

PROSPECÇÕES: A ARTE ENQUANTO SUPORTE PARA REFLEXÕES ACERCA DA TECNOLOGIA

Ms. Gabriel Lyra Chaves (FAV/UFG)

gabrielyra@gmail.com

Resumo

Na obra ABC da Literatura, o poeta e crítico literário Ezra Pound versa sobre o caráter antecipatório ou prospectivo da arte e do artista. Para este pensador, artistas são dotados de uma sensibilidade superior, que lhes permite antecipar desdobramentos para eventos presentes de forma particularmente eficiente. Segundo ele, artistas seriam as “antenas da raça”. O presente artigo se estrutura sobre essa premissa, e a aprofunda ao resgatar as três leis da prospecção de Arthur C. Clarke, físico inglês e autor de ficção científica. De acordo sua terceira lei, “toda tecnologia suficientemente avançada é indistinguível de magia”. Se alinhando com a linha temática Magia e tecnologia, arte e política, o texto pretende se aprofundar na análise de Clarke e estabelecer um paralelo entre ela e algumas obras de arte de caráter prospectivo, tanto na área de arte e tecnologia quanto no universo da ficção científica. Para tanto, resgata trabalhos de Roy Ascott e Eduardo Kac, observando duas formas de prospecção diante de avanços tecnológicos e percebendo neste ponto as fronteiras entre tecnologia e magia. Para contemplar o binômio arte e política, o texto lança uma breve comparação entre as reflexões de Ray Kurzweil e Jean Baudrillard acerca da biotecnologia, resgatando um possível papel para o artista dentro deste contexto. Finalmente, analisa uma HQtrônica de caráter prospectivo: Nawlz, de autoria do australiano SUTU, versa sobre um grupo de jovens num futuro indeterminado e suas relações com tecnologias imersivas derivadas de realidade aumentada.

Palavras-chave: Prospecção; poéticas prospectivas; ficção científica.

Premissas

Primeiramente, eu gostaria de explicar as formas verbais que serão usadas ao longo deste texto. Os trabalhos que me servem de referência foram escritos por outros pensadores, e eu não ousou afirmar que pensam o mesmo que eu ou que concordam com o que irei afirmar aqui. Faço isso não num ato de prepotência, mas sim de respeito. Desta forma, e seguindo alguns preceitos pregados pela escola de pensamento pós-estruturalista, eu irei me dirigir a você na primeira pessoa do singular. E, quando usar a primeira do plural, é porque pretendo diminuir, tanto quanto possível, a separação que existe entre nós, procurando formar um elo e construir uma relação dialógica. Explicadas essas características, te convido a prosseguir.

Ao se alinhar à linha temática *Magia e tecnologia, arte e política*, o presente artigo se propõe a fazer um breve passeio pelo tema, relacionando argumentos de algumas linhas de pensamento – literatura, arte contemporânea e prospecções tecnológicas, para ficar em três exemplos – com o trabalho de artistas contemporâneos. Para estruturar este passeio, eu proponho algumas premissas, que irão guiar a análise que construiremos a seguir. Assim, começo citando Ezra Pound, poeta e crítico literário estadunidense que, na obra *ABC da literatura* (1995), classifica os artistas enquanto

“antenas da raça”, como se trabalhassem como “órgãos sensoriais” da sociedade, capazes de captar estímulos imperceptíveis aos demais:

Os artistas e os poetas indubitavelmente ficam excitados e ‘superexcitados’ pelas coisas muito antes do público em geral. Antes de decidir se um homem é um louco ou um bom artista seria justo perguntar não somente se ‘ele está indevidamente excitado’, mas ‘se ele está vendo algo que nós não vemos’. Acaso o seu estranho comportamento não será motivado por ele ter sentido a aproximação de um terremoto ou farejado o fogo de uma floresta que nós ainda não sentimos ou cheiramos? (POUND, 1995, p. 78).

De acordo com Edgar Franco (2006, p. 110-111), o termo prospecção – outra importante premissa dentro deste artigo – esteve tradicionalmente relacionado a sondagens geológicas. Contudo, no contexto das organizações econômicas contemporâneas, o termo ganha o significado de antecipação, significação que se acentua ao ser aplicada pelos pesquisadores David Kupfer e Paulo Bastos Tigre para descrever a “prospecção tecnológica” enquanto o exercício de mapear possíveis desdobramentos científicos e tecnológicos capazes de influenciar a indústria. Assim, este autor usa o termo “poéticas prospectivas em ciberartes” para se referir “aos discursos poéticos de muitos ciberartistas e às reflexões que suas obras engendram” (FRANCO, 2006, p. 111), reflexões estas ligadas à tecnologia e ao papel que a mesma desempenha em nossa cultura. Muito relacionada a este tipo de produção está outra, mais voltada à esfera das narrativas: a ficção científica.

Tal qual argumenta Wanderlice Silva (2008, p. 79-80), a ficção científica é um objeto escorregadio, difícil de ser mapeado de maneira unívoca. É um gênero narrativo que marca a inserção da ciência – e do discurso científico – na esfera do imaginário social (MARTINS, 2004). De acordo com o escritor e pesquisador Phillip K. Dick, o sucesso de uma narrativa de FC reside na capacidade de seu autor em criar um universo ficcional consistente, e que seja capaz de remeter o espectador, leitor ou fruidor a uma realidade que tenha a sua como base, mas que seja leve ou profundamente alterada pela presença da tecnologia. Esse exercício, por ele nomeado de deslocamento conceitual, tem como principal função trazer à tona os temas e problemas de nossa sociedade no presente, utilizando para tanto um cenário fictício de caráter tecnológico (DICK apud SILVA, 2008, p. 71). Para sermos mais precisos, o deslocamento conceitual funciona como uma alegoria.

Arthur C. Clarke foi um físico inglês, criador do conceito de satélite estacionário do qual depende boa parte da estrutura mundial de telecomunicações. Também é um renomado autor de ficção científica, tendo escrito clássicos deste gênero literário – como *2001: Uma odisséia no espaço* e *Encontro com Rama*. Em uma brincadeira que homenageia as três leis da mecânica de Isaac Newton e as três leis da robótica de Isaac Asimov, Clarke elabora três leis para delimitar a prospecção científica:

1 - Quando um cientista distinto, porém mais velho, afirma que algo é possível, ele está quase que seguramente certo. Quando ele diz que algo é impossível, ele está muito provavelmente errado.

2 - A única forma de descobrir os limites do possível é se aventurar um pouco além deles e penetrar no impossível.

3 – *Toda tecnologia suficientemente avançada é indistinguível de magia.*¹

Ao longo deste artigo, todas as três leis de Clarke se mostrarão, com maior ou menor força. A terceira, porém, acaba integrando minhas premissas. Estabelecendo um diálogo com a mesma, creio que em determinado momento, a estrutura de guas apoiadas sobre guas que Daniel C. Dennet (1998) usa para descrever o processo evolutivo de desenvolvimento, aplicável tanto à esfera biológica quanto cultural e, conseqüentemente, ao avanço tecno-científico, torna-se complexa o suficiente para escapar, num aspecto ou em outro, da nossa capacidade de cognição ou de retenção de informação.

Me apoiando nas premissas descritas, dentro do presente artigo eu procurarei abordar algumas manifestações poéticas como formas de prospecção, através das quais artistas dão vazão a questões originadas pela tecnologia e pelos avanços tecnocientíficos dentro de nosso contexto cultural e social.

Magia e Tecnologia

Desta forma, convivemos com estruturas de grande complexidade – como a macroeconomia e a relação entre as bolsas de valores, a biologia e os estudos e desenvolvimentos na área da genética ou a rede global de telecomunicações, que se ramifica em setores que vão desde sua estrutura física à parte lógica que rege os protocolos de troca de informação na internet, para ficar em três dos vários exemplos disponíveis – e percebemos que as mesmas possuem enormes forças sobre nossas vidas. Raramente compreendemos ou dominamos a mecânica de qualquer uma dessas estruturas, apesar de confiarmos em seu funcionamento. Esse exercício, a partir do momento que escapa à esfera cognitiva entra, ao menos de onde eu vejo, no campo da crença. Afinal de contas, envolve o exercício de confiar sem conhecer numa relação que, simplificada, apresenta axiomas, conceitos e teorias da mesma forma que as religiões expõem seus dogmas. O campo da magia, mesmo que uma magia apoiada em preceitos tecnocientíficos que nos escapem.

Assim, ousou afirmar que as fronteiras que separam o conceito de tecnologia do conceito de magia tendem a se tornar cada vez mais difusas dentro do contexto hipertecnológico que se instaura em nossa sociedade. E é sobre essa ideia, minha última premissa, que avançaremos para a análise de alguns exemplos. Afinal de contas, uma ideia que não dialoga com exemplos práticos não possui muita utilidade.

No universo das artes telemáticas, o conceito de Noosfera e a teoria de Gaia foram reconfigurados pelo seminal Roy Ascott (...). Ele propõe a utilização artística das redes com a finalidade de participar da emergência de uma “consciência” reticular que define novas formas de socialização. Em obras como *Aspects of Gaia* (1989), baseadas na noção de “autor distribuído” e em seu conceito de “Telenóia” – consciência coletiva tecnológica, reivindicando para essa consciência em rede um valor ubíquo de verve transcendente, Ascott resgata o pensamento de Chardin no contexto das poéticas tecnológicas. (FRANCO, 2006, p. 85)

A obra em questão coloca o fruidor sobre uma espécie de maca que se locomove sobre trilhos. Ela avança e retrocede num túnel com uma série de letreiros digitais,

¹ Disponível em http://en.wikipedia.org/wiki/Clarke's_three_laws. Livre tradução do autor.

que expõem textos retirados do trabalho “Gaia Hypothesis”, de James Lovelock, e enviados via rede computacional por colaboradores.

Abaixo, seguem algumas imagens da obra.



Imagens 1 a 3 – Roy Ascott, *Aspects of Gaia* (1989)

Assim, as questões trazidas pelas novas possibilidades de comunicação são recolocadas sob uma nova ótica por Ascott. Ao relacionar ferramentas de comunicação com teorias filosóficas que versam sobre o mesmo assunto, o artista abre novas possibilidades de leitura por parte do fruidor. Prospecta, também, sobre a formação de uma rede de compartilhamento e formação de uma espécie de consciência coletiva, abrindo caminho para reflexões que transcendem a esfera técnica que envolve a tecnologia e adentrando o que, dentro da ótica proposta em minhas premissas, se caracteriza como o território da magia. Também atuando de forma prospectiva, destacamos alguns trabalhos de Eduardo Kac. De acordo com a artista e pesquisadora Luciana Hidemi,

Jens Hauser (2007) define a bioarte como uma forma artística que utiliza-se de diversos métodos biotecnológicos como novos meios de expressão, uma arte baseada no processo de transformação orgânica (viva) ou sílica (artificial) que manipula o material biológico, seja o objeto uma célula ou a sua simulação correspondente no computador. Acrescenta ainda que depois da sociologia, da política e da economia, a arte também envolve-se com a conquista das ciências da natureza. (HIDEMI, 2011, p. 48)

Eduardo Kac, renomado artista brasileiro radicado nos Estados Unidos da América, é comumente classificado como bioartista, dada a natureza de muitas de suas obras. Como nos lembra Edgar Franco (2006, p. 107), o trabalho GFP Bunny (2000), que mescla o código genético de uma coelha com uma proteína fluorescente retirada de uma alga, causou grandes controvérsias na comunidade científica. Antecedeu a comercialização de peixes geneticamente alterados com a mesma proteína e ainda se faz atual na discussão que envolve alimentos transgênicos.

Mais recente, o trabalho *História Natural do Enigma* (2003-2008) mescla o código genético do artista com o de uma petúnia, criando o que ele batizou como “edunia” (Imagem 4). Mais uma vez, entra em campo a prospecção sobre as possibilidades trazidas pela técnica de manipulação genética.



Imagem 4 – As veias vermelhas da “edunia” expressam o DNA de Eduardo Kac.

Ao avançar um pouco mais além do território dos procedimentos conhecidos e/ou corriqueiros, o caráter prospectivo da obra de Kac dialoga colabora com a expansão dos limites tanto da arte quanto da biotecnologia, se ajustando à segunda lei de Clarke.

Arte e Política

Para dar início a essa segunda etapa de nosso breve passeio, eu gostaria de abordar rapidamente o que considero um dos possíveis papéis políticos do artista: trazer à pauta, através de seu trabalho, perguntas relevantes. Creio que a arte opere uma forma dialógica diferente de outras linguagens principalmente por essa característica. Ao apresentar questionamentos, e ao trabalhar com significados abertos – como aborda em detalhes Umberto Eco no trabalho *A obra aberta* –, o artista – e em especial o artista contemporâneo – inclui o fruidor na construção do significado. O insere no campo da reflexão.

Feito esse primeiro esclarecimento, agora parto para a apresentação de dois pensamentos divergentes: Ray Kurzweil é renomado por suas prospecções acerca dos avanços científicos e discute, com frequência, a questão do corpo humano enquanto estrutura que se torna cada vez mais obsoleta, quando comparado à velocidade de evolução da cultura e, como consequência desta, da tecnologia. Sobre ele, faremos um rápido passeio por dois de seus trabalhos. Jean Baudrillard, filósofo francês, acumulou em sua produção uma série de reflexões sobre a sociedade pós-industrial contemporânea. Com relação ao segundo autor, aqui recorro ao trabalho *Clone story* (1981), que gravita em torno da ideia de que a biotecnologia e, mais especificamente, a clonagem, permite a serialização do código genético e, como possível consequência, do ser humano.

Os dois textos têm como ponto de confluência – ou como origem da divergência – a reflexão sobre as perspectivas ditas pós-humanas. Ambos tecem reflexões sobre a influência dos avanços tecnológicos na relação que estabelecemos com nossos corpos. As perspectivas de análise, contudo, são completamente distintas.

Arlindo Machado, na obra *Arte e Mídia* (2010, p. 38), ressalta duas principais linhas de pensamento acerca dos avanços tecnológicos: a tecnofilia e a tecnofobia. Dentro da primeira linha, Machado ressalta os neopositivistas, pensadores que partiriam da ótica de que a tecnologia será uma ferramenta de libertação da humanidade, trazendo novas capacidades e complementando nossas falhas. Dentro desta categoria, ousou situar pensadores como Pierre Lévy e Ray Kurzweil, que comumente saúdam as novas tecnologias da informação e da comunicação como elementos praticamente transcendentais. Aqui, nos deteremos no segundo pensador e em dois de seus trabalhos: o livro *A era das máquinas espirituais* (2009) e o artigo *Ser Humano 2.0* (KURZWEIL, 2003).

Em linhas gerais, *A era das máquinas espirituais* é um exercício de comparação entre os avanços tecnológicos, principalmente os relacionados ao aumento da capacidade de computação, e ao anseio de simulação da cognição humana. Partindo de teorias como a “Lei de Moore dos Circuitos Integrados”², o autor chega à “Lei do Tempo e do Caos”³ e, finalmente, à “Lei dos Retornos Acelerados”⁴. Neste contexto, Kurzweil tece a argumentação de que toda evolução, seja biológica, seja cultural, é um processo de aumento de ordem e redução de caos. Neste contexto, o aumento da capacidade de processamento dos computadores é, em si, um processo evolutivo em aceleração. Desta forma, estaríamos cada vez mais próximos de criar máquinas com capacidade de processamento superior ao cérebro humano o que, eventualmente, resultaria em máquinas conscientes/sencientes. Como já deve ter ficado claro, seu trabalho dialoga muito com a teoria evolucionista de Darwin, e neste contexto máquinas com capacidade de raciocínio e regidas por uma lei evolutiva baseada no código computacional, ao invés do código genético, tenderiam a tornar o ser humano algo extremamente obsoleto em um curto período de tempo. Como possível solução para este cenário, Kurzweil propõe a hibridização humano-máquina, numa tentativa de incorporar essa evolução que ocorre com base no desenvolvimento cultural, e não na genética. Dito assim, em linhas gerais, o argumento pode parecer um tanto ingênuo. Mas, dentro do contexto da obra, mostra-se complexo e fundamentado. E, se levarmos em conta a primeira lei da prospecção de Clarke, é algo a ser considerado.

² De acordo com a Lei de Moore, “em 1965, a área de superfície de um transistor (conforme embutida em um circuito integrado) estava sendo reduzida por, aproximadamente, 30% a cada 12 meses. (...) O resultado é que, a cada dois anos, você pode colocar duas vezes mais transistores num circuito integrado. Isso duplica tanto o número de componentes em um chip quanto sua velocidade. Já que o custo de um circuito integrado é razoavelmente constante, a implicação é que, a cada dois anos, você obtém duas vezes mais circuitos integrados rodando ao dobro da velocidade pelo mesmo preço.” (KURZWEIL, 2009, p. 42-43). De acordo com o autor, essa curva acelera exponencialmente, reduzindo cada vez mais o tempo necessário para dobrar a capacidade de processamento de uma tecnologia computacional.

³ “A Lei do Tempo e do Caos: em um processo, o intervalo de tempo entre eventos relevantes (isto é, eventos que modifiquem a natureza do processo, ou afetem de modo significativo o futuro do processo) expande ou contrai juntamente com a quantidade de caos.” (KURZWEIL, 2009, p. 52)

⁴ “A Lei dos Retornos Acelerados: à medida que a ordem aumenta exponencialmente, o tempo acelera exponencialmente (isto é, o intervalo de tempo entre eventos relevantes fica menor com o passar do tempo). (KURZWEIL, 2009, p. 53)

Para quem se interessar pelo tema, recomendo a leitura da obra, pois a complexidade da análise e o cruzamento de referências tecidos por Kurzweil são surpreendentes.

Faço aqui um rápido adendo, apenas para lembrar que as mesmas questões acerca da obsolescência do corpo humano e a busca por aprimorá-lo servem de tema para as prospecções de artistas como Stelarc e Natasha Vita-More, permitindo reforçar a visão compartilhada por Ezra Pound (1995) e Edgar Franco (2006).

Em *Ser Humano 2.0*, o argumento de Kurzweil gira em torno das implementações biológicas que a nanotecnologia pode trazer. Uma gradual substituição dos tecidos e funções do organismo humano é imaginada pelo autor. Assim as nossas funções metabólicas mais básicas seriam, em determinado momento, controladas por conjuntos de microestruturas chamadas bioMEMS (sistemas eletromecânicos biológicos, com tamanho aproximado de 7 nanômetros). Esses nano-robôs assumiriam as funções atualmente desempenhadas por nossos órgãos, cuidando do transporte de oxigênio e nutrientes, síntese de hormônios e neurotransmissores, e fariam isso com uma eficiência muito maior que nossas células. Desta forma, estaríamos desvinculados da obrigação de atender a nossas necessidades fisiológicas mais básicas, vivendo apenas a busca por satisfação sensorial e/ou intelectual. Com a mescla desses constructos e de nossa rede neural, além da própria expansão da capacidade cognitiva, da velocidade de acesso e acúmulo de informação, chegaríamos também ao ponto de poder utilizar esses bioMEMS como formas de conexão, tanto com redes telemáticas quanto com outros seres humanos.

Através desse suposto aperfeiçoamento do corpo, o autor deixa no ar a idéia de que nos tornaríamos mais livres para gozar a vida, sem grandes compromissos nem mesmo com a manutenção de nossas funções vitais. A morte, senão abolida, parece para ele tornar-se uma idéia distante. Doenças seriam combatidas por esse sistema eletrônico, mais eficaz que o sistema imunológico natural. E como os órgãos teriam, em determinado momento, perdido sua função, tudo que necessitaríamos para nos manter vivos no caso de algum acidente ou doença (defeito, neste caso, parece um termo mais apropriado) seria uma substituição dos bioMEMS defeituosos ou danificados por outros em perfeito estado de funcionamento.

O autor ressalta que essa substituição seria algo gradual, de maneira a não causar um grande choque cultural ou comportamental. Passaríamos assim por algumas fases de adaptação, nos acostumando à idéia de que o corpo humano estaria realmente obsoleto, e que a adoção de um sistema mais eficiente seria, dentre outras coisas, uma forma de garantir a superioridade – ou a igualdade – humana frente às máquinas, que para o autor estão cada vez mais próximas da superação da capacidade de processamento e, possivelmente, de cognição.

Já Jean Baudrillard parte de uma análise distinta, diametralmente oposta à de Kurzweil. Também refletindo sobre o corpo dentro deste contexto hipertecnológico, o texto *Clone Story* (BAUDRILLARD, 1981) analisa a biotecnologia e seus possíveis desdobramentos, com enfoque principal na engenharia genética. Resgatando o pensamento de Walter Benjamin, o autor vê a questão da clonagem como a reprodutibilidade técnica aplicada ao corpo humano. Aqui, resgato mais uma vez Ezra Pound e sua visão do papel do artista, e trago como exemplo os trabalhos já citados de Eduardo Kac, que versam exatamente sobre o papel da engenharia genética.

De volta à reflexão de Baudrillard, partir do momento em que a tecnologia de manipulação e reprodução do código genético humano for dominada, teremos a eliminação da singularidade, tal qual ocorre com a reprodução de uma obra de arte: depois de reproduzida e disseminada, ela deixa de ser algo único, *estético*, e torna-se discurso, *político*. E o processo continua de tal forma que “*o original já nem sequer tem lugar, porque as coisas são à partida concebidas em função da sua reprodução ilimitada*” (BAUDRILLARD, 1981, p. 129).

A clonagem, aplicação do mesmo conceito de reprodutibilidade à questão do corpo – e conseqüentemente, do indivíduo –, transforma o mesmo não mais em algo único, mas em um “*stock de informação e de mensagens, como substância informática*” (BAUDRILLARD, 1981, p. 129). E tal ação abre a porta para um comportamento social semelhante ao comportamento patológico das células cancerosas; a replicação indefinida de uma mesma estrutura.

[O cancro é] a proliferação até o infinito de uma célula de base sem consideração das leis orgânicas do conjunto. O mesmo se passa com a clonagem: já nada se opõe à recondução do Mesmo, à proliferação desenfreada de uma só matriz (...).

A metástase começada com os objectos industriais acaba na organização celular. É inútil pergutarmo-nos se o cancro é uma doença da era capitalista. É, com efeito, a doença que comanda toda a patologia contemporânea, porque é a própria forma da virulência do código: redundância exacerbada dos mesmos sinais, redundância exacerbada das mesmas células. (Baudrillard, 1981, p. 130).

E Baudrillard parece temer que esse fenômeno, tal qual o câncer, possa trazer grandes danos à nossa sociedade. Essa linha de pensamento, quando analisada sobre o prisma proposto pelas categorias de análise apresentadas por Arlindo Machado, permite classificar Baudrillard enquanto um tecnóforo.

Para dialogar com as duas reflexões dentro da esfera da arte, trago aqui a HQtrônica *Nawlz*, do australiano SUTU, que reflete sobre esse contexto em que as tecnologias se fundem ao corpo humano, abrindo novas possibilidades de existência e novas formas de consciência. Criada pelo ilustrador e designer interativo Stu Campbell (ou SUTU) e lançada na segunda metade de 2008, *Nawlz*⁵ é uma narrativa cyberpunk interativa que se desdobra em vários episódios. Ela explora de maneira inovadora as possibilidades interativas e imersivas proporcionadas pelas ferramentas da Internet. A primeira temporada, batizada de *Distortion Reigns Supreme*, se divide em 14 episódios. Ali se constrói uma trama que problematiza, através do deslocamento conceitual, as possíveis aplicações para a tecnologia de Realidade Aumentada.

No universo ficcional em que se insere a Cidade de *Nawlz*, as pessoas têm acesso a níveis sobrepostos de realidades simuladas, chamadas de *reals*. Essa sobreposição se dá pelo implante de aparatos tecnológicos na rede neural, de modo que essa construção poética oferece uma reflexão sobre o tema abordado por Kurzweil. Cada uma destas *reals* é uma espécie de alucinação tecnológica possibilitada por implantes neurais, numa referência que conecta este autor a William Gibson e à primeira descrição do termo ciberespaço, uma espécie de “alucinação consensual” (GIBSON, 1991). Além de poder observar essas camadas, todos são livres para fazer o que o

⁵ Disponível em www.nawlz.com

autor define como *cast*, uma espécie de projeção/transmissão de imagens mentais pessoais. É um esforço considerável, e exige concentração e treino, mas está aberto a qualquer pessoa. O personagem principal, Harley Chambers, trabalha a alguns anos na projeção de um sonho recorrente que tem desde a infância, um avatar por ele chamado de *Sleeper Giant*. Ele pretende cobrir toda a cidade com sua *real*, quando se depara com a projeção de um tentáculo que se parece muito com sua própria criação. Durante seu desenrolar, a trama apresenta uma corporação que pretende se apropriar das projeções subjetivas de todos os espectadores durante a apresentação da banda *Mad Bionix*, estabelecendo diálogo direto com os preceitos da estética ciberpunk, onde as corporações geralmente assumem o papel de vilãs.

Em seu exercício de desolcamento conceitual, SUTU parece retratar em seu universo ficcional questões vividas pela sociedade ocidental contemporânea: a ausência de diálogo entre adolescentes e pessoas de outras faixas etárias, o prolongamento da adolescência e o uso de recursos (aparelhos eletrônicos e substâncias psicotrópicas) que permitam outras formas de percepção e novas interfaces sintéticas de realidade. Mas, ao abordar o último assunto, o artista mantém uma certa isenção. Parece criticar não o ato de recorrer a esses recursos, mas sim o objetivo por trás do mesmo. Assim, Jonnie-Jon (Imagem 5), melhor amigo de Harvey, faz uso desmedido de qualquer coisa que possa proporcionar uma espécie de fuga da realidade. Seu avatar no plano das *real* é um personagem que se assemelha a um bebê grotesco.



Imagem 5 – Avatar de Jonnie-Jon no universo ficcional de *Nawlz*.

Por outro lado, o protagonista Harley Chambers recorre constantemente às mesmas táticas para, usando o termo cunhado por Aldous Huxley, abrir novas portas de percepção. Mas, ao contrário de Jonnie-Jon, Harley parece envolvido numa missão artística: expandir sua consciência por quaisquer meios disponíveis, com o objetivo de cobrir toda a cidade com a projeção do *Sleeper Giant*. O trabalho de SUTU parece fazer várias referências ao movimento de psicodelia da década de 1970, principalmente no que tange ao uso de psicotrópicos, mas mantém uma postura isenta, fugindo tanto da apologia quanto da repulsa. Na narrativa, esses elementos parecem como práticas culturais tão aceitáveis quanto é para nós, hoje, o consumo de álcool.

Dentro da proposta do artigo, o que nos chama a atenção na obra de SUTU são suas reflexões sobre as possíveis consequências desta fusão entre cérebro e aparatos tecnológicos.



Imagem 6 – *Sleeper Giant*.

Finalmente, ao refletir sobre esse conjunto de aparatos e a uma busca transcendental que se situa entre estes e as personagens do universo ficcional de Nawlz, SUTU retrata bem a terceira lei da prospecção de Clarke, onde as fronteiras que separam magia e tecnologia tendem a se tornar cada vez menos definidas.

Ao longo deste breve passeio, creio ter sido possível observar o caráter prospectivo da arte e perceber como as três leis da prospecção de Arthur C. Clarke encontram ecos na produção artística contemporânea. E, se levarmos em conta a primeira lei da prospecção, as temáticas levantadas aqui possuem enormes relevâncias, uma vez que nos permitem refletir sobre possíveis desdobramentos para o futuro de nossa sociedade.

Referências Bibliográficas

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. Lisboa: Relógio D'Água, 1981.

CHAVES, Gabriel Lyra. **Narragonia 3.0: Ficção Científica e Tecnognose em Experimentações Narrativas Gráficas**. Dissertação de mestrado. Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais, Goiânia: 2011.

DENNETT, Daniel Clement. **A Perigosa Idéia de Darwin: a evolução dos significados da vida**. Rio de Janeiro: Ed. Rocco, 1998.

ECO, Umberto. **A obra aberta**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2012.

FRANCO, Edgar Silveira. **Perspectivas pós-humanas nas ciberartes**. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo, Escola de Comunicações e Artes, São Paulo: 2006.

GIBSON, William. **Neuromancer**. São Paulo: Aleph, 1991.

KURZWEIL, Ray. **A Era das Máquinas Espirituais**. São Paulo: Aleph, 2007.

KURZWEIL, Ray. *Ser Humano Versão 2.0*. Público, 23 de março de 2003. Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs2303200304.htm>, data de acesso: 12/07/2008.

MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2010.

MARTINS, Alice Fátima. **Saudades do Futuro**: o cinema de ficção científica como expressão do imaginário social sobre o devir. Tese de Doutorado. Universidade de Brasília, Departamento de Sociologia, Brasília: 2004.

NOMURA, Luciana Hidemi Santana. **Bioarte e Vida Artificial**: Pesquisa e Prática Artística. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais, Goiânia: 2011.

POUND, Ezra. **ABC da literatura**. São Paulo: Cultrix, 1995.

SILVA, Wanderlice Maria Pereira da. **Astúcia da mimesis e a 'des'qualificação do humano?** A diluição das fronteiras entre o orgânico e o mecânico. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em Sociologia, Recife: 2008.