

O caráter festivo da ciberarte

The festive character of cyberart

Leila Amaral*

Resumo: Partindo de uma das mais notáveis características da ciberarte, a “interatividade”, em um contexto de hibridização generalizada dos procedimentos e dispositivos tecnológicos disponíveis na atual era hipertecnológica, o presente artigo colocará em destaque a dimensão do festivo no âmbito das práticas artísticas contemporâneas, especialmente em sua vertente tecnológica e digital. A fim de considerar tanto o seu aspecto “criacionista” quanto o “reflexionista”, a interpretação proposta partirá das questões apresentadas pela teoria antropológica clássica sobre festa: O que estabelece a comunidade na ciberarte? Que tipo de comunidade aí se estabelece e o que se sacrifica na arte digital ou cibernética? Estas questões estarão articuladas com a discussão proposta por Hans-Georg Gadamer e Richard Schechner sobre a tarefa de construção do jogo reflexivo presente na obra de arte como tal, para apresentar, gradativamente, no decorrer do artigo, a peculiaridade da experiência do festivo nas artes computacionais ou numéricas.

Palavras-chaves: Ciberarte; Interatividade; Festa

Abstract: Starting from one of the most remarkable characteristics of cyber art, “interactivity”, in a context of generalized hybridization of the procedures and technological devices available in the current hypertechnological era, this article will emphasize the festive dimension within contemporary artistic practices, especially in its technological and digital components. In order to take both its “creationist” and “reflexionist” aspects into consideration, the proposed interpretation will start with the questions introduced by classical anthropology about festivity: What does the community establish in cyber art? Which kind of community is established there and what is sacrificed in digital or cybernetic art? These questions are articulated with the discussion proposed by Hans-Georg Gadamer and Richard Schechner about the task of building the reflexive game, present in the piece of art as such. The purpose is to, throughout the article, gradually present the peculiarity of the experience of “the festive” in computing and numerical arts.

Keywords: Cyberart; Interactivity; Party

* Doutora em Antropologia Social pelo Museu Nacional, pesquisadora convidada do PPG em Ciência da Religião da Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, Brasil. <leilaamaral46@gmail.com>

Introdução

Frente aos desafios colocados pela modernidade, paradoxalmente em sua fase atual, marcada pelos desenvolvimentos recentes no campo das tecnociências, a imaginação simbólica do homem contemporâneo parece abalar-se com a incerteza de jamais se chegar à verdadeira interpretação do real.

Em minhas pesquisas mais recentes, venho observando como essa dúvida impulsiona e desafia a experiência artística mais recente, ativando diferentes imaginações do sagrado, no âmbito da arte contemporânea, especialmente em sua vertente tecnológica. Neste artigo, o foco de minha interpretação será dirigido para a ciberarte, vertente artística para a qual utilizarei também os termos arte digital ou práticas artísticas numéricas. Trata-se de uma nova forma estética que se tornou possível com o advento das tecnologias comunicacionais e que vêm provocando uma reavaliação dos conceitos artísticos fundados na forma, no belo, na subjetividade, na individualidade, na expressividade e na genialidade do artista.

Como pano de fundo de meu argumento encontra-se um dos aspectos centrais da discussão antropológica contemporânea: a dos meios possíveis que a sociedade atual utiliza para pensar questões de incerteza, de contingência, de complexidade e cálculos de risco que as complexas tecnologias e as interações hodiernas geram, como diz Michael Fischer, não apenas como questões técnicas de negócio e de política, mas como questões éticas, culturais e filosóficas (Fischer, 2003). E, será, através do destaque dado à dimensão do festivo nos trabalhos de arte digital ou cibernética que pretendo realçar seu apelo a projetos imaginativos como um modo de reposicionar, sem lamúrias e lamentações, pontos de vista e modelos de julgamento em um mundo ética e epistemologicamente incerto. Se podemos, então, afirmar que, neste campo, tem-se um espaço de crítica cultural, não estará em questão, no momento, o aspecto teórico-conceitual que sabemos poder emergir de toda crítica cultural. Interessa-me explorar, pelo viés da atualização do festivo na ciberarte, uma experiência por ela provocada: a de uma modernidade que aí aparece, removendo suas entranhas pela violência festiva, vivenciada pelos participantes como uma “violência que gera comunhão pelo aniquilamento, pelo esgotamento, pela efervescência das paixões” (Perez, 2002, p. 29).

Partindo da característica da ciberarte, a meu ver, a mais notável, a “interatividade”, colocarei em destaque os princípios do “festivo”: o festivo como comemoração que reúne a todos e o festivo como sacrifício e violência.

São eles que, de início, nortearão minha interpretação sobre a particularidade da atualização do festivo na arte digital ou cibernética. Proponho, por conseguinte, as seguintes perguntas:

- a) O que estabelece a comunidade na ciberarte e que tipo de comunidade aí se estabelece?
- b) O que se sacrifica na arte digital ou cibernética?

A ciberarte: uma definição preliminar

Chamo a atenção, em primeiro lugar, para uma tendência marcante nas artes computacionais ou numéricas: a exploração, em um contexto de hibridização generalizada, do uso do computador misturado a diferentes procedimentos e dispositivos, incorporando recursos de realidade virtual¹ e utilizando-se de redes telemáticas ou vídeoconferências,² seja na *web art*³ ou em ambientes instalativos,⁴ para oferecer à experiência artística a desestabilização de mundos fixos e acabados e, consequentemente, de significados definitivos e unívocos. Tal efeito é provocado pela utilização de recursos tecnológicos baseados em algoritmos genéticos⁵ e em redes

¹ Destaco, como exemplo, a trabalho intitulado *Op_era*, de Rejane Cantoni e Daniela Kutschat, em que as artistas criam máquinas táteis capazes de converter sons em sensações em um mundo computacional composto de 4 dimensões interligadas. Ao entrar nesse mundo, o visitante pode modificá-lo a partir de seu deslocamento e de seus toques que alteram gráficos e sons simultaneamente. Vide catálogo da exposição *4D-arte computacional interativa*, CCBB, Brasília, 2004, p. 28.

² Vide, por exemplo, o trabalho *Desertesejo*, de Gilberto Prado, em que o artista constrói em VRM um ambiente imersivo interativo multiusuário habitável por avatares e que permite a presença simultânea de aproximadamente 50 participantes *online*. Para maiores informações, acesse o site <http://www.itaucultural.org.br/desertesejo/>

³ Este é o caso, por exemplo, do grupo de pesquisa *Corpos Informáticos*, coordenado pela artista Bia Medeiros, cujos trabalhos, de ordem performática e momentânea, são realizados em tempo real, via rede mundial de computadores, para convidar outros grupos e visitantes aleatórios do ambiente de rede a interagirem e apresentarem seus questionamentos sobre a atualidade.

⁴ Entre os trabalhos que exploram ambientes instalativos, destaco a obra da artista Diana Domingues que, através de recursos tecnológicos baseados em algoritmos genéticos e em redes neurais, cria instalações em estado de constante metamorfose. Por meio delas, o corpo dos participantes é convidado a agir como um ativador do sistema, modificando todo o ambiente, quando se está hiperconectado às memórias invisíveis do computador e em diálogo com elas.

⁵ Algoritmo genético é um tipo diferente de algoritmo que permite definir sistemas que resolvem problemas sem escrever programas. Por meio desse novo tipo de algoritmo de exploração, que toma emprestado seu vocabulário da genética natural, processa-se conjuntos de soluções construídas aleatoriamente que evoluem por cruzamentos e mutações, selecionando aquelas que respondem melhor a uma certa função adaptativa. Dessa forma, pode-se encontrar uma resposta otimizada para problemas sem solução ou mal colocados (Couchot, Tramus e Bret, 2003. p. 30-31).

neurais⁶ que permitem a criação de ambientes imersivos, participativos e interativos e a construção de interfaces colaborativas com multiusuários, assim como, valer-se da gigantesca rede mundial de computadores, a *internet*, e, mais recentemente, dos telefones celulares.⁷

Maria Luiza Fragoso, comentando seu trabalho Tracaja-e-net, através do qual explora as potencialidades do ambiente telemático diz, em pertinência com a característica aqui em destaque, que o que se busca é:

revelar um contexto de perda de certezas, de renovação de conteúdos e de valores. Revelamos possibilidades, dificuldades, contradições, inovações e dúvidas, num trabalho que viveu de um processo, que viveu o processo, que existe como processo, e que procura revelar um momento a cada momento. Procuramos tecer uma teia de momentos que fosse construída pela colaboração e ação das gentes.⁸

Dessa relação entre artistas e máquinas nasce uma nova postura criativa que não se reduz a um simples uso das máquinas para extrair delas imagens técnicas, em que a função do artista se limitaria à manipulação de equações e proposições lógico-matemáticas. Produzir arte com tais recursos tecnológicos requer mais do que se deixar seduzir pelas imensas possibilidades previstas pelos programas e sucumbir a seu poder de repetição. Obras realmente fundantes, neste universo hipertecnológico, avalia Arlindo Machado (2001, p. 46), devem ser capazes de recriar a maneira de se apropriar de uma tecnologia, reinventando suas funções e finalidades e apresentando suas possibilidades em permanente mutação, permitindo obter, como resultado, objetos e ações imprevisíveis e paradoxais. Ao invés do automatismo, ter-se-ia um jogo com o acaso, quando se requer a introdução de uma certa margem de indeterminação em seu funcionamento. Obras fundantes seriam, portanto, aquelas que apresentam uma máquina permanentemente *in progress*; uma máquina indeterminada e indeterminável.

⁶ Redes neurais são “redes virtuais calculadas pelo computador que simulam células vivas e produzem, pela maneira como elas estão conectadas, comportamentos que nenhuma delas, tomadas individualmente, poderia assumir”. Em situações dadas, as redes neurais “são capazes de memorizar informações, não mais na forma de dados registrados na memória centralizada do computador, mas sob a forma de conexões ligando maior ou menor número de elementos”. Tanto para as redes neurais quanto para os algoritmos genéticos vale o seguinte princípio: o princípio da “interatividade de alto nível de complexidade entre elementos constitutivos da vida ou da inteligência artificiais (genes e neurônios) que, graças à sua configuração, interagem para produzir fenômenos emergentes”, isto é, fenômenos que ocorrem “naquele determinado momento, explorando a capacidade adaptativa do sistema” (*ibidem*, p. 31-32).

⁷ Vide, por exemplo, o interessante artigo de Giodana Holanda e Rejane Spitz (2008, p. 283-296) em que as autoras fazem uma leitura de dois eventos artísticos tecnológicos, *Sky Ear* de Usman Haque e *Amodal suspension-relational architecture 8* de Rafael Lozano-Hemmer, que utilizam os meios de comunicações em rede, em especial os telefones celulares, como forma de arte.

⁸ Vide catálogo da exposição *4D - arte computacional interativa*, CCBB, Brasília, 2004, p. 48.

Tal desafio tem sido enfrentado por meio de uma arte que, para interferir no imaginário simbólico, na inteligência e na sensibilidade do homem contemporâneo, recorre cada vez menos ao determinismo imposto pelo cálculo, para eleger outros procedimentos que fazem intervir o acaso. Daí, o interesse por modelos estatísticos, probabilísticos ou randômicos, por algoritmos genéticos e redes neurais, assim como por recursos interativos proporcionados pelo computador capazes de proporcionar uma economia simbólica de natureza dialógica. Em outras palavras, um trabalho dialógico coletivo que envolve artistas e cientistas, artistas e máquinas, artistas, máquinas e interatores, em um diálogo incessante com as memórias eletrônicas do computador, cujo processo gera respostas inesperadas de todos os parceiros (humanos e não humanos). O visitante de uma ciberinstalação ou o navegador de *internet* frente à *arte digital* torna-se participante ativo, nas quais a resposta do expectador é incorporada criativamente, de uma forma tal que o participante é chamado a agir como um ativador do sistema, modificando, em tempo real, todo o ambiente, seja ele virtual ou instalativo. Neste caso, ação é igual a interação e as obras são obras-dispositivos, isto é, obras que desencadeiam ações transformadoras. A obra não é um dado, mas o que pode “vir a ser”; é um processo; um evento comunicativo; uma vivência, ou melhor, uma convivência. Perguntar de quem é a criação da obra – do cientista, da máquina, do artista ou do interator – torna-se uma questão obsoleta quando o que se quer recuperar é a idéia de que ela, a obra, não é o resultado de um gênio criativo individual, daquele que deve ocupar uma posição superior na hierarquia das competências do fazer artístico (Machado, 2001, p. 53).

Em suma, o núcleo fundamental desta poética é o trabalho com o acaso, com a interatividade e com processos abertos. Coloco, assim, em destaque a característica principal a ser levada em conta nesta minha interpretação sobre o caráter festivo da ciberarte: a interatividade e a ação colaborativa desencadeada e ampliada por essa vertente artística mediada por tecnologias. Dessa característica sobressai-se, como um poder daí resultante, a capacidade das obras-dispositivos de mobilizar o imaginário simbólico contemporâneo com experiências de incerteza, imprevisibilidade, provisoriade, fluidez e mutação e de criar condições para a apreensão de sensações inefáveis, imponderáveis e transitórias.

Tal poética da incerteza inverteria, assim, a própria lógica prevista pelo sistema tecnológico e industrial na alta modernidade – a lógica da previsibilidade, da otimização das ações e da purificação do real – colocando em suspenso as sombrias profecias do século 20 que previam que, através da tecno-ciência, o homem, concentrado sobre si próprio e conduzido pelo mito

da razão humanista e pelo mito da purificação do real pela formulação lógico-matemática, tornar-se-ia um super-homem ou um deus para si mesmo.

Ao invés de uma afirmação da superioridade da condição humana, é a própria tecnologia, alerta-nos Ollivier Dyens (2008), que nos mostra que o real universal é um fractal e que jamais poderá chegar a um fim, já que nenhum dos níveis do real é hierarquicamente superior a um outro. Assim também, é o indivíduo humano – a princípio, com certeza e posse da superioridade de sua condição humana – que se nos apresenta como um nível de realidade, coexistindo com infinitos outros níveis, sem que nada assegure sua preponderância.

Dyens observa, então, que é nessa loucura da relatividade da nova concepção de mundo que existem os caminhos que conduzem ao que é último. Em outras palavras, o sentido, a razão e a liturgia do universo se esconderiam justo naquilo que é sem sentido para o humano. Este é o tema principal da obra de arte digital: esse sem-sentido. Ela reflete esse cruzamento do sagrado e do absurdo; percebe e concebe que apenas no sem-sentido pode-se, hoje, propor e encontrar a transcendência. Eis o sofrimento humano contemporâneo e que a arte digital compreendeu. O sofrimento, hoje, diz Dyens, não está na carne, está no irreal, no etéreo, nas dimensões loucas e incompreensíveis do universo. O sofrimento está em nossa busca de sentido; na impossibilidade de encontrar caminhos que nos conduzem à razão, quando a razão absoluta se manifesta no incompreensível, no emaranhamento e na estratificação; na impossibilidade de compreender este universo, de que, no entanto, somos filhos (Dyens, 2008).

Enfim, é em sua capacidade de levar-nos à percepção de um incommensurável que nos envolve que se encontra a fonte de prazer e de frustração de muitas dessas obras de arte. Nas palavras de Mario Costa, de um “sublime tecnológico” (Costa, 1995).

O caráter festivo da ciberarte: três movimentos interpretativos

Voltemos, então, à nossa pergunta original que considero estar na base do caráter festivo da ciberarte: O que se sacrifica na arte digital? Ou, qual é a violência ou violação que, provocada pelas práticas artísticas numéricas, estabelece um tipo de comunidade na arte cibernética ou digital?

Começemos com o efeito mais violento da hibridização generalizada: a hibridização do sujeito com a máquina, que, mais uma vez, na história do desenvolvimento tecnológico, vem perturbar as relações entre o “eu” e o “nós” – transformar o estatuto do sujeito e provocar nele uma experiência ou percepção da não essencialidade da vida humana e do universo. Esta não essencialidade

da vida e do universo e as metamorfoses do sujeito tornam-se presentes nas obras-dispositivos ao serem exploradas pelos artistas, de forma ritual, performática e estética, as características dos objetos numéricos⁹ definidos por Couchot como diamórficos (entre duas formas), utópicos (sem lugar próprio), ucrônicos (sem tempo próprio), sem identidade fixa ou permanente e sem autor único ou definitivo (Couchot, 2003, p. 268). “Conectados – diz Diana Domingues – cultivamos o espírito humano em efêmeras conexões. Conectando mundos virtuais experimentamos identidades mutantes. Vivemos o vazio do real e o excitante mundo virtual das memórias eletrônicas” (Domingues, 1998).

O sujeito (o artista, o espectador, o amador de arte e os cientistas envolvidos), quando atingido e contaminado pelas tecnologias numéricas, vê-se insistentemente intimado a se redefinir e a abrir mão de sua subjetividade ou identidade via conectividade ampliada. Mais drasticamente, como observa Mario Costa (1995), o sujeito humano individual vê-se diante de um novo tipo de terrificante, na medida em que as novas tecnologias não deixam de apresentar-se para ele como uma ameaça mortal, uma expropriação, uma opressão do sujeito humano individual. Elas mortificam tanto o plano da sensibilidade quanto o da imaginação individual, porque negam a eles as categorias artísticas tradicionais centradas no sujeito individual.

Eis a subversão festiva da ciberarte. Ela promove descontinuidade e ruptura ao colocar em risco a conservação e a continuidade do mito moderno do sujeito individual, autônomo e portador de uma identidade inquebrantável e ensimesmada. O *tremendum* ao qual se refere Jean Duvignaud, em *Festas e civilizações* (1983), ou o novo tipo de terrificante de que nos fala Mario Costa, aparecem, nas práticas artísticas numéricas, na forma de uma alucinação simbólica que contagia os participantes, quando, por meio das obras-dispositivos e via conectividade ampliada, eles enfrentam, a despeito das normas hegemônicas da “moderna” civilização, as forças da destruição deste sujeito portador de uma subjetividade sagrada.

Chegamos com isto a um aspecto central do caráter festivo da ciberarte que nos permite relacioná-la com o domínio do “jogo”, especialmente com o conceito de *playing* oferecido por Richard Schechner (1993). Uma brincadeira perigosa, porque, ao inverter procedimentos e hierarquias consagradas pelo sistema (cultural),¹⁰ no caso da ciberarte, a superioridade do sujeito humano

⁹ Objetos numéricos ou imagens sintéticas são os produtos artísticos realizados por meio de tecnologias numéricas ou digitais.

¹⁰ Schechner refere-se particularmente ao privilégio que é dado no Ocidente ao trabalho da vida diária como experiência arquetípica da realidade, situando as múltiplas realidades do jogar em uma hierarquia e priorizando realidades a partir da oposição entre real e irreal dos fatos.

frente a outras realidades em jogo, os participantes experimentam realidades múltiplas e não prioritizáveis, porosas, não exclusivas e interpenetrantes, como o são os objetos numéricos com os quais o sujeito se relaciona ativamente, estética e performaticamente.

O que, então, as práticas artísticas numéricas fazem aparecer com esta violência aniquiladora da subjetividade, da imaginação, da sensibilidade e da autonomia criativa individual que poderia nos apontar para o caráter festivo da ciberarte?

Primeiro movimento interpretativo

Começemos com o argumento de Mario Costa que, em *O sublime tecnológico* (1995), reflete sobre o papel que as novas tecnologias eletrônicas de comunicação vêm desempenhando para a transformação radical do campo estético, quando a arte deixa de ser um produto da pura expressão do artista para se constituir num evento comunicacional. Por um lado, diz Costa, se a essência das tecnologias, com o surgimento das imagens sintéticas e da estética da comunicação, mortifica e violenta a imaginação, por outro lado, exalta as capacidades da razão, centradas não mais no sujeito individual, mas em um sujeito ultraindividual. A intenção de Costa é a de compreender o que um dispositivo tecnológico, por meio da autogeração e autossuficiência existencial das imagens sintéticas, expõe de nós mesmos; o que os artistas põem em obra, o que eles trazem à nossa presença através de suas obras-dispositivos.

Eis a resposta de Mario Costa: o que se coloca em cena com as imagens sintéticas é a nossa própria potência – a realização da potência humana – porque o que elas exibem é a estrutura e o funcionamento lógico-matemático do intelecto; elas são um tipo de configuração do pensamento instrumental e dos modos pelos quais ele funciona. Portanto, são os procedimentos lógico-matemáticos do pensamento humano que são oferecidos à visão. A arte tecnológica é capaz de por em obra uma objetividade sublime – a razão humana – que sem pertencer a ninguém auxilia como acréscimo na vida espiritual de todos (Costa, 1995).

Se aceitarmos a tese de Costa, dando a ela o suporte teórico de Gadamer a respeito do caráter festivo da arte em geral, poderíamos dizer que também na arte numérica ou digital algo se revela diante de nós como alguma coisa que (re)conhecemos como sendo a mais profunda apresentação de nossa própria realidade (Gadamer, 1985, p. 60) – nos termos de Costa, a potência da razão humana. Através da criação e elevação de um estado transformado do ser, tem-se, na arte digital, a transformação do sujeito subjetivo individual

em “sujeito-ultrasubjetivo”. Ou, como prefiro dizer, em um “sujeito trans-subjetivo”, mesmo sem me ater na natureza intelectual lógica-matemática apontada por Costa. Assim, eu mesma fui levada a interpretar, a partir da poética da ciberartista Diana Domingues, o caráter sacrificial de sua instalação *Ttrans-e: meu corpo, meu sangue*. O que nela se sacrifica, como fora sugerido pela metáfora xamânica da oferta do sangue como uma oferenda à vida, é o “in-divíduo” da imaginação ocidental, para fazer manifestar, via conectividades e transformabilidades, o “divíduo”¹¹ como dádivas dispersas no modo dialógico desencadeado pelas obras-dispositivos. Isto é, pelo incessante devir, tanto da obra como de seus co-autores sob o constante vai-e-vem do olhar e da ação de um frente ao outro (Amaral, 2008, p. 107).

É desse ato sacrificial que se estabelece *aí* um tipo de comunidade fundada numa experiência artística coletiva em que se celebra o vir a ser de um sujeito trans-subjetivo. De acordo com essa proposta poética, se cada sujeito é específico ele está, ao mesmo tempo, indestrutivelmente conectado com todas as outras esferas do “ser” as quais, agindo umas sobre as outras, o tornam um ser em expansão, porque aquilo que ele é está disperso, não sendo encontrado senão como transformação. O que nos “fulmina”, diante de tal experiência e participação, por meio das obras-dispositivo da arte digital, é poder viver intelectual e emocionalmente essa sensação de participar de uma força criadora (a razão humana, diria Costa) que se faz e se desfaz constantemente, para além do sujeito individual, porque se faz por meio de conectividades múltiplas e indeterminadas.

Tem-se aí um dos traços fundamentais do festejar, o que reúne a todos que dele participa (Gadamer, 1985), sendo, nesse sentido, uma participação ativa que implica, ao mesmo tempo, dom e abandono de si na com-fusão com um outro.¹²

¹¹ Os conceitos de “in-divíduo”, relativo a uma noção de pessoa que não pode ser dividida, porque se credita valor à sua pretensa consistência interna, e de “divíduo”, relativo a uma noção de pessoa que não é considerada em si mesma ou por si mesma, porque o que ela é está disperso na expansão das relações sociais proporcionada pela disseminação das dádivas, são oferecidos por Marilyn Strathern para distinguir a visão melanésia (e de outras culturas) da imaginação moderna ocidental que unifica a identidade da pessoa como “in-divíduo” (Strathern, 1999).

¹² Léa Perez salienta com muita pertinência que a principal contribuição de Duvignaud à teoria da festa é sua visão da festa como dom, como troca. A festa começa como libertação do social, como troca, como um outro nós. Promove a mística do dom; um dom que provoca sua resposta em outro dom; uma troca que se intensifica num espaço delimitado e concentrado, provocando em seus participantes um conjunto de emoções, de vivências que favorecem o desenvolvimento do sentimento de participar de um corpo coletivo; como um nós ativo e diferente do resto da sociedade. Mas a ação comum que aí se estabelece é de um tipo particular, não utilitária, porque a festa não implica nenhuma outra finalidade senão ela mesma. Mais do que sagrado da transgressão a festa é destruição de toda regra. Ela coloca o homem frente a um universo desculturado, um universo sem normas, o *tremendum* que engendra uma espécie de terror. (Perez, 2002, p. 47-48)

Ou, segundo Gadamer (1986), de que o caráter festivo de uma celebração provém da elevação de “alguma coisa” que traz os participantes para fora de sua existência diária e os elevam como parte de um tipo de comunidade universal, em um momento elevado autocontido, capaz de superar a particularidade de nossos propósitos, assim como as distâncias e todos os pressupostos culturais (1985, p. 65-69). No vai-e-vem de uma participação ativa, o que se coloca em risco é a nossa interioridade bem estabelecida e soberana.

Segundo movimento interpretativo

Todavia, o que me parece paradoxal, nesta experiência comunal do que somos nós, é sermos fulminados por uma outra “verdade” que se nos apresenta, nas práticas artísticas numéricas, tão completamente dominante quanto a da potência humana de um sujeito trans-subjetivo de natureza racional-intelectiva, até porque é dela que a nova “verdade” parece advir. Recorro, novamente, à reflexão de Ollivier Dyens para falar do sofrido (re)conhecimento da falta de sentido do mundo e da condição humana transformada em “condição inumana” (2008). Neste aspecto, o encontro festivo proporcionado pela arte digital traz-nos à presença aquilo que radicalmente nos abate no âmagô de nosso ser: o (re)conhecimento de um mundo no qual, quanto mais o conhecemos, à revelia da potência da razão humana, mais mergulhamo-nos no “silêncio barulhento do ser”.¹³

Por isto, fixar-se exclusivamente na potência da razão humana não nos leva a reconhecer aquilo que subverte radicalmente o mito que vem se impondo como sendo a verdade da moderna sociedade científica e hipertecnológica. Nela, o numérico tem se mostrado a fonte de seu novo mito. Atrás de toda imagem sintética, o numérico insinua uma visão simbólica e mítica do mundo que, cedo ou tarde, consolida uma forma de verdade. Importante observar com Couchot, que a “simulação”, própria das tecnologias numéricas, não procura somente dar uma imagem mais ou menos conforme do mundo tal como ele é. A simulação procura, sobretudo, repensá-lo na fonte, com todos os meios conceituais da ciência para recriá-lo integralmente no espaço vigiado do virtual, em conformidade com um sistema figurativo radicalmente diferente. A sua verdade é a verdade dos modelos, emanação suprema da tecnociência e que representa a essência de nosso conhecimento e de nosso domínio sobre o mundo. Neste aspecto, o mito oculto sob a superfície das interfaces é aquele da

¹³ Expressão utilizada por Dyens em *A arte na rede* para se referir ao fato de que as tecnologias usadas pelos artistas são veículos que permitem a exploração de inumeráveis caminhos de si mesmo assim como permitem a descoberta de incalculáveis escalas do real embrenhadas por cada pessoa e perdidas na densidade de todos (Dyens, 2003, p. 268).

“purificação do real pela formalização lógico-matemática” (Couchot, 2003, p. 297). A celebração de tal mito é, portanto, inseparável de rituais próprios que o autorizam, animados pela crença de um outro além do mundo purificado pela racionalidade tecnocientífica.¹⁴

Todavia, fixar-se neste domínio racionalista do humano sobre um mundo purificado pela racionalidade tecnocientífica, como nos levaria a pensar a teoria proposta por Mario Costa, conduz-me a perguntar, utilizando-me da terminologia de Gadamer, se ainda assim não estaríamos em presença de uma forma de fruição de uma qualidade (ou crença) de algo já conhecido, mesmo que trabalhada no “não dito”. Falar da potência da razão humana, mesmo na sofisticação de Mário Costa – que subverte, sim, o mito do sujeito dotado de uma subjetividade sagrada, mas não subverte o antropocentrismo ainda presente nas teorias que pensam o sujeito racional, ultrasubjetivo ou transubjetivo, centrando-se exclusivamente na condição humana – já não nos assustaria tanto nem nos proporcionaria o grande turbilhão de exaltação geral que é característico do festivo. O possível encontro que arte tecnológica é capaz de nos proporcionar com algo que nos eleva não abateria de forma fulminante ou incendiária a pessoa que dela participa.

No entanto, se desse encontro se extrai, na transitoriedade impetuosa entre as dimensões de mundo em interatividade, na troca vital entre máquina, observador, autor e obra, um sentimento que coloca em risco a nossa interioridade bem estabelecida e soberana, quer seja ela expressiva ou racionalista; se desse encontro se extrai um sentimento que coloca em risco a confortável confiança na qual nos sentimos seguros na superioridade de nossa condição humana; um sentimento, enfim, que também coloca em risco uma realidade passível de ser conhecida, purificada e domesticada pelas novas tecnologias, então, sim, seríamos radicalmente abatidos para além de nós mesmos e nos reconheceríamos como objeto de um jogo entre forças humanas e não humanas. Nós [humanos] nos reconheceríamos como parte ativa, porém, não hierarquicamente superior neste jogo contínuo de construção-reconstrução do mundo e do universo, de um jogo em que não existiria a realidade última, porque as únicas realidades que podem ser experimentadas neste constante movimento de ir e vir do universo – neste ir e vir, sem ponto de descanso, em que nenhum nem outro extremo (humano ou não humano) é o alvo do movimento; em um automover-se que não é senão uma autorrepresentação do estar-vivo – são as realidades múltiplas, porosas, não exclusivas, interpenetrantes que o constituem.

¹⁴ Para uma análise mais detalhada relativa ao mito da purificação tecnológica, vide, especialmente, o artigo de Airton Jungblut *As máquinas que nos tornam deuses: ensaio antropológico sobre o gnosticismo ciberspacial* (2008).

Nesse caso, seria o abandono da cômoda ilusão de um mundo purificado e ordenado pela razão técnico científica, pela ordem do cálculo, enfim, pela potência da razão humana, que seria capaz de nos fulminar. A arte digital ou cibernética manifesta tal sentimento, porque ela representa¹⁵ um novo sofrimento: o desejo de ler, de ver, de compreender e a vontade de utilizar os sentidos máquinas e as mãos máquinas para consegui-lo, sabendo que quanto mais descobrimos ou discernimos mais a compreensão nos escapa e mais o mundo torna-se sem sentido. O que ouvimos da arte digital não é apenas que nós, como sujeitos, não mais ascendemos ao autoconhecimento dentro do reino soberano de nossa interioridade ou subjetividade. A arte digital fala de um novo sofrimento, o sofrimento de um mundo cuja compreensão plena nos escapa, cuja matéria parece contradizer nossa presença, cujas estruturas ultrapassam nosso entendimento.

A tarefa propriamente dita da arte, dizia Gadamer ao falar da arte de todos os tempos, é a de aceitar e conservar o que nos é transmitido graças à força formal e à superioridade da configuração da arte autêntica (Gadamer, 1985). No caso da arte digital ou cibernética, talvez a sua tarefa seja, tomando de empréstimo a tese de Dyens, a de conservar e transmitir, em seu fundo e em sua forma, que alguém do texto humano não se esconde a verdade ou o absoluto e sim o incompreensível dessa mesma verdade, o infinito de seus possíveis, o emaranhado de suas leituras numerosas – e por vezes, contraditórias – do mundo. Talvez seja este o produto permanente e duradouro, aquele “algo” durável, que a arte de hoje traduz de leituras pretéritas – o tema do sofrimento proveniente dos intratáveis da existência humana. Mas, o que ela parece oferecer particularmente para as leituras atuais é fazer do sofrimento um tema universal, partilhável por todos os seres humanos, mas estendido, agora, para além da existência humana, para cobrir os imponderáveis da própria condição material do mundo (ou do universo).

¹⁵ Utilizo-me da noção de representação como aquela indicada por Gadamer em *A atualidade do belo: a arte como jogo, símbolo e festa* (1985). Ao responder à pergunta sobre qual é propriamente a significação da arte, Gadamer recorre ao conceito de simbólico não apenas como aquilo que remete para a significação, mas o simbólico como o que torna a significação presente. Ele representa a significação não apenas como um mero signo recordativo, como um “remeter a” ou como um “substituto” da existência. Para Gadamer, na obra de arte não se remete apenas a algo, porque nela está propriamente aquilo a que se remete. Seguindo esta indicação de Gadamer, eu diria que na obra de arte digital, a obra não significa o “sem-sentido”; não se remete apenas a essa falta de sentido do mundo, nela está presente justo isto a que se remete.

Terceiro movimento interpretativo

Se as práticas artísticas numéricas, mesmo estendendo essa nova leitura sobre o tema do sofrimento para a percepção dos imponderáveis da condição material do mundo, insistissem em dirigir a experiência apenas para a percepção e consciência da potência humana, elas também não nos afastariam do modelo hegemônico da relação do homem com a ordem cósmica. A essência de tal modelo tem sido um certo dualismo entre o ser humano e o mundo, seja na variante que enfatiza a solidão do ser humano em razão de sua consciência que faz dele um alienado do mundo, seja na versão que enfatiza a exploração e o domínio do universo pelo humano. Neste caso, salienta-se que, frente ao grande intratável, que é o mundo natural do qual a condição humana não se vê acolhida, só restaria ao humano exercer seu poder e superioridade para combater este mundo temido e ameaçador. Vê-se, assim, que é esta visão, a de um poder incomensurável e degradante de uma ordem cósmica tirânica que tudo penetra, sem parentesco com o ser humano, e que só poderia ser vencido por um outro poder, o poder humano – leia-se a potência humana – que se sustenta, atualmente, no mito da purificação do real pela formalização lógico-matemática.

Mas, se pudermos falar de uma nova leitura do sofrimento humano, a que nos vem assombrando a ciberarte com um real universal que é um fractal e com um “in-divíduo” transformado em “divíduo” – no caso, para além do social, para atingir níveis de relações com o não-humano, como um nível de realidade que não possui qualquer superioridade ou supremacia – então, sim, poderemos chegar a uma terceira interpretação e dizer, finalmente, que é aí que se dá a experiência peculiar do festivo na ciberarte.

Se nela não perdura uma ideologia do mundo paradisíaco, também não se produz nela o inferno. A festa ainda se torna possível, porque se experimenta *aí* uma nova concepção de totalidade e de movimento e de uma nova relação com o mundo, nas quais a condição humana ao se transformar em “condição inumana” dele se aproxima não mais empunhando noções fortes de poder e superioridade, mas de interatividade, quando nenhum dos níveis se impõe uns aos outros na forma de subsunção. A perda da crença ingênua em um sentido absoluto, escondido em algum dos níveis da realidade – a que nos leva a uma busca sempre fracassada de sentido – parece ser também aquela que nos leva à percepção do real como virtualidade ou, simplesmente, como interconectividade.

O festivo nos aparece aí, em sua forma atualizada, por meio de uma dependência radical de todas as partes envolvidas na construção-desconstrução

do mundo e da obra de arte: do natural ao artificial, do orgânico ao tecnológico, do maquínico ao humano, do subjetivo ao trans-subjetivo, do humano ao ultra-humano.

Estaria aí também o encontro da ciberarte com arte de outros tempos? Nesses termos, eu diria que a arte digital, sem se tornar pura imitação da arte pretérita, mostra-se aos participantes, na imediaticidade da interatividade constituída entre máquinas, autores, participantes e obras, como mimese. Repete-se um tema, o do sofrimento humano, orientado, contudo, no sentido de colocar diante de nós possibilidades transformadas e nunca vistas das questões que sempre abalaram o humano em sua relação com o mundo.

Referências

- AMARAL, Leila. Conexione: a imaginação do sagrado na ciberarte de Diana Domingues. *Horizontes Antropológicos*. Porto Alegre, v. 14, n. 29, p. 95-109, 2008.
- COSTA, Mario. *O sublime tecnológico*. São Paulo: Experimento, 1995.
- COUCHOT, Edmond. *A tecnologia da arte: da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: Ufrgs, 2003.
- COUCHOT, Edmond; TRAMUS, Marie-Hélène; BRET, Michel. A segunda interatividade: em direção a novas práticas artísticas. In: DOMINGUES, Diana (Org.). *Arte e vida no século 21: tecnologia, ciência e criatividade*. São Paulo: Unesp, 2003, p 27-38.
- DOMINGUES, Diana. A arte interativa e o transe tecnológico. Texto apresentado no Instituto Cultural Itaú, 1998. Disponível em http://artecno.ucs.br/livros_textos/textos_site_artecno/7_outras_publicacoes/palestra_itaú_1998.rtf. Acesso em 28 mar. 2008.
- DUVIGNAUD, Jean. *Festas e civilizações*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1983.
- DYENS, Ollivier. A busca da espiritualidade na condição inumana: o exemplo da obra de arte digital. In: AMARAL, Leila e GEIGER, Amir (Orgs.). *In vitro, in vivo, in silicio: ensaios sobre a relação entre arte, ciência, tecnologia e o sagrado*. São Paulo: Attar Editorial, CNPq/Pronex, 2008, p. 297-308.
- _____. A arte na rede. In: DOMINGUES, Diana (Org.). *Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade*. São Paulo: Unesp, 2003, p. 265-271.
- FISCHER, Michael. M. J. Prologue: the third spaces of Anthropology. In: *Emergent forms of life and the Anthropological voice*. Durham and London: Duke University Press, 2003.
- FRAGOSO, Maria Luiza. Tracaja-e-net. In: *4D – arte computacional interativa*. Brasília: CCBB, 2004 (catálogo da exposição).
- GADAMER, Hans-Georg. *A atualidade do belo: a arte como jogo, símbolo e festa*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1985.
- _____. The festive character of theater. In: *The relevance of the beautiful and others essays*. Nova York: Cambridge University Press, 1986. p. 57-65.

HOLANDA, Giodana e SPITZ, Rejane. O invisível tornado visível. In: AMARAL, Leila e GEIGER, Amir (Orgs.). *In vitro, in vivo, in silicio*: ensaios sobre a relação entre arte, ciência, tecnologia e o sagrado. São Paulo: Attar Editorial, CNPq/Pronex, 2008, p. 283-296.

JUNGBLUT, Airton. As máquinas que nos tornam deuses: ensaio antropológico sobre o gnosticismo ciberespacial. In: AMARAL, Leila; GEIGER, Amir (Org.). *In vitro, in vivo, in silicio*: ensaios sobre a relação entre arte, ciência, tecnologia e o sagrado. São Paulo: Attar Editorial, CNPq/Pronex, 2008, p. 151-171.

MACHADO, Arlindo. *O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges*. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001.

PEREZ, Léa. Antropologia das efervescências coletivas. In: PASSOS, Mauro (Org.). *A festa na vida*. Petrópolis: Vozes, 2002.

SCHECHNER, Richard. Playing. In: *The future of ritual: writings on culture and performance*. Londres: Routledge, 1993.

STRATHERN, Marilyn. *Property, substance, and effect: Anthropological essays on person and things*. London: The Athlone Press, 1999.

Recebido em: 14 nov. 2008

Aprovado em: 26 ago. 2009