

## Do you mind? A insustentável leveza do não ver

Fabio Scrugli<sup>1</sup>



A pesquisa científica e a inovação tecnológica sempre foram referências para os artistas. O contínuo diálogo entre pesquisadores cientistas e criativos experimentais caracterizou-se na busca e desenvolvimento de novos meios poéticos. Como Gutenberg para a literatura, a fotografia e o cinema radicalmente transformaram o processo de produção e divulgação das imagens. O caráter da reprodutibilidade técnica representou o elemento de mudança no âmbito da comunicação e da expressão das idéias no universo social e estético, com isso, as novas linguagens possibilitaram uma nova educação dos sentidos e da percepção, ampliando e facilitando o conhecimento do mundo. Desde os primeiros modernistas, a dissolução das fronteiras do imaginário projetou os artistas a respirar o cotidiano, a cultura popular e, posteriormente, a cultura de massa, como conseqüente aproximação do diálogo entre arte e vida.

Walter Benjamin, já na metade do séc. XX, enfrentava teoricamente as questões ligadas às novas tecnologias (BENJAMIN, 2000). Para o filósofo alemão, os novos meios comportavam a perda da aura. Mas se de um lado, se assistia ao desaparecimento

---

<sup>1</sup> Advogado, doutor em direito pela Università di Roma *La Sapienza*. Atualmente, é mestrando do programa de pós-graduação em Arte da Universidade de Brasília.

do *hic et nunc*, do outro, reduzia-se a distancia entre o sujeito e o objeto observado. A obra de arte ficava espacialmente e humanamente mais próxima das massas. Essa possibilidade de ir encontro ao fruidor teve enorme repercussão social, modificando as modalidades e o gênero da percepção sensorial. A facilidade expositiva e o desejo das massas de acessar à produção cultural, em nome de uma cultura proletária, em prejuízo da autenticidade, pasteurizaram os valores e a função da arte.

Cada fase da história possui seus próprios meios de produção artística, e a contemporaneidade apresenta suas próprias ferramentas e características estéticas peculiares. Hoje, na idade “pós-moderna”, as tecnologias informáticas permeiam toda a atividade humana, possibilitando novas formas de criação e comunicação. “Mais do que uma revolução tecnológica se assiste a uma verdadeira revolução antropológica”(DOMINGUES, 2002). Uma teia invisível, a rede das redes, recobre todas as partes do planeta, conectando qualquer dispositivo eletrônico a qualquer hora e em qualquer lugar.

Como na antiga disputa entre pintura e fotografia, no caso das novas mídias, a questão não é estabelecer se elas são artes ou não, mas como e com quais conseqüências os novos paradigmas estéticos estão interferindo com a sociedade e com o individuo. O processo de deslocamento dentro da estrutura da sociedade moderna, envolvendo os quadros de referência do individuo no mundo, cria novos padrões de identificação?

As tecnologias informáticas, sem duvida, estão mudando as formas de criar, veicular e de acesso às imagens. Os produtores culturais possuem novos horizontes a serem explorados em termos de sensibilidade e sensorialidade. Os softwares de alto desempenho e as interfaces maquina-corpo possibilitam uma relação simbiótica entre os sistemas artificiais e o homem, permitindo a expansão de nossos sentidos. A tecnologia se incorporou a nossa vida de forma tão natural que fica difícil saber onde termina o homem e onde começa a maquina. Elas estão mais humanas, e nos mais cibernéticos. Aparecem neologismos como ciberarte e ciberestética; nascem os ambientes imersivos em realidade virtual e as ciberinstalações; florescem as novas poéticas da rede.

Desde as cavernas pré-históricas de Lascaux (15.000 a.C.), o desejo do homem de desencadear alterações perceptivas das experiências, pelo domínio do imaginário, concretizou-se na criação de espaços imersivos de deslocamento artificial espaço-temporal onde se aproximavam os limites entre o corpóreo e o sonho. Já na Roma republicana, havia pinturas em paredes onde as fronteiras entre o espaço simulado e o real dissolviam-se. Apareceu, durante o Renascimento, nascida da exigência de fundamentar cientificamente esta problemática artística, a perspectiva. Codificou-se então uma série de normas fundamentadas em princípios matemáticos tendo como fim a construção de uma ciência da representação. Emblemático exemplo de “ambiente virtual” simulado por meio da perspectiva, é a *Sala della Prospettiva* realizada por

Baldassare Peruzzi na Villa della Farnesina, em 1510, em Roma. Neste espaço ilusório, as janelas pintadas abrem-se numa paisagem bucólica fictícia da *campagna* romana, deixando mergulhar o espectador numa experiência de presença virtual de extraordinária intensidade.

A possibilidade de “passagem entre um estado mental para outro” (GRAU, 2002) por meio da representação, é, hoje, oferecida pelo desenvolvimento de sofisticadas tecnologias informáticas que nos permitem a imersão em ambientes artificiais simulados. O envolvimento dos sentidos é tecnicamente garantido através de imagens produzidas por meios de algoritmos matemáticos expressos em forma de *pixel*. E é mediante interfaces, hardware ou software, que se realiza a interação biológico-artificial. O diálogo homem – máquina possibilita a ação direta do usuário nos trabalhos alheios. Estes podem ser alterados, nos limites das previsões dos designers de *new-media*, na criação de percursos individuais.

Bem, sabemos que não só a *new-media* favorece a interatividade. Ao olhar um objeto da mídia “tradicional”, desencadeiam-se processos mentais reconduzíveis à interação. Olhar um objeto, como nos lembra Georges Didi-Huberman (1998), constitui uma experiência de cisão do ver. Em um jogo rítmico, em perpétuo ir e vir, de conseqüências fenomenológicas e semióticas, existem, para o filósofo e historiador francês, imagens além do princípio da visibilidade. A dialética, no jogo da figurabilidade, ultrapassa a oposição do visível e do legível no exercício do nosso olhar e dinamicamente abre imagens de algo que falta a ser visto, obscuro, no objeto. O impacto da invasão espaço-temporal de quem olha e daquilo por que é olhado encontra-se nos “interstícios latentes e imponderáveis” da obra. Surgem, portanto, nesse momento, através da memória, conjuntos de imagens além de uma temporalidade linear, onde o passado dialeticamente protende-se no futuro e permite anacronicamente a experiência do presente. Na medida em que cada obra sugere ao observador uma leitura subjetiva, ela favorece experiências particulares de livres associações mentais que remetem às informações latentes que a interação sujeito/objeto procura preencher.

O realismo sintético das novas mídias alcança, neste sentido, possibilidade de interação extraordinária. Por meio da telepresença e da teleação o usuário olha e age interferindo no trabalho alheio em tempo real. Esta redução da distância substancial entre o autor e o público afeta radicalmente a relação entre o sujeito e o objeto. Mas se as mídias tradicionais não traçam caminhos predeterminados, as novas mídias computacionais oferecem associações pré-programadas, o que pode significar quase uma identificação do usuário com a estrutura mental do designer (MANOVICH, 2001). O processo de identificação, através do qual nós projetamos nossas identidades, torna-se então mais problemático, variável e provisório. E na medida em que os sistemas de significação e representação se multiplicam, temos que confrontar-nos com uma

multiplicidade mutável de identidades possíveis.

Existe o perigo de estandardização coletiva neste instante de enfraquecidas e fragmentadas identidades? No transformado e contraditório cenário da globalização comunicacional e cultural, quais relações, implicações e perspectivas unem a espetacular vitrine telemática dos setores multimídia à homogeneização transnacional dos estilos de vidas, crenças, valores e padrões de consumo? O indivíduo, bombardeado de ofertas de identificação, pode perder os laços com a própria cultura e identidade em favor dos modelos oferecidos pela indústria cultural predominante?

Os países economicamente mais desenvolvidos, que apontam no sucesso dos próprios modelos econômicos, sobretudo através do controle e manipulação da informação/imagem, criam as condições de domínio através do controle das mídias, e as computacionais são, sem dúvida, aquelas que hoje oferecem grandes possibilidades de penetração comunicacional.

Nas sociedades contemporâneas baseadas em sistemas econômicos capitalistas, integram-se relações de poder direto e formas quotidianas de exercício de pequenos poderes, onipresentes em todos os níveis da sociedade. O poder não age somente através da coerção, mas sobretudo mediante ofertas de identificação. A hegemonia determina a vida dos homens: ela nasce da imposição e da aplicação de normas de relação, símbolos e formas de comunicação. Objetos de uso e formas de comportamentos, interações e rituais são signos. Estes expressam a normalidade das relações dominantes e com isso a legitimidade do poder e da autoridade (este sistema normativo é assim naturalmente parte da nossa vida que quase nunca é tematizado, quase nunca constitui objeto de análise e discussão).

Os conjuntos de signos contêm a totalidade dos códigos estéticos e das normas de comportamento que determinam as características perceptivas dos espaços e objetos, e do normal curso das situações; ordena os inumeráveis rituais que se repetem a cada dia em todos os níveis da sociedade, e incluem as divisões de espaço e tempo que definem as formas de movimentos e as possibilidades de comunicação. Nos diferentes lugares, nas escolas, associações, no trabalho, como nos ambientes da sociedade não institucionalizada, as convenções referenciais definem as formas das relações sociais, regulando-as em graduações e diferenciações em relação a cada caso. Estas permitem as pessoas orientarem-se no espaço social no agir, aconselhando específicas interpretações de situações, lugares, textos e objetos.

A hegemonia se apóia principalmente no poder da informação e da tecnologia. As condições de integração e conflito nas sociedades de capitalismo avançado são o resultado do desenvolvimento diferenciado dos sistemas lingüísticos e da capacidade cognitiva dos grupos. O funcionamento dos canais de comunicação, por causa da ação de um conjunto de mecanismos de distorção, reflete-se inevitavelmente no empenho

eficaz dos indivíduos em busca da livre conscientização.

O sistema de desfrute capitalista da estética globalizada cria um circuito internacional que promove a hegemonia de determinados arquétipos artísticos, os quais adquirem valor econômico e cultural em função da capacidade de penetração e absorção. A informação global monopoliza a formação do gosto social em nível internacional. E a magia da obra de arte, ao invés de ser preservada, tornou-se objeto de consumo, enquanto o consumo se converteu em oferta de identidade. Este *layering* de identidades, ao nascer do terceiro milênio, propõe/impõe uma nova figura de homo sapiens quase sapiens: o consumidor.

Em uma cultura McWorld (BARBER, 2003), onde o consumo representa oferta de identidade, qual é o papel da cultura e da arte em particular? Vimos como, se de um lado, as novas tecnologias reduzem as distâncias geográficas, destruindo a aura de Benjamin, do outro, podem determinar a padronização dos comportamentos humanos como consequência da hegemonia das sociedades “espetaculares” (DEBORD, 1997). A este perigo pode opor-se a cultura e a arte em particular modo através da recuperação do valor da memória. Trata-se, porém, de uma nova memória. Contaminada e hipertextual, fruto do nomadismo cultural, a memória constitui talvez a única matéria de resistência para o confronto com a sociedade espetacular dos *mass-media* eletrônicos.

Com referência ao Brasil, como no resto da América Latina, vive-se o conflito entre as copiosas ofertas de identificações “ocidentais”, americanas e europeias, e os modelos ligados às culturas populares, nascidas do encontro das mais heterogêneas civilizações.

Lina Bo Bardi (1994), arquiteta e designer italiana, enfatizando a capacidade de reação estética da cultura popular às condições sócio-econômicas, nos leva a refletir sobre a problemática da responsabilidade social do artista. No livro *Tempos de Grossura: o Design no Impasse*, a autora enfrenta a questão do papel do artista e, conseqüentemente, das aspirações da arte neste contexto de “desesperado subdesenvolvimento”. Lina Bo Bardi nos convida à ação, numa necessária tomada de consciência coletiva, onde se impõe o “balanço” da civilização brasileira “popular”. “É necessário recomeçar pelo princípio, partir de onde a arte funde-se com a antropologia e grita ou reprime sua indignação”. É um mergulho responsável numa bacia de criatividade trágica em contínuo confronto dialético entre razão e intuição, desespero de uma “riqueza antropológica única”, que constitui, nas reflexões da autora, a plataforma de apoio para conscientização coletiva.

As mídias eletrônicas possuem todas as características para a mobilização e conscientização da sociedade. Direito subjetivo de mudar as relações normativas? Trata-se de uma nova “guerrilha”, que ao invés de ser praticada na selva, encontra seu lugar natural de luta no ciberespaço? Novos horizontes potencialmente subversivos, onde

cada indivíduo pode opor-se a esta suposta naturalidade e obviedade da ordem dominante. Abrir espaços a novas utopias. A finalidade é transformar situações fechadas em discursos abertos, em cuja naturalidade seja colocada em discussão, utilizando as estruturas e os canais de comunicação do mesmo poder. Fragmentar e "deletar" signos e códigos. Resistência das complexidades contra a pretensa simplificação dos *mass-media*, e afirmação da diversidade, pluralismo e autodeterminação.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

BENJAMIN, Walter. **L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica**. Turim: Einaudi, 2000.

DOMINGUES, Diana. **Criação e Interatividade na Ciberarte**. São Paulo: Experimento, 2002.

GRAU, Oliver. **Virtual Art – from Illusion to Immersion**. Cambridge: The MIT Press, 2002.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: Editora 34, 1998.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge: The MIT Press, 2001.

BARBER, Benjamin R. **Cultura Mcworld, em Por uma outra comunicação**. Dênis de Moraes (org.). Rio de Janeiro / São Paulo: Record, 2003.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

BO BARDI, Lina. **Tempos de Grossura: o Design no Impasse**. São Paulo: Instituto Lina Bo e P.M. Bardi, 1994.