

¹ Professora do Pós-Graduação em Artes Visuais/CAL/CEAD/UFSM e Artista multimídia. Bacharel e Licenciatura em Artes Visuais; Mestre em Psicologia Social e Institucional/UFRGS e Doutora em Informática na Educação/UFRGS e Université de Montréal/Canada. Integrante dos grupos: Corpo, Arte e Clínica/UFRGS; NESTA (Núcleo de Estudos de Subjetivação, Tecnologia e Arte)/UFRGS; Arte e Tecnologia/UFSM; SenseLab research-creation group/Hexagram - Canada. Pesquisa sobre arte, tecnologia, filosofia e subjetivação.

andreiaoliveira.br@gmail.com

(55) 55 91774058

Sempre é melhor iniciar pelo não humano. De outro modo, nos atrapalhamos a nós mesmos no pequeno espaço provinciano definido pelos instintos e os interesses de uma única espécie. À Gilles Deleuze devemos ter fornecido as ferramentas para romper com a ideia de que toda expressão é, em última instância, lingüística e, por tanto, antropocêntrica...

DELANDA, 2007, p. 99.

Esta escrita se inicia a partir de algumas inquietações e constatações relativas a alguns aspectos sobre as relações tecidas entre espectador e obra de arte, como: a obra somente pode ser entendida a partir da noção de um sistema meta-estável que envolve obra-humano-meio; bem como a relação com a obra de arte não se restringe a uma relação antropocêntrica e lingüística de um sujeito que analisa um objeto. Aponta-se, aqui, que inexiste a obra em si, mas somente experiências entre corpos com e na obra, a partir de uma visão sistêmica e processual sobre a mesma.

Neste sentido, fala-se em produção de vida a partir do vivo e do não vivo, do humano e do não humano em um processo que altera as composições dos corpos. Fala-se em penetrar nas maquinações dos corpos e nas enunciações das ideias, no como ocorre a produção matéria/ideia entre artista, espectador e obra via alguma tecnologia. De acordo com o filósofo francês Gilbert Simondon (1989), há uma evolução biológica e tecnológica que não separa natureza e tecnologia, homem e máquina. Entende-se que tecnologias são agenciamentos entre instrumentos e máquinas, máquinas e pessoas, pessoas e meio, pessoas e idéias; agenciamentos maquínicos de corpos.

O corpo que se menciona, não se restringe ao humano, mas também ao não humano – animal, tecnológico, imaterial – formado de velocidades e lentidões da matéria-tomando-forma (OLIVEIRA, 2010). Corpo inevitavelmente formado por alguma tecnologia – tecnologias do pensar, do derivar, do caminhar, do olhar, do digitar –, sendo sua natureza, essencialmente, artificial. Corpo que não sustenta dicotomias, uma vez que é analógico e digital, humano e máquina, natural e artificial, perceptivo e imperceptivo, corpo e alma, matéria e forma. Ressalta-se que esse corpo existe somente na presença de outro corpo e pertence a um meio associado pelo qual foi criado e o criou. Corpo obra, humano, animal, máquina, paisagem, ideias... corpos com carne, sangue, chips, imagens, sons, ondas, frequências, afectos, signos... corpo que não se finda na pele, no suporte, na parede, no monitor.

Corpos (in) formação

Corpos que produzem informações, ou melhor, corpos-informação que se produzem na experiência com obras de arte. Para Simondon (1964), as informações não são da ordem do conhecido, do dado, mas, ao contrário, são produzidas em relações sistêmicas e dinâmicas. Tais relações sistêmicas não ocorrem entre termos distintos e já individuados – obra e humano -, mas entre o que se passa entre os corpos, isto é, a comunicação se dá *entre* as informações geradas no encontro dos corpos. Simondon (1964) utiliza o conceito de informação para abarcar um pensamento que não se fecha na forma fixa, no objeto ou no sujeito, todavia encontra-se sempre em formação com o informe, indivíduo com o seu plano pré-individual. “A informação é um início de individuação, uma exigência de individuação, nunca é uma coisa dada; não há unidade e identidade da informação, pois a informação não é um termo” (SIMONDON, 2003, p. 110). A informação é mais o movimento da individuação, o que a dispara. Ela não tem um sentido *a priori*, sendo aquilo que ainda não é humano, forma, indivíduo. “A disparidade entre campos energéticos, desde o ponto de vista das potências que seus efeitos sinérgicos trazem para o presente do futuro, Simondon chama de *pré-individual*. A própria disparidade é informação” (MASSUMI, 2009, p.43).

Assim, para que haja informação precisa-se de um sistema meta-estável em constante individuação que a redefine, ocorrendo difusão de informações entre o sistema obra-humano-meio. “O processo de in-formação é um novo modelo de difusão e contágio que Simondon chama de transdução. Individuação em um plano pré-individual, meta-estável de virtualidades díspares” (TOSCANO, 2007, p. 198-205).

Portanto, informação não é um termo ou dado, mas significação que emerge de uma disparação de um sistema. A informação precisa de certa margem de indeterminação para ocorrer, entretanto, não é pura indeterminação, precisando também de regularidades e determinações. A forma é determinada, podendo receber a informação que é imprevisibilidade de uma variação. Assim, segundo Simondon, se tem a pura indeterminação (acaso), a forma e a informação. Pode-se dizer que a informação é a disparação que ativa as formas implícitas da matéria, mantendo a própria dinâmica das forma. Pensando nas tecnologias digitais, estas são constituídas por formas para que possam funcionar, por formas que funcionam, mas também pelas informações disparadas e produzidas no próprio sistema (OLIVEIRA, 2010).

A imagem digital é produzida neste processo de forma e informação, isto é, o que está determinado pela máquina e a indeterminação possível mediada pelo humano. “As máquinas que podem receber informações são aquelas que localizam sua indeterminação” (SIMONDON, 2007, p.158), ou seja, em um momento programar o computador pra funcionar e em outro abrir às indeterminações das experiências. “No transcurso dessa passagem do potencial ao atual intervém a informação; a informação é condição de atualização” (SIMONDON, 1989, p. 160).

Apontar na arte, na ciência e na tecnologia outra maneira de compreensão sobre o conceito de informação torna-se precioso, uma vez que esta é usualmente colocada em termos de dados já individuados, de dados transmitidos e não no sentido de uma disparação dentro de um sistema meta-estável que provoca certa individuação. “A informação é a fórmula da individuação, fórmula que não pode preexistir a esta individuação” (SIMONDON, 2003, p. 110). A informação não passa de um meio a outro, de uma dentro para um fora; ela é o movimento da individuação que, em transdução, transforma tanto o que propaga quanto o que é propagado. Simondon expõe que “a noção de forma deve ser substituída pela de informação” (Ibidem, p. 115), forma referida como estática entendida a partir da Teoria da Forma. “Forma não é uma entidade necessariamente definida a priori, como ela é na Teoria da Gestalt; ela é formada, desestabilizada e reformada através do próprio fluxo de informação” (MONGINI, 2010, p. 235).

Considerando a informação como disparação do sistema para novas individuações, pode-se pensar que o função da arte é produzir informações, é causar estranhamentos para que novas individuações possam ser geradas. A arte trabalha com matéria-forma-energia no sentido de produzir informações no sistema obra-humano-meio, de produzir desacomodações (OLIVEIRA, 2010).

Os sistemas em questão são caracterizados pelos *estados de desacomodação* que surgem quando a informação alcança um estado crítico. Isto significa que em algum estado crucial a configuração geral do sistema é afetada, e ele é remodelado para um novo estado. Desacomodação é então inerentemente diferente da noção de degradação que designa processos de decadência (Ibidem, p. 236).

Concebe-se, pois, o corpo não como uma forma dada, todavia como informação. O corpo-informação, não corpo substância, é um corpo sempre se resolvendo em um sistema meta-estável, um corpo problemático e não uma unidade, sendo o problemático ontogênico ao ser. Não é o ser que resolve os problemas, todavia o problemático que gera o ser, isto é, o ser é uma resolução momentânea do problemático. O corpo-informação se constitui na ação e não numa substância *a priori*, sendo atividade de relação e anterior a própria substância (OLIVEIRA, 2010).

Como na obra do artista mexicano-canadense Lozano-Hemmer “*Under Scan*” que atua como um “agora modificado onde os indivíduos voltam a implicar-se em um jogo de interpelar-se, interrompendo seus assuntos e monólogos e aparecendo para eles e os demais; quer dizer, o prazer que leva a existência pública” (MEDINA, 2007, p. 113). A sombra do espectador desperta a ele mesmo e ao outro do espaço público que aguarda uma interação. A surpresa produz nova informação na relação obra-humano-meio, a presença de meu corpo faz surgir outro corpo em um espaço urbano que se dizia neutro. Há um paradoxo de vida e morte na obra: meu corpo vivo é despertado por um corpo que deveria ocupar um lugar de repousado. Lozano-Hemmer busca a expressividade espacial que é relacional, ou seja, busca produzir outras informações no espaço público via novas propostas

relacionais. “A expressividade espacial tem outro aspecto: o relacional. O espaço ecológico habitado por um animal expressa, através da disposição dos traçados das superfícies, suas capacidades para afetar e ser afetado pelo animal” (DELANDA, 2007, p. 99). Ao espaço urbano é dado os signos sensíveis do meio animal, as capacidades de afectar e ser afectado, colocando o espectador à espreita do que lhe acontece. Ao inserir outro meio – meio tecnológico das projeções – no meio urbano, ele provoca o surgimento de novas informações entre meios e corpos.

Neste modo, reintera-se que

um corpo não é definido pela sua simples materialidade, pelo espaço que ocupa (extensão), ou pela estrutura orgânica. Ele é definido pelas relações de suas partes (relações de movimento e repouso, de velocidades e lentidões), e por suas ações e reações com o respectivo corpo e seu ambiente ou meio e com seu meio interior (BAUGH, 2005, p. 31).

Corpos (in) afecção

Compreende-se que se interage por pura ressonância interna dentro de um sistema meta-estável, onde os corpos afectam e são afectados (OLIVEIRA, 2010). “Os afectos são precisamente estes devires não humanos do homem, como os perceptos (entre eles a cidade) são as paisagens não humanas da natureza” (DELEUZE E GUATTARI, 1992, p. 220). Na arte, o artista utiliza tecnologias para lidar com os afecções que sofre e os afectos que produz. Ele se afecta pelos corpos que encontra, recolhe elementos de diversos meios, as ideias se sucedem, todavia precisa agenciar os elementos anônimos do meio por onde transita para fazer(se) a obra. Entende-se que tal ato, de retirar elementos de seu meio correspondente e levá-los para outros meios onde ganham novas significações na associação com outros elementos, configura-se como um ato tecnológico. O artista apresenta-se como um coletor de elementos que precisa agenciá-los via alguma tecnologia.

Partindo-se que a obra de arte é um bloco de afectos e perceptos, questiona-se quais afectos pode a arte produzir? Como Guattari nos fala, na arte

a finitude do material sensível torna-se um suporte de uma produção de afetos e de perceptos que tenderá cada vez mais a se excentrar em relação aos quadros e coordenadas pré-formadas. Marcel Duchamp declarava: “a arte é um caminho que leva para regiões que o tempo e o espaço não regem (GUATTARI, 1992, p. 129).

Quando Beuys coloca que a arte está na vida, é a potência de agir dos corpos que ele clama. Não somente ser afectado por outro corpo, mas como esse corpo me afecta em relações de composições e quais afectos meu corpo pode produzir. A obra de arte afecta outros corpos, mas também organiza um encontro para os corpos entrarem em relações de composição. Novamente, são relações corporais de afetos que produzem informações.

Neste sentido, faz-se um recorte sobre tal corpo-informações e inquire-se como essas relações de composição se organizam nesse corpo, especificamente, como se elaboram no cérebro. Assim, inquire-se como o cérebro pode suportar e elaborar a produção de afetos e informações? Deleuze e Guattari (1992) nos falam de um cérebro que comporta os afetos e perceptos da arte, os conceitos da filosofia e as referências da ciência, como formas do pensamento ou da criação.

O cérebro se apresenta como a junção dos planos da arte, da ciência e da filosofia para dar conta do caos que se manifesta constantemente. Ele é "um conjunto complexo de conexões horizontais e de integrações verticais, reagindo umas sobre as outras, como testemunham os "mapas" cerebrais" (DELEUZE e GUATTARI, 1992, p. 267). Seu funcionamento se dá na tensão entre constantes movimentos de estabilização e mutabilidade, em trajetos conhecidos e desconhecidos, construindo planos de composição da arte. Com isso, coloca-se que o cérebro não se limita a uma visão científica que o apresenta como um órgão de formação e de comunicação da opinião vinculado a reconhecimento, ou como um órgão do pensar descartiano – Penso, logo existo – da filosofia. Como Deleuze e Guattari apontam, "este Eu não é apenas o "eu concebo" do cérebro como filosofia, é também o "eu sinto" do cérebro como arte. A sensação não é menos cérebro que o conceito" (DELEUZE e GUATTARI, 1992, p. 271).

A sensação é a

excitação mesma, não enquanto se prolonga gradativamente e passa à reação, mas enquanto se conserva ou conserva suas vibrações. A sensação contrai as vibrações do excitante sobre uma superfície nervosa ou num volume cerebral: a precedente não desapareceu ainda quando a seguinte aparece. É sua maneira de responder ao caos. A sensação vibra, ela mesma, porque contrai vibrações (Ibidem).

Ela é um Monumento de qualidades das forças, um ato imediato de contemplação e contração, "a sensação se forma contraindo o que a compõe, e compondo-se com outras sensações que ela contrai por sua vez" (DELEUZE e GUATTARI, 1992, p. 272). Contemplar nesse sentido é criar, ela é o self-enjoyment de Whitehead que se dá pela contemplação do corpo sobre a matéria. "Como se as flores sentissem a si mesmas sentindo o que as compõe, tentativas de visão ou de olfato primeiros, antes de serem percebidas ou mesmo sentidas por um agente nervoso e cerebrado" (Ibidem). Nem tudo é cerebrado e orgânico, mas existem micro-cérebros, tecidos vegetais, cadeias conectivas de cada espécie. Ainda, o cérebro apresenta uma configurações rizomáticas e não arborizadas. São sistema acentrados, de conexões imprevisíveis.

Finalizando-se, busca-se um pensamento processual em constante individuação. Para isso, Simondon, com sua filosofia técnica, direciona-se a uma ontogênese do ser (indivíduo e meio) humano e não humano, preocupando-se com como as coisas se tornam o que são, e não suas configurações finais. Isto é, procura liberar o ser do seu contorno identitário

e perceber que se está sempre associado ao meio em ressonância interna e equilíbrio meta-estável. A potência de agir dos corpos em Simondon está relacionada a produção de informações em transdução. Pensamento antagônico ao esquema hilemórfico que concebe matéria e forma dissociadamente, ou seja, direciona-se ao produto final com suas finalidades específicas, às formas ignorando as matérias, às almas ignorando os corpos. Pensamento insuficiente para abarcar os processos de criação que são feitos para serem modificados ao longo do tempo e ganham existência justamente em seu processo de construção entre corpos e meios.

Não se trata mais de formas determinadas, como no saber, nem de regras coercitivas, como no poder: trata-se de *regras facultativas* que produzem a existência como obra de arte, regras ao mesmo tempo éticas e estéticas que constituem modos de existência ou estilos de vida.

DELEUZE, 1992, p.123.

Referências Bibliográficas

- BAUGH, Bruce. Body. In PARR, Adrian (org.). *The Deleuze Dictionary*. Nova York: Columbia University Press, 2005, p. 31.
- DELANDA, Manuel. La expresividad Del Espacio. In: LOZANO-HEMMER, Rafael. *Some Things Happen More Often Than All of the Time*. Espanha: Turner, 2007.
- DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. *O que é filosofia?* Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.
- MASSUMI, Brian. "Technical Mentality" revisited: Brian Massumi on Gilbert Simondon. In: *Parrhesia*, n. 7, 2009, 36-45.
- MEDINA, Cuauhtémoc. De entre las sombras. In: LOZANO-HEMMER, Rafael. *Some Things Happen More Often Than All of the Time*. Espanha: Turner, 2007.
- MONGINI, Claudia. Sign and Information: On Anestis Logotheti's Graphical Notations. In: ZEPKE, Stephen & O'SULLIVAN, Simon. *Deleuze and Contemporary Art*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2010.
- OLIVEIRA, Andréia Machado. *Corpos Associados: interatividade e tecnicidade nas paisagens da arte*. Porto Alegre: PPGIE/UFRGS, 2010. Tese (Doutorado em Informática na Educação).
- SIMONDON, Gilbert. *El individuo y su genesis Físico-Biológica – La individuación a la luz de las nociones de forma y de información*. Tradução Ernesto Hernández B. Universitaires de France, 1964.
- SIMONDON, Gilbert. *Du mode d'existence des objects techniques*. Paris: Editions Aubier, 1989.

_____. A Gênese do Indivíduo. In: *Cadernos de Subjetividade – O Reencantamento do Concreto*. São Paulo: Hucitec/EDUC, 2003.

TOSCANO, Alberto. Technical Culture and the Limits of the Interaction. In: BROUWER, Joke & MULDER, Arjen. *Interact or Die!* Rotterdam: NAI Publishers, 2007.