

Rumo à Tecnofagia (Tendências da Criação em Arte Digital no Brasil)¹

Giselle Beiguelman, 2009

Os resultados da 8ª edição do Prêmio Sergio Motta mostram ambivalências interessantes da arte digital no Brasil, marcantes no confronto entre as categorias início e meio de carreira, e alguns traços comuns. Começo pelas questões comuns, haja vista que elas remetem a definições sobre arte digital e porque essa conceituação funcionou como diretriz na seleção e premiação desta edição.

De um modo geral, pode se dizer que o traço comum entre os artistas premiados e a grande maioria dos selecionados², é o fato do escopo de sua produção definir-se no campo das estéticas tecnológicas. É um grupo que, de formas variadas, equaciona com clareza uma questão recorrente nos debates sobre arte digital: o papel da tecnologia no processo criativo e na obra propriamente dita.

Há quem diga que a tecnologia é apenas uma ferramenta, um meio de chegar-se aos resultados desejados. Discordo. Uma das principais diferenças das artes digitais em relação a outras artes é o modo como elas problematizam a tecnologia no campo estético.

Não se trata de criações artísticas que utilizam meios digitais na sua produção, nem arte que meramente tematiza esses meios. Trata-se de criações que são somente possíveis no âmbito da pesquisa científica e das tecnologias de informação e comunicação atuais e que operam leituras transdisciplinares da contemporaneidade, jogando com a hibridização entre esses saberes e conceitos

É possível contra-argumentar aqui que a problematização da tecnologia no campo da arte é uma questão cara à Renascença,

¹ Texto-base da palestra proferida no Fórum Internacional de Arte e Tecnologia promovido pelo Instituto Sergio Motta. São Paulo, British Council, 3 e 4/11/2009.

² <http://www.ism.org.br/ism/?p=1748>

como a sistematização da perspectiva por Bruneschi evidencia. Isso é verdade, porém no contexto específico das artes digitais esse processo de problematização da tecnologia ganha contornos políticos e institucionais particulares.

Seguindo uma reflexão de Bruno Latour (2005) sobre o impacto das mídias digitais na política de Estado, poderíamos dizer que a popularização dos meios digitais na produção artística impõe a reflexão sobre a necessidade de pensar novos formatos museológicos, expositivos, institucionais e até mercadológicos.

Esses formatos deveriam ser capazes de nos ensinar a lidar com o caráter transitório e os arranjos momentâneos característicos das artes digitais mais radicais, as estratégias de compartilhamento e a revalidação das linguagens de programação e de paradigmas científicos no âmbito da experimentação artística.

Todas essas questões estão presentes na produção dos artistas premiados nesta 8ª edição e são essenciais também para compreender a produção de vários artistas dos artistas indicados e que não foram contemplados com o prêmio pelos jurados.

São criadores que não cabem no termo “novas mídias”. Além de impreciso, esse termo tem o inconveniente de ressuscitar um paradigma incômodo das chamadas vanguardas modernistas: a noção de novidade como parâmetro de análise. Nessa perspectiva, fala-se em “novas mídias” como se o adjetivo “novo” fosse capaz de definir um repertório ou uma modalidade de criação.

Mas além desse impasse conceitual, o termo “novas mídias” é revelador de um outro problema que me incomoda mais do que sua simples imprecisão. O uso recorrente desse termo parece-me revelador da dificuldade do sistema de arte contemporâneo em absorver a cultura de rede e a digitalização do cotidiano nas suas expressões mais radicais. É certamente mais prático e fácil falar

em novas mídias e generalizar sem critério obras e artistas sob um rótulo do que encarar os desafios de criar conceitos para dar conta de uma produção emergente com diversos formatos.

Vale frisar, ainda, que toda mídia, quando surge, é nova e não é a sua novidade o que implica mudança ou transformações culturais, epistemológicas e estéticas. Por isso, o que importa avaliar do ponto de vista crítico, são os graus de complexidade e pluralidade simbólica que as obras relacionadas a mídias digitais agenciam na relação homem-máquina, seguindo a trilha aberta por Guattari em *Caosmose* (1992: 45-71).

O grau de complexidade e a pluralidade simbólica agenciada pelos projetos dos artistas em questão nesse ensaio relaciona-se, acredito, a sua capacidade de não ceder aos encantos tecnoparnasianos (o uso da tecnologia pela tecnologia), um dos problemas mais comuns na área de criação com meios digitais.

A inegável popularização e a bem-vinda melhoria e barateamento dos programas e dispositivos tecnológicos, tem sido acompanhada não só de novas esferas de experimentação, mas também de uma comoditização do discurso de marketing, que mostra como são bem sucedidas as retóricas visuais daquilo que venho chamando de “a era do capitalismo fofinho”. Um capitalismo em que tudo soa onomatopéico, feliz e redondinho, como os logos e os nomes das principais redes sociais da web 2.0.

E é justamente o caráter “desfeitichizado” e pouco domesticado em relação às diretrizes do mercado de arte e de tecnologia o que mais chama a atenção no grupo de artistas selecionados e premiados nesta 8ª edição. Isso aparece de forma mais explícita entre os artistas em início de carreira e também no caso do prêmio hors concours deste ano, concedido a Carlos Fadon Vicente.

Não acredito que esse caráter pouco domesticado seja fruto do fato da quase totalidade dos artistas selecionados não terem vínculos com galerias de arte, nem trabalharem em empresas de tecnologia. Isso, presumo, aponta muito mais para a incipiência crítica dessas instâncias em lidar com os formatos emergentes que esses artistas expressam do que uma resistência natural e atávica.

Esse é um tópico interessante e que merece uma reflexão mais bem cuidada. A fim de não me perder em intuições, prefiro aqui aproveitar o espaço para pontuar algumas diferenças comprováveis entre os artistas as categorias dos artistas em meio e início de carreira e destaque que o universo que analiso aqui é o dos 34 artistas selecionados entre os quase 300 que se inscreveram.

Apesar de, em geral, serem de 10 a 20 anos mais novos que os artistas em meio de carreira, os artistas em início de carreira, paradoxalmente, mostram maior maturidade e precisão conceitual nas descrições de seus trabalhos. Isso provavelmente está relacionado à intimidade que possuem com as linguagens de programação, que se evidencia no caráter enxuto de suas fichas técnicas – basicamente constituídas por eles mesmos, sem equipes.

A economia de participantes nos projetos dos artistas em início de carreira se, por um lado, reforça a auto-suficiência de uma geração já digitalmente letrada e alfabetizada, não deixa de indicar uma possível perda de visão transdisciplinar que é característica da produção relacionada às ciências e às telecomunicações, dominante no grupo de artistas em meio de carreira.

Há também no grupo de artistas em início de carreira uma animadora descentralização geográfica do eixo São Paulo – Belo Horizonte que por muitos anos dominou com exclusividade a

cena da arte digital brasileira. Acima de tudo, há nesse grupo, uma tendência de uso crítico das mídias que parece anunciar uma vertente tecnofágica, ou de antropofagia tecnológica. Essa tendência pode ser um primeiro esboço de uma nova prática estética que opera pela combinação de dispositivos hi e low tech, práticas de circuit bending, remodelagem de equipamentos e integração de mídias de idades variadas.

Não se trata de mais um escorregão retrô, expressando noções de reciclagem meramente cosméticas de antigos equipamentos, que dá a tônica da indústria de vários bens de consumo, de geladeiras a carros. Como já pontuou T. J. Clark esse tipo de mercadoria com estilo do passado, cria pseudomemórias que beiram as nostalgias do presente de que falava Jameson, cumprindo a finalidade de “inventar uma *história*, um tempo perdido de intimidade e estabilidade, de que todo mundo afirma lembrar-se, mas que ninguém teve.” (2007:332)

A produção que esses artistas em início de carreira arrisca não dialoga com esse “revival” pasteurizado. Mais promissora, parece incorporar algumas tradições antropofágicas da arte brasileira – incluindo-se aí também os artistas artemidiáticos mais antigos -- para questionar os limites da interface, as estratégias táticas, as práticas de compartilhamento e os desafios das relações entre arte e ciência.

REFERÊNCIAS

GUATTARI, F. (1992). *Caosmose – Um Novo Paradigma Estético*. Trad. Ana Lúcia Oliveira e Lúcia Cláudia Leão. São Paulo, editora 34.

LATOUR, B. (2005). “From Realpolitik to Dingpolitik – Or How to Make Things Public”. In: Bruno Latour & Peter Weibel orgs. *Making Things Public -Atmospheres of Democracy*. ZKM/MIT Press, pp. 4-32.

CLARK, T.J. (2007). “O Estado do Espetáculo”. In: *Modernismos*. São Paulo, Cosac Naify, pp. 302-329.