

ART
E
S
Z
D
L
D
G
M
A



MUSEU DE ARTE CONTEMPORÂNEA-USP
2 a 9 de setembro de 1985

ORG.: ARLINDO MACHADO — JULIO PLAZA

ARTES & TECNOLOGIAS

*“Ser contra a tecnologia é ser contra o Universo
e rabanetes sabidos”*

B. Fuller

O Ocidente está nos meios

O universo das ferramentas físicas e o universo das ferramentas “invisíveis”, tais como as linguagens e sistemas de signos em geral, são ampliações dos processos mentais do homem e suportes de seu pensamento e de sua sensibilidade. Basicamente, o homem constrói tecnologias para multiplicar a sua competência para a expressão. Daí porque se diz que as ferramentas “moles” (**software**), como é o caso das linguagens e processos simbólicos, têm tudo a ver com as ferramentas “duras” (hardware).

As ferramentas das atividades primárias eram utilizadas por um só homem, enquanto no uso das ferramentas industriais cooperavam vários grupos. Na sociedade pós-industrial, porém, os sistemas funcionam com o esforço integrado de muitos homens ao mesmo tempo, a ponto de constituir, como nota Fuller, sistemas integrais mais do que sistemas locais. Tais sistemas funcionam com uma eficácia tanto maior quanto mais organizados eles estão em redes vastas e universais. Fuller parece flagrar aí o que poderia ser o germe de uma teoria da **intermídia**. McLuhan dizia que “a hibridização dos agentes oferece oportunidade especialmente favorável para a observação de seus componentes e propriedades estruturais”. É preciso observar, contudo, que cada meio funciona de maneira dupla: possui qualidades e traços que lhe são próprios e, ao mesmo tempo, os seus recursos são o resultado da soma de outros meios ou um elemento de inter-relação com eles. Temos, portanto, duas possibilidades de fazer dialogar os meios. Num primeiro caso, a montagem de vários meios pode fazer surgir um outro, que é a soma qualitativa daqueles que o constituem. Neste caso, a hibridização produz um dado inusitado, que é a criação de um meio novo e antes inexistente. O videotexto, por exemplo, é o produto qualitativo da associação do computador com o telefone e o vídeo doméstico, funcionando portanto como novo meio e também como **intermídia**. Uma segunda possibilidade é superpor diversas tecnologias, sem que a soma, entretanto, resolva o conflito. Neste caso, os múltiplos meios não chegam a realizar uma síntese qualitativa, resultando uma espécie de colagem que se conhece como **multimídia**.

As formas artísticas mais antigas e os produtos do artesanato estão ligados à cultura do **único**. Já as artes industriais ligam-se à cultura do **reprodutível**, enquanto as artes eletrônicas se relacionam à cultura do **disponível** (memórias). Um museu do primeiro tipo guarda objetos raros ou relíquias materiais, ao passo que um museu do segundo tipo explode as quatro paredes e multiplica ao infinito os objetos culturais.

Se fosse possível imaginar um museu das artes eletrônicas ele não teria nenhum objeto para cultuar, pois os seus produtos não existiriam senão sob a forma virtual do suporte que armazena os seus dados: fitas cassete, disquetes, microfichas, etc. No contexto contemporâneo, todas essas várias formas de produção da cultura ocorrem sincronicamente e formam um verdadeiro complexo multimídia. As várias formas de produção artística (ligadas às culturas do único, do reproduzível e do disponível) encontram-se hoje interpenetradas. Os caracteres individuais ou "autográficos" e os coletivos ou "alográficos" (nada a ver com "anônimos") comunicam-se entre si. Se nas artes artesanais a produção é individual, nas artes industriais e eletrônicas a produção é coletiva, colocando em crise a mística da criação e a noção de autor. Pelo menos, o artista já não pode mais criar sem a ajuda do engenheiro, do matemático ou do programador de dados. A criação é hoje o resultado da interação dessas práticas, como forma de energia ou **insight**. O que não quer dizer que já não seja mais possível instaurar um estilo: ele é hoje a marca invariante que estabelece a diferença transgressora em quaisquer dos suportes utilizados. O diálogo entre o singular-individual (ego) e o coletivo (super-ego) é uma das características da prática tecnológica.

Por outro lado, os meios tecnológicos absorvem e incorporam os mais diferentes sistemas de signos, traduzindo as diferentes linguagens históricas para o novo suporte. Essas linguagens transcodificadas efetivam a colaboração entre os diversos sentidos do homem, possibilitando o trânsito entre o visual, o verbal, o acústico e o tátil. Todos esses sentidos dialogam em ritmo intervisual, intertextual e intersensorial com os vários códigos da informação, abrindo margem para a criação. Temos aí uma verdadeira sinestética.

O Oriente está nos meios

A lógica ocidental permite organizar os meios em sistemas e redes universais que são utilizados como suportes de re-produção de linguagens, ou seja, como veículos de comunicação, inteligibilidade, representação simbólica e memória. A analógica oriental, entretanto, permite a transgressão desses caracteres e a criação de objetos próprios. É a produção de "contracomunicação", o lado sensível da prática tecnológica. A comunicação permite que "os fins justifiquem os meios", enquanto a arte permite que "os meios justifiquem os fins". O que faz o artista tecnológico não é mais que deter o movimento progressivo-centrífugo da comunicação simbólica para substituí-lo pelo movimento centrípeto: o ícone.

A despeito das visões orwelliano-maniqueístas e a despeito dos usos semânticos (de referência e de registro do real) e pragmáticos (de re-presentação, de memória e comunicação) dos meios tecnológicos, eles são capazes todavia de nos fornecer os caracteres e as estruturas

necessários para a concretização de objetos estéticos. Todos os meios tecnológicos conhecidos até agora trazem a possibilidade de criar a própria talidade (qualidade), que aparece na textura desses objetos. Do ponto de vista semiótico, sabe-se que todos os meios apresentam três referências: 1) seu caráter material, que empresta à sua singularidade o caráter de iconicidade como mera semelhança com algo (o sensível, a transparência do meio); 2) seu caráter referencial e indicial, como registro de algo que está fora dele; 3) seu caráter convencional-simbólico, para fins de representação, comunicação e produção de sentido (o inteligível, a opacidade do meio). Esses caracteres icônicos, indiciais e simbólicos, quando ostentados no primeiro plano, podem extrair todas as conseqüências dos meios.

O olho do artista tecnológico torna dominante a dimensão icônica, num movimento que vai do centrífugo (meio que quer comunicar uma mensagem na sua dimensão simbólica) ao centrípeto (a característica material, imagética e icônica, tudo o que é "contracomunicação"). Ele se relaciona com os meios tecnológicos muito além ou aquém de sua realidade como veículos produtores de sentido e comunicação. No seu desejo de presentificar, tornar concreto o objeto que pretende comunicar, o artista exacerba ou torna proeminentes os caracteres do meio que utiliza, tornando-o auto-referencial. Essa passagem-tensão entre meios que querem comunicar mas que acabam se auto-referenciando toca no que há de mais transgressor e mais sensível na linguagem dos suportes, ou seja, na sua própria materialidade como elemento detonador de seu sentido como pura semelhança.

As estruturas que chamamos de "artísticas" ou "poéticas" caracterizam-se pelas aparências que elas mesmas criam e encarnam, como meras aptidões para a semelhança. O que elas produzem são imagens "virtuais" de algo que pode vir a ser, mas não o é por muito tempo, e que se despreendem das qualidades materiais do suporte no qual estão incorporadas. A diferença entre as diversas artes é exatamente o seu grau de qualidade de aparência, que por sua vez se resolve e se confunde com as qualidades do objeto que se encontra representado (talidade) e com a substância (suporte) de que a obra de arte é constituída. Entretanto, se as qualidades substanciais e materiais da forma incidem sobre a aparência, não a determinam na sua totalidade, pois a aparência, como qualidade do signo, é mero sentimento de similaridade em isomorfia com a idéia (**insight**) e a substância que lhe serve de suporte. Desta forma, a unicidade da aparência do objeto estético em quaisquer meios, ao mesmo tempo que depende de uma concretização num suporte material, depende também de uma relação ressonante entre sujeito e objeto. É a ressonância desse efeito que podemos chamar de eternidade ou efêmero-eternidade (a impossibilidade de retorno) na arte, precisamente por seu caráter de atemporalidade.

Aquém do aquém, Oriente do Oriente ou território da criação (matriz de todas as artes ocidentais e pós-ocidentais), o "eterno" da arte não se confunde com o museu e muito menos com a durabilidade material da arte, mas com sua verdade constitutiva ou princípio de criação: **chi** ou "princípio vital" para os chineses taoístas; **ícone** ou **insight** para os semióticos; **tathata** para os indus; **epifania** para Joyce e outras formas de denominar o princípio criativo, esse princípio que pode ser incorporado nos meios tecnológicos como jogo (**asobi**) lúdico com as regras. Inclui-se aí o caráter espontâneo dos meios (**waza**) como contemporaneidade entre pensamento e ação, acaso e imprevisibilidade. A sobriedade dos meios, vazio, simplicidade, ausência (**sabi**); a naturalidade, serenidade, o essencial (**wabi**); o inacabado e imperfeito, a realização prática (**shibumi**), a ressonância e sincronia dos tempos (**aware**); a atitude de interrogação, surpresa diante da coisa tecnológica como algo enigmático, remoto, efêmero e misterioso (**yugen**) que configura o nosso imaginário, tudo isso são outros tantos conceitos zen a serem levados em conta na relação produtiva entre o sensível e o inteligível, entre a opacidade e a transparência dos meios eletrônicos.

Aqui-agora, nesta exposição, apresentamos manifestações e processos de linguagem que reclamam uma reflexão intersemiótica. Entre eles: **intermídia** ou o uso concomitante de diversos meios; **videoperformance** ou o uso teatral do vídeo; **vídeo-instalação** ou o uso do vídeo no ambiente; **vídeo-arte** ou o vídeo como registro-ação-montagem; **fotografia** e suas técnicas alternativas; **xerox** e sua reprodutibilidade; **holografia** para a criação de holopoemas; **microfilmagem** como recurso artístico; **arte por computador** colocada ao serviço das artes gráficas, da música, da dança e da linguagem verbal.

Arlindo Machado-Julio Plaza