



Da suspensão à implosão – no caminho da arte e tecnologia

Maria Luiza Fragoso

O artigo pretende provocar uma discussão sobre o fazer artístico contemporâneo partindo de analogia entre produção artística e/ou intelectual dita pós-moderna e um estado de suspensão – entendido como estado pendente do Moderno, que atualmente vem protelando uma transformação paradigmática, mantendo reféns o discurso e a produção acadêmica na área de arte e tecnologia. Sem pretender resolver essa questão nem propor pensamento filosófico inovador, oferece argumentos e insights que a informem. Para tanto, selecionamos referências poéticas, artísticas e filosóficas que tanto justificam esse estado de suspensão como sugerem caminhos de maior mobilidade para além do pós-moderno.

Pós-moderno, suspensão, estética tecnológica, arte e tecnologia.

O pós-novo seria o que mesmo?

A nosso ver, e no contexto do século 21, o que resta do momento pós-moderno pode ser caracterizado por um estado em suspensão; a arte contemporânea ainda parece estabelecer-se sobre uma condição pós-moderna, que é relativa a um momento posterior ao moderno que o próprio prefixo já descreve como pós; o moderno, por sua vez, pode ser entendido como denominação adjetiva que se alimentou da pretensão de representar o “novo”, rejeitando existência histórica e cultural humana para autodenominar-se “moderna”; formulamos, contudo, as seguintes questões: o que caracteriza esse estado em suspensão? por que ele ainda se sustenta? e quais serão os paradigmas dos futuros desafios artísticos?

Em primeiro lugar recordaremos alguns aspectos históricos e conceituais sobre o contexto pós-moderno a começar pelo entendimento de que está diretamente relacionado ao modo de produção pós-industrial e

às mudanças de paradigma que surgiram no campo das ciências, da filosofia e com o desenvolvimento da tecnologia da informação. Segundo Lyotard, a expressão condição pós-moderna designa o “estado da cultura após as transformações que afetaram as regras dos jogos da ciência, da literatura e das artes a partir do fim do século 19”.¹ A passagem do mecânico para o eletrônico/digital ampliou o uso de próteses humanas, o que por sua vez possibilitou experimentações e visualizações que transformaram procedimentos e conceitos científicos. Exemplo dessas mudanças no campo das ciências é a teoria das supercordas, proposta pelos cientistas da física contemporânea, apresentada como possível “teoria do campo unificado”, ou seja, uma teoria que pode unificar a mecânica quântica, que trata das estruturas nas menores escalas, com a teoria da relatividade geral de Einstein, que trata das teorias do universo nas grandes escalas.²

No campo da filosofia, pós-estruturalistas como Derrida, Deleuze e Lyotard, junto a

Grupo REDE – coord.
Maria Luiza Fragoso,
UmAtikum, 2008,
instalação multimídia
computacional interativa,
projeção de vídeo sobre
tecido, com interação
sonora em soround
system, área 16m²

Lacan, Foucault e Barthes, entre outros, contribuem com essas mudanças em suas áreas específicas de trabalho. Os sistemas de produção e comunicação informatizados são o espaço de realização desse pós-novo *modus vivendi*. Marshall McLuhan³ e Pierre Lévy⁴ tornaram-se referências do otimismo e entusiasmo pela mídia digital e pelo surgimento de cibercultura conectada e globalizada. Enquanto isso, Jean Baudrillard e Paul Virilio refletem a respeito dos problemas relacionados com o impacto desse mesmo sistema informatizado que gera uma noção de hiper-realidade simulada. De forma também contundente, com crítica quase raivosa, Bernard Stiegler⁵ definiu o momento contemporâneo como hiperindustrial e faz uma ode ao trabalho de produção simbólica e singular dos artistas, uma, senão a única, forma de não sucumbir à maquinação que destrói o desejo e a libido dos indivíduos pelo capitalismo cultural globalizado.

Permeando, infiltrando e contaminando esses pensamentos, conceitos e produção, está a tecnologia digital, informatizada e cada vez mais “amigável”, que pela própria ubiquidade não só se presta para os espaços científicos e intelectualizados, mas cada vez mais faz parte do cotidiano de todos nós, brasileiros. Ainda que de forma simplista (a exposição do contexto histórico e conceitual aqui já peca pelo reducionismo da falta de espaço de artigo em revista), podemos dizer que desde o início do século 20 os sistemas eletrônicos vêm influenciando a cultura de massa; no entanto, deixaram de ser exclusivamente centralizados e unidirecionais para dividir espaço com os sistemas multidirecionais em redes sociais (web 2.0). O acesso e popularização da tecnologia informacional, que teve início nos anos 90, está rapidamente modificando os espaços de comunicação e de lazer, a ideia de entretenimento, a economia simbólica e a deman-

da na produção artístico-cultural. Seriam esses espaços ainda expressões de um contexto pós-moderno?

Para quem convive e produz há 20 anos em arte e tecnologia, nossa argumentação é redundante, mas sob o aspecto do conhecimento cultural das massas e das instituições governamentais no Brasil, estamos ainda em fase de apresentação. A II Conferência Nacional de Cultura, que ocorreu entre 11 e 14 de março do corrente ano, em que foram discutidas e propostas diretrizes para o Plano Nacional de Cultura, teve pela primeira vez a representação de uma câmara setorial de arte digital que aprovou moção no sentido de ser criada a cadeira de cultura digital no Conselho Nacional de Cultura. No âmbito da gestão e das políticas culturais, portanto, nosso país está apenas iniciando a discussão e a inclusão de pensamento que absorve no âmbito da gestão cultural as mudanças significativas ocorridas desde o início do século 20, caracterizadas como pós-modernas.

Nos centros de pesquisa e de produção de conhecimento, o modo de produção informatizado, que permeia os sistemas e instrumentaliza as metodologias de trabalho, possibilita diálogo e interações entre diferentes campos de conhecimento. No entanto, essas colaborações são sistematicamente prejudicadas pelo engessamento das estruturas burocráticas e hierárquicas das instituições e pela ignorância tanto a respeito da permeabilidade das linguagens e aplicativos computacionais quanto dos processos e procedimentos digitais propostos pelos próprios sistemas informatizados utilizados. Por ironia, justamente o encontro, o diálogo, a integração, a transversalidade de ações e a colaboração possibilitam o rico universo de pesquisa que vai favorecer a construção de novos paradigmas. Esse quadro de encontros e diálogos pode vir a constituir a economia simbólica do contemporâneo.

Suspensão: o tempo corre em que direção?

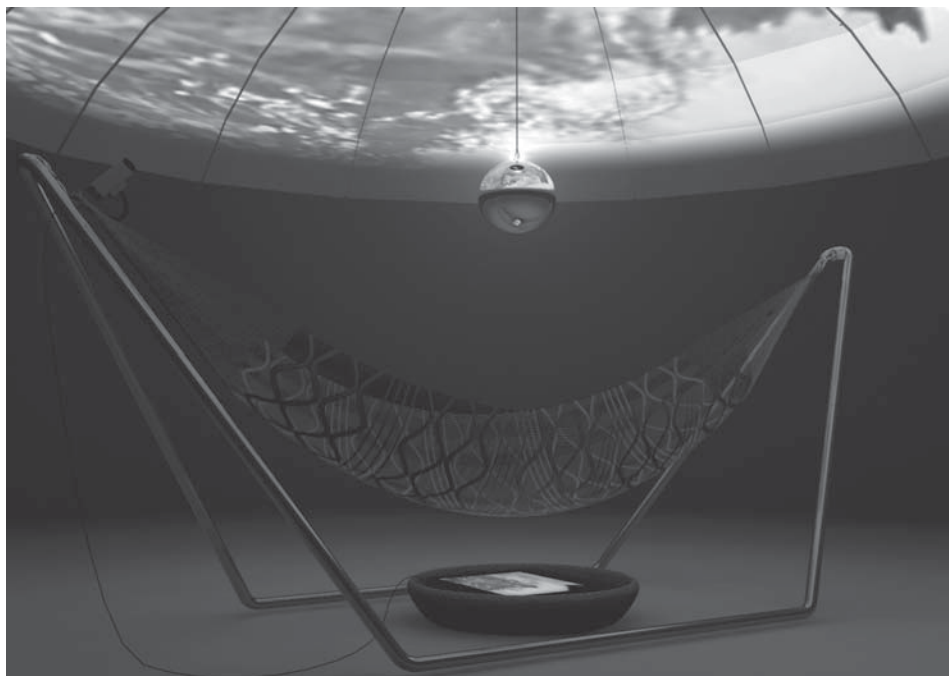
Jorge Luis Borges, em *História da eternidade*,⁶ discorre sobre o eterno e suas relações com o tempo. Segundo o autor, o tempo é imagem móvel da eternidade, que por sua vez é imagem criada com a substância tempo. O ato fotográfico captura o instante no tempo e eterniza sua mobilidade. O cinema, com suas sequências de breves eternidades, determina a direção do tempo a partir de cada instante capturado. A linearidade da montagem cinematográfica conduz o espectador que, por sua vez, poderá eternizar a vivência após a projeção, dispersando suas lembranças por caminhos complexos atemporais. Acreditamos que o ato de suspensão provoca o instante sem tempo, e o estado de suspensão nos sugere condição de tempos múltiplos em todas as direções a partir do ato da suspensão. Ao pensarmos no eterno, constituído de tempo móveis, quem sabe em n direções, ousamos refletir sobre a questão da suspensão relacionada ao fazer artístico contemporâneo no contexto das estéticas tecnológicas.

Segundo McLuhan⁷, “em decorrência de tecnologia mecânica e fragmentada, o mundo ocidental passou três mil anos em pro-

cesso de explosão; com o advento da tecnologia híbrida, entretanto, o mundo ocidental está vivendo um processo de implosão”. O autor acredita em mudança qualitativa de todo o sistema tecnológico, baseada principalmente na capacidade agregadora de conteúdos do sistema, ou seja, uma nova tecnologia surge a partir da fusão das tecnologias existentes. A capacidade agregadora de tecnologia, mídias, linguagens e suportes também vai agregar as relações e tensões espaço-temporais envolvidas em cada um dos sistemas incorporados. Figurativamente, a imagem que nos ocorre é de uma situação (campo) de criação e produção hiperpotencializada que parece estar por implodir a qualquer instante. Para nos auxiliar na desafiadora tarefa de conjugar esse quadro explosivo com a estética tecnológica recorreremos novamente a Borges e ao recurso das metáforas.

Algumas páginas depois de discorrer sobre o eterno, o autor procura, em sua argumentação, esclarecer o importante papel das metáforas na produção poética e o faz lembrando sua fundação por Aristóteles, quando metáforas faziam referência a coisas e não à linguagem. Borges reclama do vazio

Grupo REDE – coord.
Maria Luiza Fragoso,
EmbalaEu, 2010, instalação
multimídia computacional
interativa, rede Kuikuro em
suporte de metal, projeção
de imagens em
movimento sobre cúpula
de tecido, interação via
captura de imagens e
incorporação de realidade
aumentada exibida em
monitor, área 9m²



das metáforas limitadas a objetos verbais que pouco se referenciam às analogias de coisas distintas. Qual não seria sua opinião ao se defrontar com seu uso corrente tanto no âmbito de linguagens computacionais quanto na analogia de coisas cada vez mais simulações e/ou simulacros virtuais? Concordamos com a importância das metáforas na produção poética e reconhecemos que elas são, e cada vez mais, recurso inevitável das produções em multimídia. A princípio, a referência metafórica que pode ser encontrada no modernismo é a da máquina; já no pós-modernismo, seria a do modo de produção baseado na informatização e, posteriormente, nos sistemas integrados de redes de comunicação. Essa imagem nos parece ultrapassada, ou melhor, já foi capturada, absorvida, contextualizada, remixada, disponibilizada, recapturada e infinitamente transformada em contexto bem mais complexo. Sistemas integrados e redes de comunicação informatizada, ou seja, sistemas telemáticos, estão nos bolsos de milhares de brasileiros com suas mídias móveis (celulares) não sendo mais identificadas como algo externo ao cotidiano produtivo. A incorporação, quase literal, da tecnologia já fez com que a problemática ultrapassasse essa etapa de adaptação e adentrasse a de criação sem referências. Percebemos no dia a dia que o paradigma mudou. Essa mobilidade comunicacional agregada ao corpo e ao pensamento sugere o movimento, de tempos e espaços, em n direções.

Dando nome aos bois

Ciência, filosofia e tecnologia estão trabalhando cada vez mais sob o princípio do cruzamento de informações, de cooperação na disponibilidade de conhecimentos, a partir da possibilidade de criação de grupos semânticos e de sistemas de bancos de dados em rede. São muitos os artistas e pesquisadores que hoje se dedicam à pesquisa de forma

interdisciplinar, ou transdisciplinar, tornando-se impossível citar o trabalho de cada um. Como referência para trabalhos artísticos recomendamos as obras *Art in the Eletronic Age* (1993) e *From Technological to Virtual Art* (2007) do pesquisador e curador Frank Popper,⁸ *Arte Computacional no Brasil* (2005) organização nossa,⁹ e os *Anais* publicados em formato de livro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas – Anpap. Como referência teórica recente recomendamos *Estéticas tecnológicas, novos modos de sentir* (2008) organizado por Lucia Santaella e Priscila Arantes¹⁰ e *Arte, Ciência e Tecnologia, passado, presente e desafios* (2009) organizado por Diana Domingues.¹¹

Se partimos dos pressupostos de que a obra contemporânea acontece, não busca representar, é o próprio fazer, o acontecer; que o artista contemporâneo é um mediador que revela um processo e cria condições para que a obra aconteça; e que os sistemas computacionais (digitais) e informatizados de telecomunicação (telemática) exercem irreversível influência na produção artística contemporânea, seja ela no modo de pensar ou na práxis dos artistas, estaremos admitindo a condição pós-moderna e permitindo que, por meio dos processos que envolvem a produção dessas obras contemporâneas, seja dado um passo além dessa condição. Nesse sentido, reafirmamos que o estado em suspensão, neste artigo proposto como figura metafórica da imobilidade provocada por discursos desarticulados da produção artística contemporânea, está em processo de implosão, logo, caminhamos rapidamente para um pós-pós-novo!

Roy Ascott, artista e pesquisador inglês pioneiro em ci-

Grupo REDE – coord. Maria Luiza Fragoso, Toante em Cibermotion, 2009, instalação multimídia computacional interativa, projeção de imagens em movimento sobre placas reticuladas de acrílico com interação via sensores de presença, área 6m²



bernética e telemática, resolveu dar nome aos bois e propôs sistematização comparativa de conceitos cujo objetivo é diferenciar moderno, pós-moderno e o que ele denominou estado sincrético. A tabela abaixo foi apresentada em outubro último, durante videoconferência.¹²

Moderno	Pós-Moderno	Sincrético
Conteúdo	Contexto	Campo
Objeto	Processo	Fluxo
Perspectiva	Imersão	Absorção
Paranoia	Telenoia	Holonoia
Representar	Construir	Semear
Natureza	Vida artificial	Hibridismo
Comportamento da forma	Forma de comportamento	Comportamento da mente

Sem poder alongar mais essa discussão, que pode e deve render muitos momentos interessantes de debate e contribuições, e também sem afirmar que a proposta de Ascott seja ideal, retomamos a provocação inicial de que não pretendemos resolver essa questão e defendemos nossa crença de que os processos e procedimentos interdisciplinares e, mais ainda, transdisciplinares, que se tornaram inevitáveis na pesquisa e produção da arte tecnológica, estão abrindo os caminhos para a quebra do aqui sugerido estado em suspensão. Nosso desejo é ampliar cada vez mais o diálogo e a interação entre áreas de produção artística, científica e, por que não, antropológica, filosófica, histórica, entre outras, para que o equilíbrio se rompa, a implosão aconteça, e o potencial que pulsa se possa expressar não em busca de um “novo”, mas afirmando-se livremente.

Maria Luiza Pinheiro Guimarães Fragoso é artista multimídia e professora na Escola de Belas Artes, da UFRJ desde fevereiro 2009. Foi professora no Departamento de Artes Visuais da UnB entre julho de 1993 e fevereiro de 2009. Atua nos programas de Pós-Graduação da EBA-UFRJ e da UnB-IdA-VIS. Com licenciatura em educação

artística, habilitação em desenho, pela UnB, mestrado em Fine Arts, major in Printmaking, pela George Washington University e doutorado em multimeios pela Unicamp, desenvolve pesquisa em arte e tecnologia: Redes transculturais em multimídia e telemática.

Notas

- 1 Lyotard, Jean-François. *A condição pós-moderna*. Lisboa: Gradiva Publicações, 1989, apud Fragoso, Maria Luiza. *Experimentações multimídia em arte contemporânea e internet*. Tese de doutorado defendida no Instituto de Artes da Unicamp, 2003:22.
- 2 Greene, Brian. *O universo elegante – supercordas, dimensões ocultas e a busca da teoria definitiva*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001:28.
- 3 McLuhan, Marshall. *The medium is the message: an inventory of effects*. With Quentin Fiore and Jerome Agel. New York: Bantam, 1967.
- 4 Lévy, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. São Paulo: Ed. 34, 1994; e *Cibercultura*. São Paulo: Ed.34, 1999.
- 5 Stiegler, Bernard. *Reflexões (não) contemporâneas/Bernard Stiegler*: Maria Beatriz de Medeiros (org. e tradução). Chapecó: Argos, 2007.
- 6 Borges, Jorge Luis. *Obras completas*. Buenos Aires: Emecé Editores, 1974:353
- 7 McLuhan, Marshall. *Understanding media: the extensions of man*. New York: McGraw-Hill, 1964, apud Fragoso, Maria Luiza, 2003:35.
- 8 Popper, Frank. *From technological to virtual art*. London: MIT Press, 2007; e *The art of the electronic age*. London: Thames and Hudson, 1993.
- 9 Fragoso, Maria Luiza (org.). *>=4D (maior ou igual 4D) arte computacional no Brasil*. Brasília: Programa de Pós-Graduação em Arte/Ida UnB, 2005.
- 10 Santaella, Lucia; Arantes, Priscila (orgs.). *Estéticas tecnológicas, novos modos de sentir*. São Paulo: Educ, 2008.
- 11 Domingues, Diana (org.). *Arte, ciência e tecnologia: passado, presente e desafios*. São Paulo: Unesp, 2009.
- 12 Palestra no evento Ciantec 09, em Aveiro, Portugal, organizado pela Universidade de Aveiro em parceria com o Instituto Superior de Ciências do Trabalho e Empresa, Lisboa, a Universidade Presbiteriana Mackenzie e a Universidade de São Paulo, em 14.10.2009.