

Da singularidade da arte tecnológica

Cleomar Rocha
Media Lab / UFG / Pesquisador CNPq
cleomarrocha@gmail.com

Resumo

Tratada por vezes como uma exceção, a arte tecnológica, antes de se configurar como uma vertente artística, sustenta sua gênese a partir de uma caracterização singular, que a distingue das demais formas de expressão artística. Este texto colide com a concepção de excepcionalidade da arte tecnológica, ressaltando o traço cultural que a mantém, enquanto linhagem, na cultura contemporânea da arte e mesmo em uma diacronia artística, a partir de alguns conceitos específicos. Conclui que a arte tecnológica e suas derivações são tão exceções como é o toda a arte, portanto aportada no lastro incomum de sua ontologia.

Palavras-chave: arte tecnológica, interfaces afetivas, arte contemporânea, estética tecnológica.

Abstract

The technological art has singularities which makes it distinct from other art forms. However, these singularities are not make of the technological art an exception in art historiography. Many concepts that underpin this alleged exceptionality are misapplied, as argues this paper.

Keywords: *Technological art, affective interface, contemporary art, technological aesthetic.*

Arte e tecnologia

Nascida em meados do século XX, a vertente tecnológica da arte - que também responde pelos nomes de arte tecnológica, arte digital, dentre outros, e engloba arte computacional, webart, netart, etc - esteve, na década de 1990, atrelada a vozes que defendiam a excepcionalidade da vertente, excluindo-a, por conseguinte, das demais artes. De tal modo se constituiu a fala que, diziam, criou-se a tipologia que considerava a arte tecnológica e artes tradicionais, distinguindo-a do lastro diacrônico da arte.

As várias singularidades sustentavam, entre outros pormenores, a premissa de que o receptor, chamado também de agente fruidor, teria outro nome, já que estes não mais davam conta da complexidade do sujeito que consome, por assim dizer, as obras de arte tecnológicas. Este sujeito passa a se chamar interator, admitindo-se, também, interagente. De outro modo, esta distinção faria sentido face a perspectiva interativa do produto estético, que nesta lógica ainda é poético, de configuração conjunta, um pretense coautor. Ainda, de que a obra, em função de sua especificidade de acontecer somente e tão somente a partir da interação do interator, existe enquanto obra no ato

da interação, e não antes disto. A obra enquanto tal, somente se mostra na ação interativa do interator, motivo da coautoria.

O cenário, contudo, parece desanuviar, desvelando os falsetes empregados, ainda que com boa fé, como forma de reverenciar e fazer ver a nova vertente, que tem a cara e jeito da sociedade contemporânea, ainda que não de toda ela. E o dito híbrido é o adjetivo da vez, ainda que certamente não seja o único adjetivo de toda uma época. Isto seria, antes de pressunção, possíveis desvios. Ainda assim, algumas vezes se erguem neste sentido.

Será preciso, diante do exposto, organizar a cena, buscando os argumentos para assentar a vertente na cultura, histórica e conceitualmente, sem que sejamos passionais, como parece ser o caso de muitos, felizmente não de todos.

Sensações estéticas

Proporia iniciar a argumentação pelo conceito de sensações estéticas¹, empregado para designar a afetação causada por objetos e ações estéticas no sujeito. Já aqui estamos exercitando a lógica distintiva entre o que é o objeto, o que é ação, e o que ambos provocam. Estamos, aqui, aos modos de Bense (1975), distinguindo, não para dizê-lo separado na prática, mas tão somente para auxiliar na compreensão, aos moldes do pensamento analítico.

Objetos estéticos são as obras tangíveis, materiais, alargadas em alguns casos para o que aqui chamo de ações estéticas, aquelas intangíveis, ditas imateriais - abrange ainda a materialidade efêmera -, porém perceptíveis. Fazem parte das primeiras as pinturas, esculturas etc, e das segundas a música, a performance, a webarte, a netarte e assemelhados.

¹ Sobre estética veja Bense, 1975 e Pareyson, 1989. Especificamente sobre estéticas tecnológica veja Giannetti, 2002.

Aparentemente, as instalações interativas colocam em xeque esta tipologia, ao identificar a interação enquanto base poética², apontando não os objetos interativos enquanto obra, mas a ação interativa, a própria interatividade como chave léxica de acionamento do fenômeno estético. As instalações interativas requerem, para sua fruição, acionamentos específicos, requeridos ao receptor, instaurando um diálogo - a própria condição de interação. Se a pintura ou a escultura executa um monólogo, a arte interativa busca um diálogo ao interpelar o receptor e responder às ações deste, reconfigurando-se. Neste sentido alguns trabalhos em arte interativa são, simultaneamente, objetos e ações estéticas.

Efetivamente, *a fonte*, de Duchamp - sempre ela -, também não tem no objeto em si a chave léxica que conduz a fruição. A ação de deslocamento, questionadora, é que o faz. Ali, também, o xeque estava presente. Este legado igualmente está presente em vários momentos, como na arte participacionista de Lygia Clark e Hélio Oiticica - sempre eles.

Não seria igualmente lícito dizer que a chave léxica da literatura é alcançada no ato, ação, de ler? Ou da música, ao ouvir? Ou das artes visuais, do ver? Os mecanismos de acionamento poético dependem, decerto, de uma ação efetiva do receptor, que é o ato de receber, e o estabelecimento de sentido, derivado de ações interpretativas, reconhece a chamada sensação estética, que nem seria apenas sensação, mas envolve percepção e inteligência, no termo genérico. O engatilhamento poético, que alcança a recepção estética (sensação estética ou percepção estética), depende de uma ação dialógica entre autor-obra-recepção, como já o defendia Julio Plaza (2012).

Ao que parece, neste âmbito, há singularidades da vertente tecnológica, como o há na pictórica, escultórica, participacionista, cinética, etc, mas não uma excepcionalidade ou plena distinção, a ponto de sustentar o binômio arte tecnológica e artes tradicionais.

² Sobre poética veja Aristóteles, 2006 (2012).

Recepção e seu sujeito

O conceito de receptor, na Teoria da Informação³, foi identificado enquanto o sujeito localizado no polo de recepção da informação, cabendo a ele toda a tarefa de recomposição da mensagem, a partir do recebimento dos códigos, reconhecimento do contexto e contato com o meio. Assim, antes de um ato passivo, a atividade era prerrogativa deste sujeito ativo.

Leituras e concepções rasas relegaram o papel de receptor ao de um sujeito sem ação, que apenas respondia reativamente às afetações dos signos, sem contribuições efetivas na construção de sentidos. Coube a semiótica⁴ corrigir o rumo, isso ainda na primeira metade do século passado, tarefa que se mostrou em parte vã, afinal, no circuito da cultura. Receptor consolidou-se passivo. Mesmo quando Umberto Eco (1991), na sua famosa Obra Aberta, reconduziu o receptor ao seu papel original, o preconceito não cedeu.

Mais recentemente, ao identificar o usuário de sistemas interativos no eixo das artes, o termo interator ganhou fôlego, identificado enquanto o sujeito que interage. Mais oportunamente, e livrando-se do legado do teatro, o termo interagente irrompeu no contexto das artes interativas, reivindicando sua relação com agência, embora mantivesse o prefixo inter.

O interator ou interagente passa a ser o receptor que dialoga com os sistemas interativos, enquanto receptor seria o decodificador dos monólogos ou sistemas de informação/comunicação de mão única. A um e outro cabe todo o processo interpretativo.

Restaria identificar qual o termo identificador do sujeito que observa a interação executada por outro sujeito, mas que ainda assim frui, articula sentidos. Sim, aprender

³ Sobre isto veja Moles, 1978.

⁴ Sobre semiótica veja Santaella, 2000.

pela experiência alheia é prerrogativa humana, desde sempre, e não seria diferente no contexto da arte interativa. E a resposta, *stricto sensu*, seria receptor.

Articulações

Trabalhos interativos são dispositivos com instruções de acionamentos e diálogos. Ainda que plenamente abertos para inserção de dados, construção colaborativa e afins, ainda assim estas são instruções, tidas como artísticas, que resultarão, mesmo no processo, em sensações estéticas.

Pelo preciosismo da singularidade dialógica dos sistemas computacionais, estes trabalhos reivindicaram, na fala de alguns teóricos, um coautor, localizado na figura do interator, face a ação de executor do diálogo, realizado por este. Entrementes, passado o ardor da reivindicação, será preciso rever um estatuto ontológico da arte interativa, localizando ali o quesito de execução, disparo estratégico do que está armado, construído, instruído. Ao interator cabe não coautorar a obra, mas sua execução, em um ato receptivo de interação, num cumprimento integral das ações esperadas dele, e não exatamente na inclusão de novos dispositivos poéticos. Janet Murray (2003) corrige o prumo da dita coautoria, negando-a em nome da agência, termo que identifica a ação do interator.

E esta correção parece imperiosa, visto que a despeito da coautoria e da existência da obra somente no processo da interação, textos e mais textos que versam sobre estes trabalhos os apresentam em sua condição instrutiva, e não na descrição do processo interativo em si, que em última instância faria a obra constituir-se. Ao que parece, uma antítese desfeita, felizmente.

A obra interativa existe, enquanto instrução da ação interativa, como a pintura existe, enquanto instrução do olhar, convidado a sondar formas e cores, em uma ação constitutiva de sentidos e, de reações estéticas, fruitivas.

Tempos híbridos

O termo híbrido, tão usado para referir-se a justaposições, sobreposições e conjugações de signos, materiais, meios e quaisquer outras coisas, tem se convertido em uma muleta linguística, com pretensões de caracterizar a época, como dito. Diz-se de híbrido para os sistemas computacionais, tidos como mídia digital, por mesclar signos verbais, sonoros e visuais, ou como base de convergência midiática. Diz-se híbrido para as artes, linguagens, imagens, sons... como se tivesse havido, até então, a pureza sígnica ou midiática, que só agora são combinadas.

Em alguns casos parece haver confusão entre os termos complexidade⁵ e híbrido. Noutros casos é incompreensível o uso, soa como a necessidade do modismo. Fato é que a combinação sígnica, na criação do contexto, não é prerrogativa da contemporaneidade. A conversa *vis-a-vis* é abastecida dessa noção semiótica, em que o enunciado é balizado pela entonação vocal e expressões faciais e corporais, fazendo da enunciação, contexto em que o enunciado é posto, algo tão relevante quando o enunciado propriamente dito, no processo interpretativo. O que não dizer do design visual, ao corroborar formas e cores, endereçando o enunciado para caminhos semânticos enriquecidos, não expostos na forma do enunciado verbal?

Seria preciso lembrar, ainda, que o código binário, simplificação máxima e legado de Turing, é um único código de dois elementos, que admite, em sua ordenação, elementos vários, de várias ordens sensíveis ou sensórias. Mas em si, o código binário é uno – Pierre Levy (1999) sugeriu o termo unimídia ao invés de multimídia, referindo-se a este código. Pensado deste modo, o termo híbrido é aqui incongruente. Atualizado em outros signos, sejam verbais, visuais ou sonoros, ele se mostra versátil, mas ainda assim não híbrido.

Decerto, então, o termo ainda carece de argumentos defensáveis, visto que posto ao lado da expressão cênica, por exemplo, ele se torna presente em toda a história. Em

⁵ Complexidade é uma concepção de estudo e teoria que aborda a noção de sistema, rede, portanto o holos, em oposição ao pensamento analítico que segrega partes dos elementos para compreendê-lo. Veja Morin, 1998, 2000.

suma, dizer que algo seja híbrido, requereria a identificação dos puros que o forma, como ocorre na biologia, de onde se origina o termo.

Claro está que em alguns casos o termo tem aplicação corretíssima, como ocorre na arte transgênica de fato, excluindo a chamada vida artificial, em que vida é apenas metáfora criada pela licença poética.

Conclusão

As discussões⁶ abertas aqui procuraram, antes de concluir algo, problematizar alguns conceitos caros à estética da vertente tecnológica da arte e mesmo à poética da mesma vertente. As discussões travadas buscaram, em última instância, apontar para a singularidade da vertente tecnológica, a partir de alguns conceitos, mas refutando o caráter da excepcionalidade dela, no contexto das artes como um todo. Corroboram neste sentido os estudos históricos de Oliver Grau (2007) e os trabalhos conceituais de Janet Murray (2003, 2012), dentre outros.

Assentar-se na história da cultura é um caminho de legitimação da arte tecnológica, necessário neste momento histórico da vertente. Mais que tomá-la excepcional, torná-la singular, o que de fato procede.

Referências

- ARISTÓTELES. Poética. *In*: GAZONI, Fernando Maciel. *A Poética de Aristóteles: tradução e comentários*. Dissertação de Mestrado. Universidade de São Paulo, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas. São Paulo, 2006. Disponível em: <<http://www.fflch.usp.br>>. Último acesso em março de 2012.
- BENSE, Max. *Pequena Estética*. 2ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1975. (Coleção Debates)
- ECO, Umberto. *Obra Aberta*. 8ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1991. (Coleção Debates)

⁶ Vários aspectos levantados foram tratados em outros textos deste autor (ROCHA, 2004, 2005, 2009a, 2009b, 2009c, 2009d, 2010a, 2010b, 2012).

GIANNETTI, Claudia. *Estética Digital – sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. Barcelona: Associació de Cultura Contemporània L'Angelot, 2002.

GRAU, Oliver. *Arte virtual: da ilusão à imersão*. São Paulo: Unesp / Senac, 2007.

LEVY, Pierre.. *Cibercultura*. Trad. Paulo Neves. São Paulo: 34, 1999.

MOLES, Abraham. *Teoria da Informação e Percepção Estética*. Rio de Janeiro: Tempo brasileiro. Brasília: EdUnB, 1978.

MORIN, Edgar. Complexidade e liberdade. *Ensaio THOT*. São Paulo: Associação Palas Athena. nº 67, 1998, pp. 12-19.

_____. *Ensaio de complexidade*. Porto Alegre: Sulina, 2000.

MORRIS, Charles W. *Fundamentos da teoria dos signos*. Trad. Paulo Alcoforado e Milton José Pinto. Rio de Janeiro: Eldorado Tijuca; São Paulo: EdUSP, 1976.

MURRAY, Janet H. *Inventing the medium: principles of interaction design as a cultura practice*. Cambridge: The MIT Press, 2012.

MURRAY, Janet H. . *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

PAREYSON, Luigi. *Os problemas da estética*. 2ª ed. Trad. Maria Helena Nery Garcez. São Paulo: Martins Fontes, 1989. (Ensino Superior)

PLAZA, Julio. *Arte e Interatividade: autor-obra-recepção*. Disponível em: <http://www.iconica.com.br/artecasa/artigos/julio_plaza.html> Acesso em 23.mar.2012

ROCHA, Cleomar de Sousa. *Do imanente ao inacabado: estéticas comunicacionais e interatividade na arte tecnológica*. 2004. 236 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura Contemporâneas) – Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador.

_____.r. “O imaterial e arte interativa”. In: DOMINGUES, Diana e VENTURELLI, Suzete (Orgs.). *Criação e poéticas digitais*. Caxias do Sul: Educs, 2005.

_____. Interfaces Computacionais. In *Anais do 8º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia*. Brasília: PPG Arte/IdA/UnB, 2009a.

- _____. Metáforas, Metonímias e outras velhas Figuras de Linguagem na Póetica das Interfaces Computacionais. In: *Anais do 18º Encontro Nacional ANPAP*. Salvador : ANPAP, 2009b.

_____. O ver em campo expandido: a experiência sensível e as interfaces computacionais. In: *Anais do III Seminário Nacional de Pesquisa em Cultura Visual*. Goiânia : FUNAPE, 2010a. v. 01.

_____. Pontes, Janelas e Peles: Compreensão e Experiência com Interfaces Computacionais. In: *Anais do VI Sopcom/ IV Congresso Ibérico*, 2009, Lisboa. VI Sopcom/ IV Congresso Ibérico, 2009c.

_____. *Pontes, janelas e peles: contexto e perspectivas taxionômicas das interfaces computacionais*. Relatório de estágio de Pós-Doutorado realizado no Programa Estudos Pós-Graduados em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, PUC-SP. São Paulo: 2009d.

_____. Três concepções de interfaces. In *Anais do 19º Encontro Nacional da ANPAP*. Salvador: ANPAP, 2010b.

SANTAELLA, Lucia. *A teoria geral dos signos. Como as linguagens significam as coisas*. São Paulo: Editorial Pioneira, 2000.