

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO INTERUNIDADES
EM ESTÉTICA E HISTÓRIA DA ARTE

vagner godoi

máquinas que se exibem + máquinas funcionando

Dissertação apresentada ao Programa Interunidades em
Estética e História da Arte da Universidade de São Paulo
para obtenção do título de Mestre.

Área de Concentração: Estética e História da Arte
Linha de Pesquisa: História e Historiografia da Arte
Orientadora: Prof^a Dr^a Daisy Peccinini

SÃO PAULO, 2008

AUTORIZO A REPRODUÇÃO E DIVULGAÇÃO TOTAL OU PARCIAL
DESTE TRABALHO, POR QUALQUER MEIO CONVENCIONAL OU

Livros Grátis

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

ELETRÔNICO, PARA FINS DE ESTUDO E PESQUISA, DESDE QUE CITADA A FONTE.

Catologação na Publicação

GODOI, Vagner.

máquinas que se exibem + máquinas funcionando / Vagner Godoi;
orientador: Prof^a Dr^a Daisy Peccinini - São Paulo, 2008. 156 f:

Dissertação (Mestrado - Universidade de São Paulo - Programa Interunidades em Estética e História da Arte ECA/FAU/ FFLCH. Linha de pesquisa: História e Historiografia da Arte).

1. História da Arte 2. Movimentos de Vanguarda 3. Estética da Máquina 4. Arte Tecnológica 5. Arte Contemporânea

Agradeço

ao meu pai e à minha mãe, à minha orientadora, a minhas irmãs, a meus sobrinhos, à minha família, às pessoas, aos livros, aos signos, às percepções, às artes, aos objetos, às coisas que poderíamos tentar ligar, agora ou quando já não der mais tempo, deus, as máquinas

Resumo

Essa pesquisa tem como objetivo mais direto falar sobre a máquina na arte de agora como uma proposta para a arte que vem. A máquina na era dos computadores e da Internet é a máquina da informação. Antes pesada e monstruosa, ela fica mais próxima do ser humano e se torna uma idéia, uma abstração, diagramas e números, um

problema ou uma poesia. Deste modo é que exibimos e fazemos funcionar alguns questionamentos e pensamentos sobre a máquina na arte.

A forma que a tecnologia deve possuir é trabalho da lógica interna das técnicas, mas pode ser também da imaginação de artistas. A tecnologia como um problema, abstração ou idéia é, para a arte, mais importante do que os seus produtos. O artista, além de refletir em sua arte o que existe no mundo, tem a capacidade de agir junto no mundo. O valor de uma obra de arte tecnológica não deve residir na tecnologia em si mesma, porém nos movimentos criativos da arte sobre a tecnologia. Desta maneira, não há superioridade de uma arte que usa tecnologia, independente do grau desta, sobre uma outra que não usa, ainda que existam dois discursos na arte de agora que em certa medida se confrontam: o da assim chamada arte contemporânea, que sente a falta de poesia ou conteúdo nas obras da arte tecnológica; e o da arte tecnológica, que se coloca num patamar superior às assim denominadas “artes tradicionais”. Não existe progresso artístico e não há uma evolução dos estilos conforme o progresso tecnológico: em arte não há progresso nem regresso, mas criação, complexidade, transformação e abertura.

Da mesma forma que para a arte de vanguarda noções como belo, história e origem já não tinham tanta importância, a arte de agora coloca de lado as noções de manifesto e movimento. A arte de agora é feita da aceleração, acúmulo e esquecimento de obras e artistas, dentro de uma interconectividade, presentificação, saturação e complexidade crescentes. A confusão sobre certas produções serem arte ou outra coisa – cotidiano, ciência, política, tecnologia – leva-nos ao seguinte problema: há um limite ou deveria haver importância no limite entre duas coisas quando estas se conectam? É por isso que para nós, o conceito de objeto tem um sentido mais amplo, já que é máquina, signo, objeto técnico e imagem poética, sempre em estado de conexão. E a arte consistente, ou um projeto poético que está de acordo com a nossa época, deve ser pesquisa: estética e científica.

Palavras-chave: Movimentos de Vanguarda, Estética da Máquina, Estética do Funcionamento, Arte de Agora, Arte Tecnológica, Arte Contemporânea, Objeto.

Abstract

exhibiting machines + functioning machines

The aim of this study is to discuss the machine in current art as a proposition for upcoming art. The machine in the age of computers and internet is the information machine. Before, heavy and monstrous, it now comes closer to the human being and becomes an idea, an abstraction, diagrams and numbers, a problem or poetry. This way we exhibit questioning and thoughts about the machine in art and make them function.

The shape technology presents is work of the internal logic of techniques, but it can also be result of the artist's imagination. Technology as an issue, object or idea is, to art, more important than its products. The artist, besides reflecting in his art what exists in the world, has the capacity to act in the world. The value of technological work of art doesn't reside in technology itself, but in the creative movements of art on technology. Thus, there is no superiority of an art that uses technology, regardless of its degree, over another that doesn't use it, even considering two existing discourses in present art which are opposite to a certain degree: the discourse of the so-called contemporary art that feels the absence of poetry or content in technological artwork, and that of technological art, which is put at a superior level in comparison to "traditional art". There's no artistic progress and there's no evolution of styles according to technological progress: in art there's no progress or regress, but creation, complexity, transformation and openness.

In the same way that for the avant-garde art notions such as beauty, history and origin already didn't carry so much importance, current art is made from acceleration, accumulation and oblivion of works and artists, within increasing interconnectivity, presentification, saturation and complexity. The confusion about certain productions being or not art or something else – daily life, science, politics, technology – leads us to an issue: is there a limit or shouldn't there be an importance in the limit between two things when they are connected? That's the reason why the concept of object has a wider meaning, as it is machine, sign, technical object and poetic image, always in state of connection. And consistent art, or a poetical project that is in accordance with our epoch, must be research: aesthetic and scientific.

Keywords: Avant-garde Movements, Machine Aesthetics, Functioning Aesthetics, Current Art, Technological Art, Contemporary Art, Object.

Sumário

9.....	Introdução
19	1ª Parte: Máquinas de Vanguarda
19.....	A Mecanolatria
19	Assimilação Cultural da Máquina
21.....	Máquina Cotidiana
22.....	Máquina Cubista
23.....	Estética da Máquina

25.....	O Purismo
27.....	Desenho Mecânico
28.....	A Constelação Futurista
30.....	Colagem de Máquina
33.....	O Reflexo e a Operação
35.....	Objetos Mecânicos e Objetos Estéticos Progridem Juntos
40.....	A Noção de Belo e a Beleza da Máquina
43.....	A Personalidade Objetiva é um Novo Valor Humano
44.....	O Método
46.....	O Espelho e a Máquina
48.....	O Autômato
52.....	Sub-Escultura
53.....	O Autômato Modernista
54.....	O Funcionalismo
57.....	2ª Parte: Máquinas com Problemas
58.....	A Arte Tecnológica
60.....	O Projeto Poético Sincrônico
63.....	A Virtualização
68.....	A Máquina Problemática
71.....	Sistema e Desmaterialização
73.....	O Sublime da Razão e do Enunciador
76.....	O Antropomorfismo e a Inserção da Máquina no Homem
80.....	A Magia da Tecnologia
82.....	A Tecnologia Indica
86.....	Funcionamento Sem Função

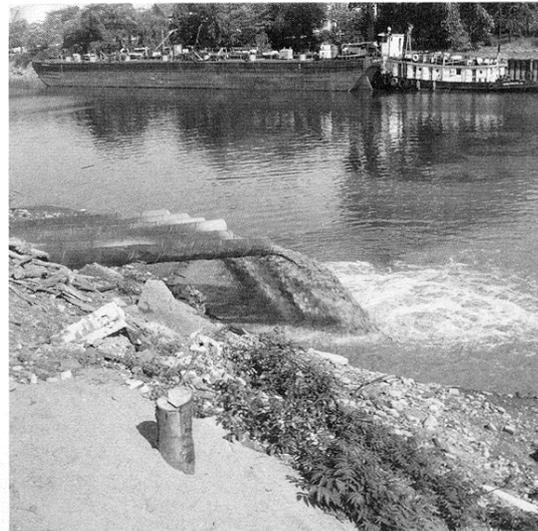
86.....	A Retórica Da Tecnologia
89.....	O Grau da Tecnologia e o Desnível Artístico
101.....	3ª Parte: Máquinas de Agora
102.....	A Interatividade Infeliz
106.....	As Instituições Validam e Legitimam o que é Arte
113.....	Entre a Instituição e a Criação
115.....	O Novo Novo
120.....	O Fim do Homem e da Arte
124.....	Movimento Manifesto
127.....	Acumulação e Esquecimento de Artistas
130.....	Isto é Tecnologia, Ciência ou Arte?
139.....	Arte + Pesquisa / Funcionamento + Poesia
144	Conclusão: O Objeto
151	Bibliografia

Introdução

A arte e a história da arte, do modo como são legitimadas pelas instituições, parecem viver um impasse desde a década de 1980. Mário Pedrosa já proclamava o fim da vanguarda desde o final da década de 1950. O fim da validade da vanguarda, por outro lado, não quer dizer que as imagens poéticas elaboradas no Modernismo não persistam mais. O enfraquecimento dos conceitualismos e da Arte Conceitual, o surgimento da Transvanguardia, a volta da pintura e o debate acalorado sobre a Arquitetura Pós-Moderna irão atestar a desimportância do espírito vanguardista. Para nós, isto não será visto pela negação do Modernismo mas através do descrédito de duas noções fundamentais: quando a noção de vanguarda cai, caem juntos a validade ou a importância do

movimento e do manifesto. Mas o que parece também cair é a crença de que ainda possa ser feito algo novo em arte. Há uma desconfiança de que tudo já foi feito e o que resta são apenas paródia, pastiche, reciclagem e *revival* de estilos – mesmo tecnologicamente reprocessados. Por outro lado, há outra crença que perdura – e este é o foco do trabalho - a de que a arte sempre se renovará, porque sempre acompanhará cada novo passo da tecnologia: reino do progresso, do que ao mesmo tempo se renova e provoca obsolescência. A arte que se relaciona com a tecnologia então será sempre nova? Esta é outra questão que abordaremos, o de saber se o status ou o grau da tecnologia é o que valida esta arte.

Descartaremos a premissa de que esta obra ou aquele artista antecipou tal obra ou tal movimento artístico. Colocam-se em evidência os fluxos de idéias surgidos em variados lugares e através de diferentes nomes. Tanto a linguagem quanto a tecnologia não são produtos de um homem só. Os problemas sobre o decréscimo do gênio artístico, da autoria e da subjetividade do artista, visto em vários momentos do século

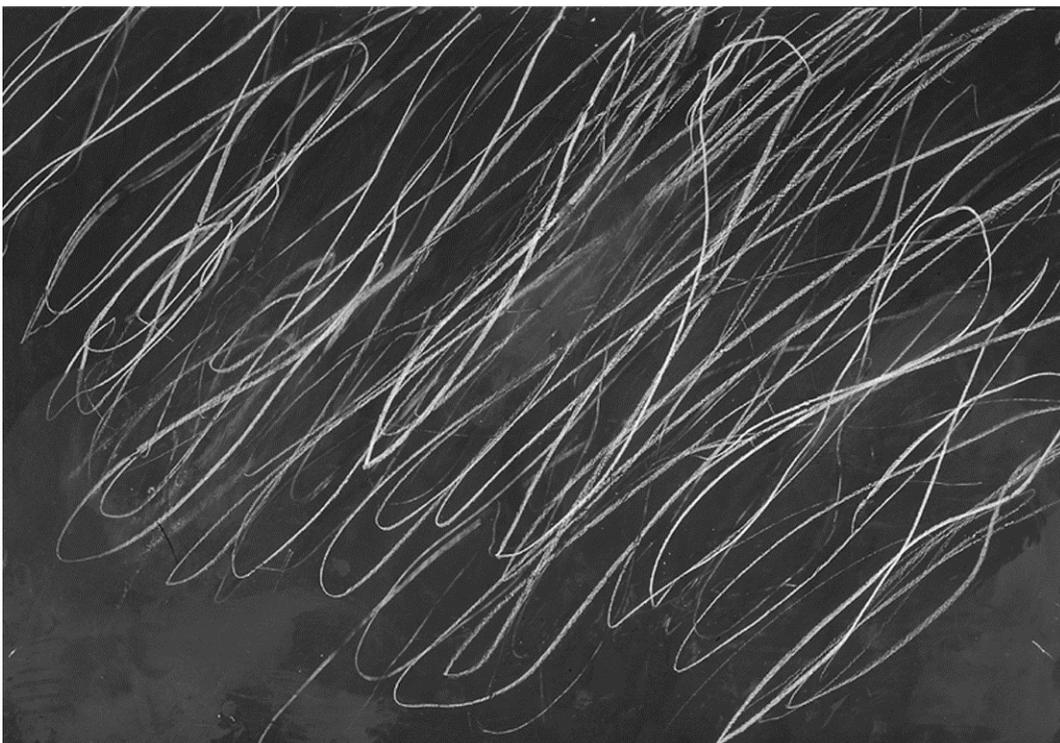
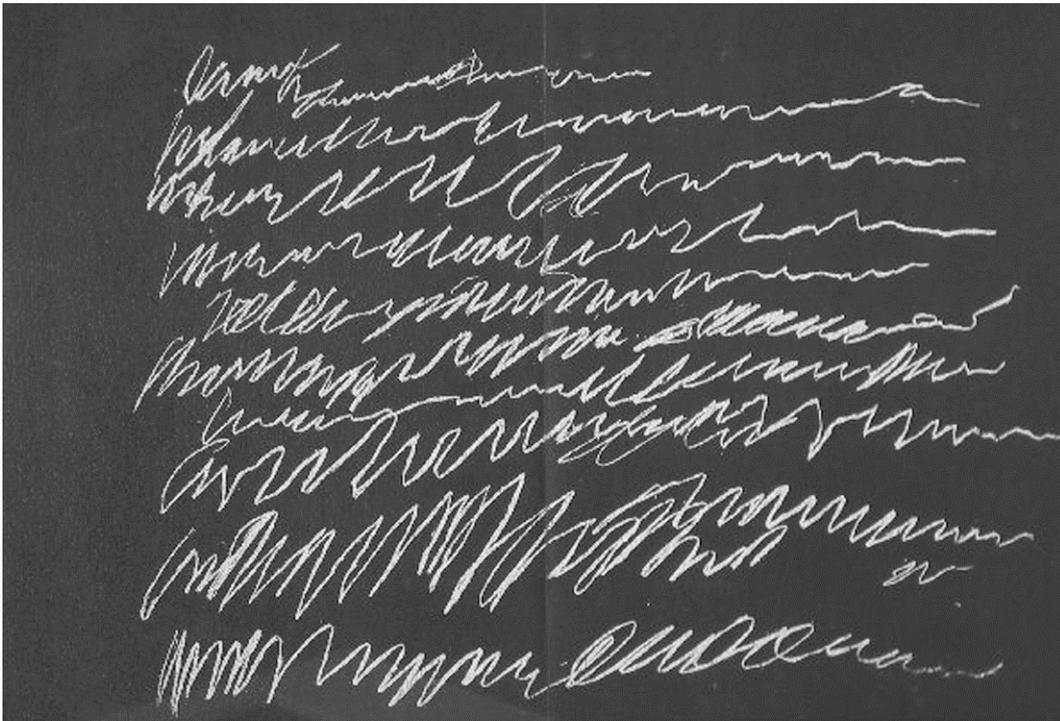


Robert Smithson - Monuments and minor monuments of Passaic - 1967

passado, nos guiarão ao tratar as imagens poéticas de nosso tema, dentro da História da Arte recente, como uma construção coletiva. Do mesmo modo como seria muito reducionista ficar apenas em Duchamp, atribuir apenas a ele o *status* de precursor dos eixos poéticos da arte Conceitual, *New Dada* e Novo Realismo, seria reducionista também olharmos para a arte contemporânea como herdeira direta da arte Conceitual. Ainda que Duchamp, de fato, tenha aglutinado, com suas máquinas, caixas, malas-valise e silêncio, as idéias esparsas do período das vanguardas históricas e tenha sido um modelo para os artistas do pós-guerra, temos que olhar para a multiplicidade de artistas ou linhas que fizeram a arte se transformar e ir adiante. Assim, evidenciamos alguns nomes e imagens para tratar de nosso tema: não uma História da Arte de quem precedeu quem, mas uma História da Arte de pontos luminosos, de obras e artistas, que num determinado contexto, ou sob determinado conceito, se evidenciam ou recuam. Não uma sucessão de movimentos, mas vetores de idéias que se ligam.

A fundamentação teórica para esta pesquisa tem por base as reflexões de Walter Benjamin sobre a existência serial, contemplando também sua visão do tempo pleno. Aqui nos interessam os traços de uma arte que, devido à interferência dos signos da máquina e dos aspectos tecnológicos, não está mais ligada a conceitos tradicionais. Outro autor importante para esta pesquisa é Lewis Mumford, no modo como vê a máquina sendo assimilada pela arte, antevendo quais seriam os valores que perdurariam desta nova relação arte-técnica. Utilizaremos, ainda, as teorias da linguagem que orientarão o percurso da transmutação da própria noção de estética. Dentre estas teorias, destacamos a proposição de estética enquanto uma função da linguagem, fundada por Roman Jakobson. É importante para nós, do mesmo modo, a distinção de diagrama feita por Charles S. Peirce em sua Teoria Geral dos Signos. Também auxiliará o pensamento como heterogênese visto em Deleuze e Guattari e cuja validade será objeto de reflexão de Pierre Lévy. Conceitos como máquinas abstratas ou diagramáticas, multiplicidades e virtualização são levados ao âmbito das novas tecnologias, sobretudo pela visão hipertextual e eletrônica. Deste modo, podemos reclamar por

uma História da Arte e uma estética que sigam os movimentos hipertextuais e os diagramas da virtualização, tal



Cy Twombly - Odi de Orazio - 1968 / Untitled - 1970

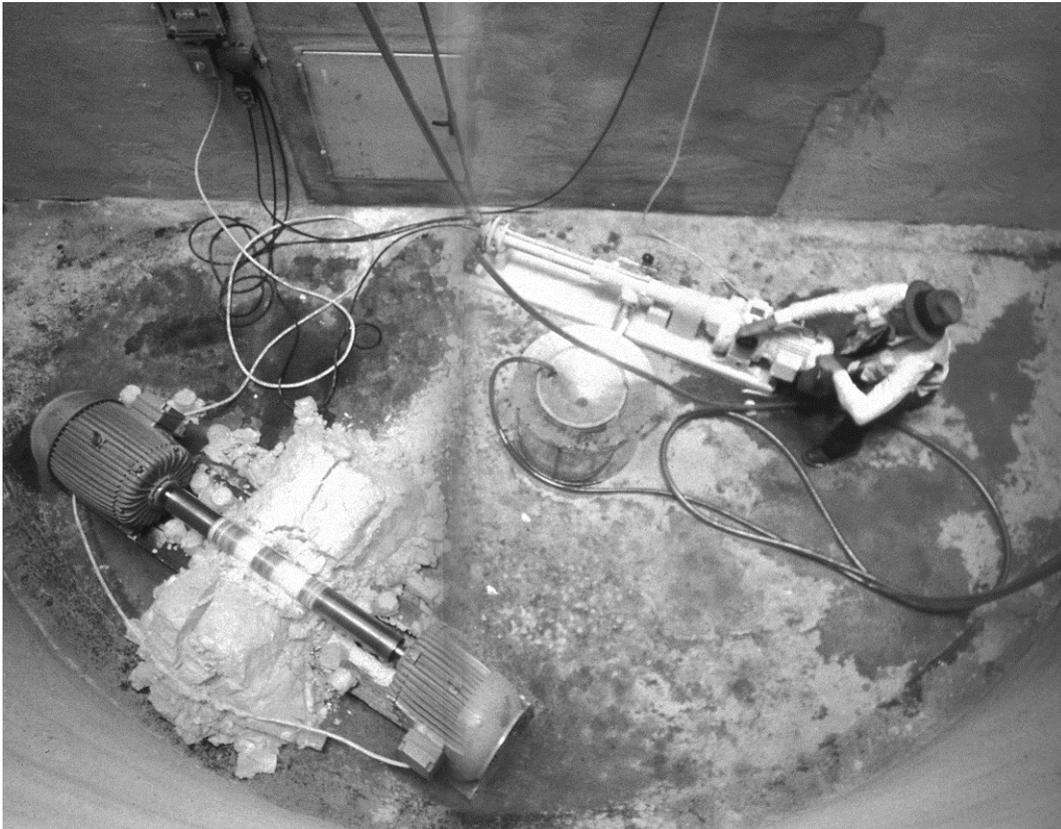
como assinalamos através da situação do artista de agora: sem movimentos nem manifestos, sem aura e sem originalidade, fractalizado, mas conectado.

O objeto de estudo desta pesquisa é o da máquina na arte, um dos problemas fundamentais desde o começo do século XX e de vários autores: Walter Benjamin, Theodor Adorno, Lewis Mumford, Pierre Francastel, Reyner Banham, Sigfried Giedion, Abraham Moles, Jean Baudrillard, Pontus Hultén, Jack Burnham, Frank Popper, Douglas Davis, Gilles Deleuze, Edmond Couchot. Tais autores vão falar da forma, figuração ou estilo que a arte formula através das mudanças provocadas pela tecnologia, ao mesmo tempo em que analisarão como os artistas rumavam para um uso propriamente tecnológico dos meios e das ferramentas. Também estarão interessados nas mudanças provocadas pela tecnologia, e em saber se a arte é apenas um reflexo do que acontece no mundo ou se ela é no mundo, opera junto, em uma multiplicidade de idas e vindas.

Na primeira parte, Máquinas de Vanguarda, nos debruçamos nas idéias e imagens da Estética da Máquina, da Mecanolatria, da Existência Serial e da Assimilação Cultural da Máquina ali das vanguardas históricas, para ver como a arte estava sendo modificada pela máquina. Podemos ver isto na apropriação, feita pelos artistas, de sistemas gráficos conhecidos, tanto científicos como da vida cotidiana. Podemos perceber a criação de processos e sistemas poéticos em similaridade com as práticas racionais, mecânicas e funcionais ou com os meios de representação gráfica do cientista, do inventor e até mesmo do filósofo. Documentação e representação gráfica tecnocientífica, desenho técnico, representação abstrata de teoria e conceitos. Mecânica, matemática ou geometria absurda.

Na segunda parte, Máquinas com Problemas, veremos que as vanguardas históricas indicaram várias outras imagens para os artistas seguintes: Arte como Sistema, Artes Numéricas, *Cyborg* Problemático, Desmaterialização da Arte, Máquina Abstrata. Os artistas não se contentaram apenas em fazer reflexos das mudanças que ocorriam nos modos de vida e que percorriam sua percepção. Eles passaram também a fazer parte íntima nesse processo de transformação da sociedade. Isso fica bem claro no rumo que tomou a arte tecnológica dos anos 1960, mas também em várias outras frentes.

Na terceira parte, Máquinas De Agora, veremos que os eixos poéticos comuns entre a arte de vanguarda e a arte que chega até agora



Joseph Beuys - Bomba de mel no local de trabalho - 1974/77

dizem respeito à transformação da noção de máquina – entendida aqui em sua materialidade, visualidade e multiplicidade de significados para as vanguardas históricas – na noção de diagrama: retas, vetores, linhas tracejadas e setas como um sistema de linhas do pensamento. Sendo uma função problematizante, os diagramas, rascunhos e textos de máquina mostram o processo de funcionamento da máquina e do próprio pensamento. Como contar essa história de objetos, conceitos, imagens poéticas e obras que complexificam a noção de estética da máquina em uma noção, *a priori*, expandida de estética do funcionamento? Estas histórias de máquinas e textos, diagramas e idéias dobram e desdobram-se sobre si mesmas e sobre os outros artistas e movimentos do século XX, levantando questões sobre a própria natureza e a razão de ser da obra de arte.

Poderíamos pensar que as vanguardas reconheceram os méritos estéticos da máquina, mas o que de fato ficou para trás foi a própria noção de Belo. A invalidade dessa noção provocou uma abertura criativa em diversas direções até o esgotamento. A questão não reside só na produção de beleza através da máquina, como também não reside só na utilização de um novo meio como procedimento artístico. Não que não haja mais um senso de Beleza em arte, mas há muito tempo essa noção foi suplantada por outra infinidade de questões. A originalidade da obra e outras noções tradicionais que perduraram desde a Grécia perderam sua importância e haverá outras maneiras para se validar o que é ou não arte. Daí o questionamento do *status* da obra de arte ou da obra de arte como objeto; também do decréscimo da noção de autoria e de artisticidade ao mesmo tempo em que o espectador toma uma posição participativa ou interativa. Também existe a transitoriedade ou instabilidade dos meios, assim como a criação de novos meios tecnológicos que modificam noções de recepção e manipulação da obra de arte. Do mesmo modo, questões do *status* tecnológico de determinada arte ou a valoração da arte por seus aspectos tecnológicos, as visualidades e processos *high-tech* podem confundir um pouco as coisas e colocar um novo problema. Porque o valor da máquina na arte não reside na tecnologia em si mesma. O natural dos produtos da tecnologia é se tornarem obsoletos. O valor residirá nos movimentos criativos que a arte fará com a tecnologia ou com a idéia que se tem da máquina, a de hoje, a de ontem e a que virá.

A máquina é matéria, objeto, ferramenta e meio para a arte. Signo, conceito e funcionamento. Em vias de conclusão, acreditamos na importância tecnológica da máquina para a arte associada aos novos meios, ferramentas e possibilidades criadas por sua retórica técnica: novos usos, relações e interações. Por outro lado, colocamos em evidência o funcionamento de uma máquina, vista nos diagramas e textos, como imagens poéticas. Essas imagens, como uma proposta para a arte de agora, tem uma visão de mundo heterogênea, plural e polifônica ao permitir a conversa entre o tradicional e o novo e não fechar o diálogo em uma visão única. Estes são os fundamentos, rumos, sentidos,

movimentos e passagens desta pesquisa: caminhos que não têm a ver só com o tecnológico e sim com as multiplicidades da arte de agora.

A máquina é, na arte de agora, exibição e funcionamento. Exibir e funcionar não são opostos. Não vão falar das velhas questões essência/ aparência, forma/ conteúdo, porque se exhibe tanto o dentro quanto o fora e a linha que separa nem mais existe ou já não tem importância. O exibido não é só o que está estático, uma escultura ou uma máquina parada. Exibe-se também o funcionamento, as linhas criativas que modificam as formas da arte e do mundo; abstração problemática que está no cerne da criação artística. Exibe-se agora tal como outrora nas grandes exposições universais ou como um autômato se exibiria. Exibe-se a potência de uma máquina: ficamos deslumbrados, fascinados ou aterrorizados. Idolatramos o novo objeto técnico ou nos sentimos ameaçados. Talvez agora nem tanto. A tecnologia exhibe-se mesmo quando não quer, já que os indícios do que é tecnológico sobrevivem em seus produtos. O que é exibido está num museu, numa galeria, numa feira de ciências ou num festival de arte tecnológica. Qualquer outro lugar, *a line made by walking*. Aquilo que é validado. Pode-se interagir ou não com o que está sendo exibido: uma performance ou uma instalação, fotografia ou filme. O exibido é colocado no mundo pelo artista, mesmo que *ready-made*, mesmo que instável, em processo, sistema, imaterial ou desmaterializado.

As máquinas funcionam não só quando estão ligadas, à vapor ou elétricas. Um desenho mecânico faz funcionar. Um diagrama faz funcionar. Suas peças pressupõem um funcionamento. O funcionamento diz respeito ao que conecta uma coisa a outra, numa obra, no projeto poético de determinado artista ou de um período de tempo a outro. Daí que todas as coisas que funcionam, nesse sentido, podem ser consideradas como máquinas na arte, independente de uma figuração ou propriedade maquinica. O objeto menos tecnológico, cera ou lebre, também pode ser uma peça de máquina.

1ª Parte: Máquinas de Vanguarda

A Mecanolatria

De pé sobre o cume do mundo, nós lançamos, mais uma vez, nosso desafio às estrelas (Marinetti, 1980, p.36).

A assimilação da máquina pela arte, ocorrida sobretudo com o advento do século XX, aconteceu de forma tão aguda e desvairada, como no caso do movimento futurista, que a máquina adquiriu um valor em si. A fascinação pela máquina e a idolatria por cada elemento tecnológico tornaram-se mais importantes do que a utilização propriamente tecnológica da arte ou mesmo do que alguns procedimentos formais. No caso dos futuristas italianos, *estar de acordo* com o espírito de sua época não implicava nem na utilização de novos meios tecnológicos pela arte e nem só na incorporação analógica, temática e formal dos aspectos da máquina. Arte tecnológica manifesta: a ruptura veio antes no discurso.

Discurso que já provocava vários pontos brilhantes, como as palavras em liberdade ou os princípios de uma escultura em movimento.

A tecnologia ansiada provocava vários rompimentos com a arte anterior, no desenho, no quadro óleo, no bronze ou no manifesto. Na adoração da máquina importa saber que, para a construção desse imaginário, faz-se fundamental a existência da noção de progresso, do anseio coletivo pelo progresso. O novo mito, o da máquina, elemento mais progressista desta época.

Assimilação Cultural da Máquina

Hacia 1850 una buena parte de los descubrimientos científicos fundamentales de la nueva fase se habían realizado: la pila eléctrica, el acumulador, la dinamo, el motor, la lámpara eléctrica, el espectroscopio, la teoría de la conservación de la energía. Entre 1875 y 1900 la aplicación detallada de estos inventos a los procedimientos industriales se realizó en la central eléctrica, en el teléfono, y en el radio telégrafo. Finalmente, una serie de invenciones complementarias, el fonógrafo, el cinematógrafo, el motor de gasolina, la turbina de vapor, el aeroplano, estaban todas esbozadas, si no perfeccionadas hacia 1900: esto a su vez produjo una transformación radical de la central generadora de fuerza motriz y de la fábrica, y tuvo efectos ulteriores sugiriendo nuevos principios para el proyecto de ciudades y para la utilización del medio ambiente en conjunto (Munford, 1971, p.235).

As mudanças de percepção e de pensamento ocorridas no começo do século XX, vistas nas vanguardas artísticas, fazem parte de algo mais amplo: a assimilação cultural da máquina, que foi notada por Lewis Mumford (1971, p. 343) em *Técnica e Civilização*. Para o autor, os novos modos de vida, assim como os novos valores culturais, são realmente as conquistas mais duráveis, sobrepondo-se à importância dos produtos da tecnologia, que se tornam obsoletos por causa da inovação e da pesquisa tecnológica, ou por serem consumidos, pedindo renovação e troca.

As mudanças de percepção e de pensamento, os novos modos de vida e os novos valores culturais propiciados pela tecnologia – sua

superfície e a sensação que provoca – são compreendidos de fato quando pensados em relação com as mudanças propiciadas pela união da ciência com a técnica. Também nesse sentido, a de se destacar o surgimento de uma nova energia, a eletricidade, que substituiu o mundo antigo, dominado pela escuridão do carvão, do ferro e da máquina a vapor. A tecnologia da Primeira Revolução Industrial desenvolveu-se sobre o método da prática empírica. A nova fase, porém, é marcada menos pela iniciativa do engenhoso inventor do que do cientista que estabelece as leis gerais: a invenção é um produto derivado. O método científico tomou posse de outros campos da existência humana, além dos já desenvolvidos na matemática e nas ciências físicas.

Segundo Munford (1971, p. 355), o valor dos esforços de interpretação modernista sobre os mecanismos – a máquina moderna que influenciava ou, antes, que interferia – não residia na produção artística resultante, mas no novo valor humano, num sentido forte de percepção e experiência estética, de acordo com as necessidades e anseios daquele período histórico. As máquinas eram ainda limitadas, se comparadas com o que delas se aperfeiçoou ou com as direções que a tecnologia tomou. O valor não deve residir na tecnologia pura e simplesmente, já que um dia, ou em poucas horas, ela acaba obsoleta.

Máquina Cotidiana

Em *Crash* tudo é hiperfuncional, porque a circulação e o acidente, a técnica e a morte, o sexo e a simulação são como uma só grande máquina síncrona. É o mesmo universo que o hipermercado, onde a mercadoria se torna 'hipermercadoria', isto é, sempre já tomada ela também, e todo o ambiente com ela, nas figuras incessantes da circulação. Mas ao mesmo tempo, o funcionalismo de *Crash* devora a sua própria racionalidade, porque já não conhece a disfunção. É um funcionalismo radical, que atinge os seus limites paradoxais e os queima (Baudrillard, 1991, p. 148).

A assimilação cultural da máquina foi analisada não só por Munford, mas também por Benjamin, Francastel, Banham, Giedion etc. A

importância cultural que esses autores viram no começo do século XX, também reside na inserção da tecnologia no cotidiano do homem, da percepção da máquina chegando aos lares e às ruas. Annateresa Fabris fala-nos sobre a ligação imediata e muito aparente deste acontecimento com o lançamento do primeiro manifesto futurista, de 1909.

O movimento da racionalidade, objetividade e funcionalidade da máquina, até então predominantes no ambiente industrial, em direção à nova percepção do artista é o mesmo que volta de novo para a máquina, agora cotidiana, das ruas e das casas, do Design e da Arquitetura da Bauhaus e do Estilo Internacional. Neste movimento, porém, não são estáticas e limitadas as linhas de conexão e de interferência, linhas loucas e incalculáveis que permitirão outros movimentos de ida e de volta, tal como o movimento desta máquina cotidiana voltando sobre a arte, sobre a *Pop Art*. Nos anos 50, as máquinas cotidianas já estarão amplamente estabelecidas no imaginário e nos lares das pessoas, pelo menos no modo de vida norte-americano.

Máquina Cubista

O objeto mais banal, o mais pobre aparentemente, tão logo seja captado pela multiplicidade de pontos de vista, se desdobra em suntuosas figuras e brilha como um diamante de inúmeras facetas (Couchot, 2003, p. 60).

Estas novas qualidades, existentes até então só nos produtos da indústria, não foram reconhecidas como valores até a oportunidade de serem interpretadas pelo pintor e pelo escultor. As novas formas foram apreciadas e valoradas pelo século XIX apenas como símbolos do progresso. Questão que o Futurismo toma para si na elaboração de seu discurso, ainda carregado da "antiguidade" simbolista e romântica. O artista interpreta ou age sobre o seu tempo? Não podemos fechar a estética cubista como algo que veio apenas da máquina, dada a infinidade de questões daquele período.

De qualquer modo, Picasso e Braque, Legér e Duchamp-Villon extraíram daquele ambiente mecânico os elementos e signos que transformariam a máquina em formas abstratas de arte. Segundo Banham, a interferência desses procedimentos formais, ou seja, o estilo construído pelo cubismo, daria ao Futurismo italiano uma linha pictórica a ser seguida, até 'ultrapassada', que quebrasse ou atenuasse sua relação com os procedimentos e conceitos estéticos herdados do pós-impressionismo. Mas isto somente vem a acontecer depois de 1912, do Cubismo Analítico e do *Nu Descendo uma Escada. As Formas Únicas de Continuidade no Espaço* é de 1913.

Estética da Máquina

The needs of our age, both ideal and practical, demand constructive certainty. Only the machine can provide this constructive certainty. The new potentialities of the machine has given rise to an aesthetic theory appropriate to our age, which I have had occasion to call the 'mechanical aesthetic' (...) Let me give you some examples of the characteristics of the new style in opposition to those of the old. Certainty instead uncertainty. Openness instead enclosure. Clarity instead vagueness. Religious energy instead of faith and religious authority. Truth instead of beauty. Simplicity instead of form. Synthesis instead of analysis. Logical construction instead of lyrical constellation. Mechanization instead of manual work. Plastic form instead of imitation and decorative ornamentation. Collectivism instead of individualism etc. (Doesburg, 1970, p. 155).

A segunda fase do movimento artístico conhecido como *De Stijl* centrou-se em Theo van Doesburg, confirmou a mecanolatria obtida dos futuristas e abriu-se para outros movimentos que ocorriam na Europa por volta de 1920 (Banham, 1975). A conferência "Der Wille zum Still" dada por van Doesburg, em 1921, reforça a nova fase do movimento ao introduzir um conceito, o de Estética da Máquina, cuja novidade se dava menos pelos significados do que pelo termo inédito para abarcá-los: uma das qualidades comuns em quase todos os movimentos e artistas de vanguarda do começo do século era a qualidade da máquina. Uma vez

que os exemplos apresentados neste manifesto são a figura da locomotiva, do carro, do aeroplano, ele não traz uma contribuição muito nova, exceto pelo termo genérico para descrever as qualidades visuais que esses objetos tinham em comum.

Os signos e a estética da máquina apareceriam de maneira mais coerente nos novos meios? As *imagens mais máquina* (*high-tech* sígnico) nos meios mais tecnológicos (*high-tech* de fato)? As imagens mais máquina são aquelas imagens poéticas em que a tecnologia ou a máquina se entranha na linguagem ou na figura. Pensando na



Umberto Boccioni - Formas Únicas de Continuidade no Espaço - 1913

assimilação cultural da máquina, bem como na refuncionalização e mudança da natureza da arte, parece que, num primeiro momento, a questão da estética da máquina não ficaria ligada apenas às técnicas artísticas tradicionais, o óleo e o bronze, mas apareceria de maneira mais

coerente nos novos meios, também artísticos: o cinema e a fotografia.

En la percepción de la máquina como fuente de arte, los nuevos pintores y escultores aclararon todo el problema y liberaron el arte del prejuicio romántico contra la máquina como necesariamente hostil al mundo del sentimiento. Al propio tiempo, empezaron a interpretar intuitivamente los nuevos conceptos de tiempo y espacio que distinguen el tiempo presente del Renacimiento. El curso de este desarrollo puede quizá seguirse mejor en la fotografía y en el cine: las artes específicas de la máquina (Munford, 1971, p. 356).

Pense no Balé Mecânico de Legér, na obra fotográfica de Man Ray, ou em *Metrópolis*, de Fritz Lang. Assim também coerente é a condição do cinema e da fotografia de suportar ou não os signos da máquina, já que são veículo para uma outra multiplicidade de signos ou finalidades. A estética da máquina, até então aprisionada a métodos e suportes tradicionais, é colocada no domínio do que lhe pertence de direito: o da reprodutibilidade técnica.

O Purismo

Conforme se valorize o objeto, valoriza-se neste impulso o determinismo. Mas se o sujeito é valorizado, então a indeterminação torna-se riqueza, ferver de possibilidades, liberdade! E assim forma o paradigma-chave do Ocidente: o objeto é o reconhecível, o determinável, o isolável, e, por consequência, o manipulável. Ele detém a verdade objetiva, e, neste caso, ele é tudo para a ciência, mas manipulável pela técnica, ele não é nada. O sujeito é o desconhecido, desconhecido porque indeterminado, porque espelho, porque estranho, porque totalidade. Assim, na ciência do Ocidente, o sujeito é o tudo-nada; nada existe sem ele, mas tudo o exclui; ele é como o sustentáculo de toda verdade, mas ao mesmo tempo ele não passa de ruído e erro frente ao objeto (Morin, 2007, p. 43).

No Purismo de Le Corbusier, estas qualidades visuais, da equação entre maquinaria e arte, foram postuladas através de uma Teoria de Tipos e Normas (Banham, 1980, p. 77). Teoria que serviria para delimitar, em apenas alguns, os objetos a serem interpretados pela nova

visão, e tais objetos deveriam pertencer a um universo estilístico impessoal e geométrico.

A relação entre beleza absoluta, geometria e produtos mecânicos, do Filebo de Platão (Banham, 1980, p. 152), que aparece



Joseph Beuys - O silêncio de Marcel Duchamp é superestimado - 1964

com tanta frequência em conjunção com a teoria dos Tipos, não aparece em parte alguma em *De Stijl*. Ao invés disso, eles baseavam-se em uma analogia implícita. Essa analogia será uma das passagens das idéias do *De Stijl* ao Purismo e do Purismo para uma Arquitetura do Estilo Internacional – que aposta na impessoalidade e na aplicabilidade serial desse estilo –, como se a existência serial dependesse da geometria para sua efetivação em objetos do mundo.

A condição de anonimato das formas clichês da máquina, se por um lado em Duchamp será motivo de reflexão e proposta para libertar a arte de sua aura, em Le Corbusier tal fato, próprio da existência serial, será motivo para anular o original e converter tudo em modelos e séries.

Essa postura logo se transformará em dogma – como veremos no Manifesto *Depois do Cubismo*, que considera a arte como a expressão de invariantes –, aproximando-se claramente das idéias do movimento *De Stijl*.

Desenho Mecânico

Un día vi en una vidriera un autentico molinillo de chocolate en acción, y ese espectáculo me fascinó tanto que tomé esa máquina como punto de partida de mis búsquedas. Lo que me interesaba no era el aspecto mecánico del aparato sino el estudio de una nueva técnica. Me resultaba imposible acostumbrarme a la pintura salpicada al ritmo de las pinceladas sobre la tela. Quería volver a un dibujo absolutamente seco, a la composición de un arte seco, y qué mejor ejemplo de este arte que el dibujo mecánico. Comencé entonces a apreciar el valor de la exactitud, de la precisión, la importancia del azar (DUCHAMP, apud GLUSBERG, 1993, p.64).

O *Moedor de Chocolates* de Duchamp, obra realizada um pouco antes de o artista abandonar de vez a pintura, mostra a associação de desenho mecânico e maquinaria. O pensamento de Duchamp, ainda que distante de uma pura mecanolatria, no modo como estabelece para a arte processos novos de discurso, para além das concepções de beleza, é análogo ao sentimento futurista, pelo menos em sua busca de soluções para a razão de ser da arte em uma sociedade mecanizada, em seu anseio de integrar o artista no processo das transformações tecnológicas do começo do século.

A Constelação Futurista

A ação analógica sobre a história atropela a própria história concebida como processo lógico-evolutivo-diacrônico. [...] expressa, ao mesmo tempo, a consciência da linguagem própria da arte, onde a noção de evolução, progresso ou regresso não existe, colocando em seu lugar a noção de movimento e pensamento analógicos, isto é, de transformação (Plaza, 1987, p. 1).

Talvez um dos melhores exemplos de outra maneira de elaboração do real, ou da obra como fabricação, seria o de Boccioni e sua *Formas Únicas de Continuidade no Espaço*, que influencia Buckminster Fuller na elaboração do aerodinamismo de seus carros. Também temos que levar em conta, neste sentido, aqueles elementos estéticos da vanguarda que, desdobrados, irão transformar o



Shusaku Arakawa - algumas páginas de *The mechanism of meaning* - 1963/73

comportamento e as formas do mundo. O Futurismo dará outras contribuições em direção à utilização dos métodos propriamente tecnológicos de se fazer arte, além daquela que foi, segundo Banham, sua maior contribuição: o suporte teórico em direção a um uso mais pesado da tecnologia pela Arquitetura. Uma das outras contribuições diz respeito à possibilidade de uma escultura em movimento, esboçada por Boccioni, que solicita a utilização de um mecanismo que possa dar movimento a linhas e planos. Segundo Annateresa Fabris (1987, p.121), os planos e a teoria deste artista antecipam o Monumento à Terceira

Internacional de Tátlin e as máquinas autodestruídas de Tinguely embora a rede de interferências da atribuição de movimento a uma obra de arte seja algo mais complexo.

O discurso do progresso será amplamente apropriado pelo Futurismo – mesmo recorrendo a inúmeros artifícios simbolistas –, na medida em que os objetos tecnológicos representam os novos valores de uma arte sintonizada com seu próprio tempo ou além dele. Fabris sublinha a necessidade de não obscurecer a novidade nem a importância deste movimento quando considerados o fascismo presente em seu discurso político e o exagero na exaltação da modernidade tecnológica.

O que preocupa Marinetti e os artistas futuristas não é tão somente a busca de novas temáticas, conclusão a que poderia ser levado um leitor apressado dos vários manifestos pela insistência sistemática em alguns núcleos expressivos mas, antes de tudo, como transmitir o significado de uma profunda mutação da sensibilidade face à revolução científica e mecânica, como criar um novo código, capaz de dar conta dessa mudança, de instaurar uma nova relação com o público conscientizando da necessidade de um novo tipo de fruição, não mais passivo e contemplativo e sim sintético e dinâmico como a realidade do novo século (Fabris, 1987, p. 78).

A condição de ser intérprete de seu tempo apenas em seus aspectos temáticos ou aparentes do exagero tecnológico vai além. Precisamos ficar atentos naquilo que ainda brilha do Futurismo, mesmo que esse brilho seja apenas a mecanolatria. O que não brilhou pode ainda brilhar. De qualquer forma, vários pontos da estética futurista vão se desdobrar em outros momentos, a partir da performance, do estilo de manifesto, das palavras em liberdade, da diluição criador/espectador.

Colagem de Máquina

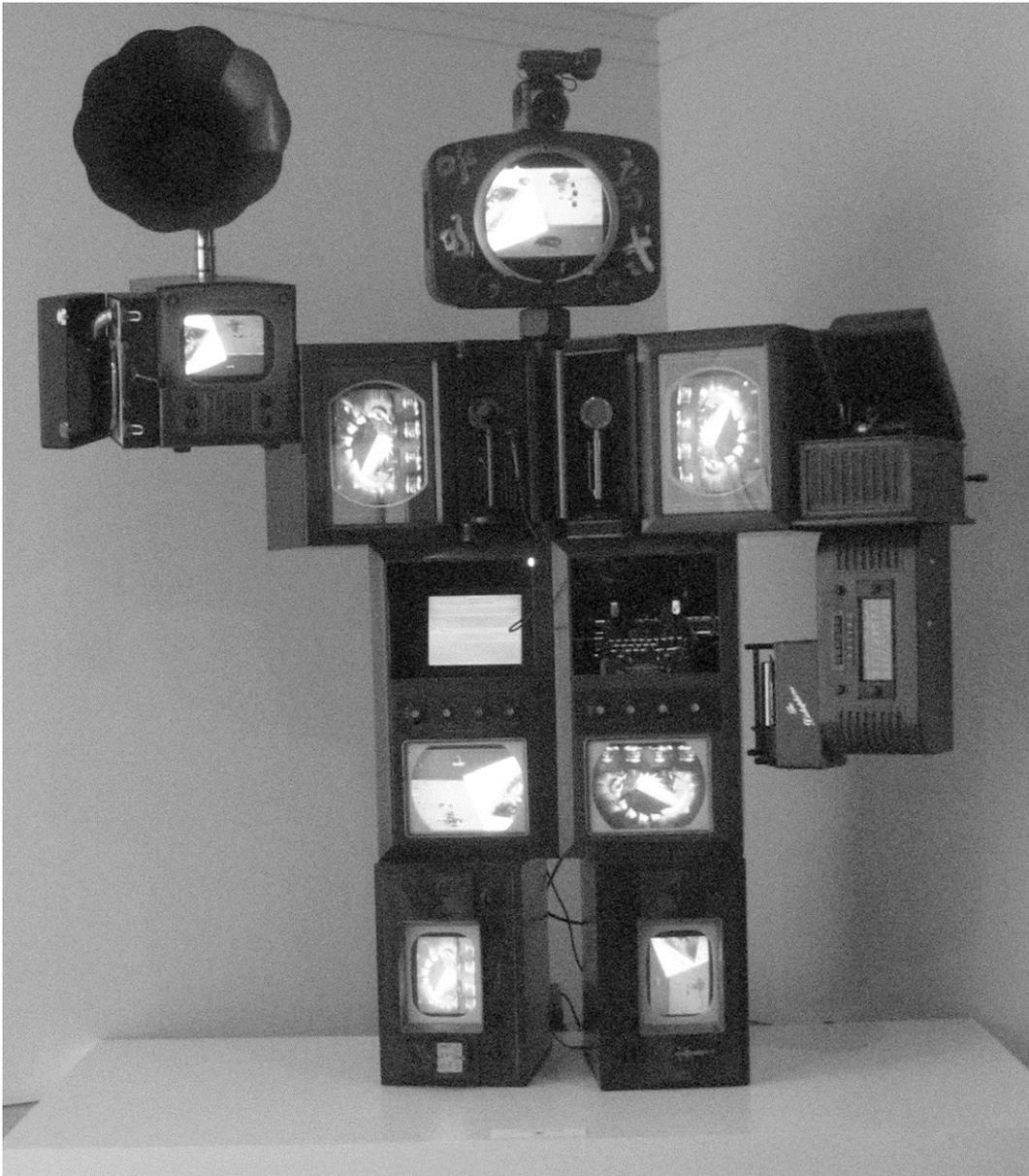
Este trabalho deve desenvolver ao máximo a arte de citar sem usar aspas. Sua teoria está intimamente ligada à da montagem (Benjamin, 2006, N1, 10 – p. 500).

A interferência do desenvolvimento tecnológico na arte, em uma abordagem moderna da assimilação da máquina, pode ser analisada, em princípio, na percepção da existência do efeito visual de um modelo repetido, antes observado apenas em grandes templos ou em massas de exércitos. A serialidade dos produtos da máquina substitui a existência única da obra, ao multiplicar a reprodução, e transforma-se em um tópico do ambiente mecânico. Do mesmo modo, pela ótica da refuncionalização e mudança de natureza da arte, transforma-se em um tipo de estética, o da existência serial.

Existe una estética de las unidades y las series, así como una estética de lo único y lo no repetible. Ausente de estas experiencias, en su mayor parte, está el juego de las superficies, la danza de las luces y las sombras, los matices de color, los tonos, la atmósfera, las complicadas armonías que forman los cuerpos humanos y los compuestos específicamente orgánicos, todas las cualidades que pertenecen a los niveles tradicionales de la experiencia y al mundo no ordenado de la naturaleza. Pero frente a estas nuevas máquinas e instrumentos con sus superficies duras sus rígidos volúmenes, sus formas puras, surge una nueva especie de percepción y de placer; el interpretar este orden es una de las nuevas tareas de las artes (Munford, 1971, p. 353).

A idéia de existência serial será motivo, em outro momento, de ligação com a idéia de colagem, nascida também das vanguardas históricas e noção fundamental da arte feita a partir de então; a recontextualização de objetos reprodutíveis, como os jornais pregados nas telas cubistas, desenvolve-se no *ready-made* e nos cognatos da colagem – a montagem, a *assemblage*, a construção – e em várias outras direções, servindo-se tanto da baixa cultura, como o faz a *Pop Art*, como da alta cultura, como no caso da citação, comum ao pós-modernismo.

Do mesmo modo que o público torna-se co-autor das obras



Nam June Paik - 20th Century Man - 1996

interativas, a citação e a colagem fazem com que a autoridade do Eu individual seja corroída. A colagem aqui é resultado de uma questão mais ampla, a da reprodutibilidade técnica, que dá acesso à cópia, à citação, à informação e à geração ilimitada de variações sobre uma mesma imagem ou objeto. Colagem da era das técnicas de reprodução sígnica, da fotografia e seu desenvolvimento na imprensa, em revistas e jornais. Da era da cultura de massa, da TV. E a colagem facilitada pela manipulação automática de dados numéricos do computador hipermidiático. Estes processos determinam estados de incerteza, esquecimento ou perda da autoridade.

De fato, congregar os elementos de fontes impessoais externas é compreender, de certo modo, que numa era tecnológica a consciência de si mesmo torna-se um processo de transplantação ou citação, um processo por meio do qual tornamos o mundo do público, o nosso próprio mundo (Perloff, 1993, p. 148).

Cubismo, Citação, Poética Sincrônica. As Passagens de Benjamin. Couchot fala-nos sobre as novas realidades vistas pelo artista no começo do século XX. A coisa vista, a realidade natural, a realidade da visão é colocada à prova pelos movimentos que rompiam com a perspectiva clássica e mesmo com qualquer traço do real.

Para outros [artistas], a realidade se confunde com a própria arte. A supressão das relações biunívocas, que mantém à distância a imagem e o objeto, ocasionou uma confusão entre a coisa vista e sua representação (Couchot, 2003, p. 62).

As novas realidades fazem um percurso que vai desde o estilhaçamento da perspectiva clássica, passando pela abstração e chegando a várias práticas que põe em cheque o estatuto do que é arte. As colagens cubistas e o *ready-made* foram algumas práticas que faziam essa confusão, que se estenderá até mais longe, no jogo de xadrez e em outras práticas performáticas da arte-vida dos anos 60 e 70.

O Reflexo e a Operação

O que é mais característico da nossa época, já dissemos, é o espírito industrial, mecânico, científico. A solidariedade da arte a esse espírito não deve conduzir a uma arte feita pela máquina, nem a configurações de máquinas. A dedução é diferente: o estado de espírito que vem do conhecimento das máquinas dá vistas profundas sobre a matéria, conseqüentemente sobre a natureza. Em paralelo a uma ciência, a uma sociedade industrial, teremos uma arte no mesmo plano. Os meios da ciência e da arte são diferentes; o que faz a ligação é uma comunidade de espírito (Ozenfant e Le Corbusier, 2006, p. 51).

O espírito da época, que é tanto o do cientista como do filósofo e do artista, fala nas obras em que estão materializadas a experiência comum de homens de um mesmo tempo. As qualidades da máquina,

existentes até então só nos produtos da indústria, não foram reconhecidas como valores até a oportunidade de serem interpretadas pelo pintor e pelo escultor: idéia de que a arte é somente um reflexo do que acontece em outros setores da sociedade.

Se o que caracteriza o século XX é o um novo sistema de comunicação, de informação e de transporte, que modificou profundamente a psique humana [...], a arte não poderá permanecer alheia a essa renovada atmosfera cultural, abrindo-se para a multiplicidade e a simultaneidade, para a poética da cidade, para a linha reta, para a visão em escorço, para a velocidade e a síntese, repudiando o velho e o conhecido [...], propondo uma série de signos que estejam equivalentes àqueles da civilização industrial, compreendida em suas estruturas sociológicas e econômicas quanto nos novos contributos perceptivos (Fabris, 1987, p. 78-79).

A arte desde o advento da fotografia não deixou de refletir os problemas emergentes do universo das técnicas e das ciências. Cada movimento e, sobretudo, cada artista parece não ter passado ileso frente à evolução tecnológica e à constante transformação dos objetos e das formas do mundo. Os artistas não se contentaram apenas em refletir e exaltar as descobertas e mudanças que ocorriam nos modos de vida e que percorriam sua percepção. Eles passaram também a fazer parte íntima nesse processo de transformação da sociedade.

Assim se comprova que o exercício de faculdades tão distintas como as do pensador, do engenheiro e do artista, chegam a elaborar, no concreto de cada disciplina, obras nas quais se materializa a experiência comum de homens de um mesmo tempo. [...] Assim vemos desvanecer falsos problemas, como o do conflito irremediável entre a arte e as técnicas, ou como o da inspiração e da intencionalidade (Francastel, 1976, p.163-165).

Sobre Robert Delaunay, Francastel percebe que o artista interpretou diretamente uma experiência sensível dos novos tempos, mas pelos caminhos próprios da arte; o autor exemplifica isto através da experiência de se estar em um carro em alta velocidade à noite, perceber a geometria resultante disto, comparando com a linguagem das novas obras:

esse seria um modo de apreensão, pela arte, dos fenômenos da sociedade moderna. Os artistas estariam, em sua assimilação (cultural da



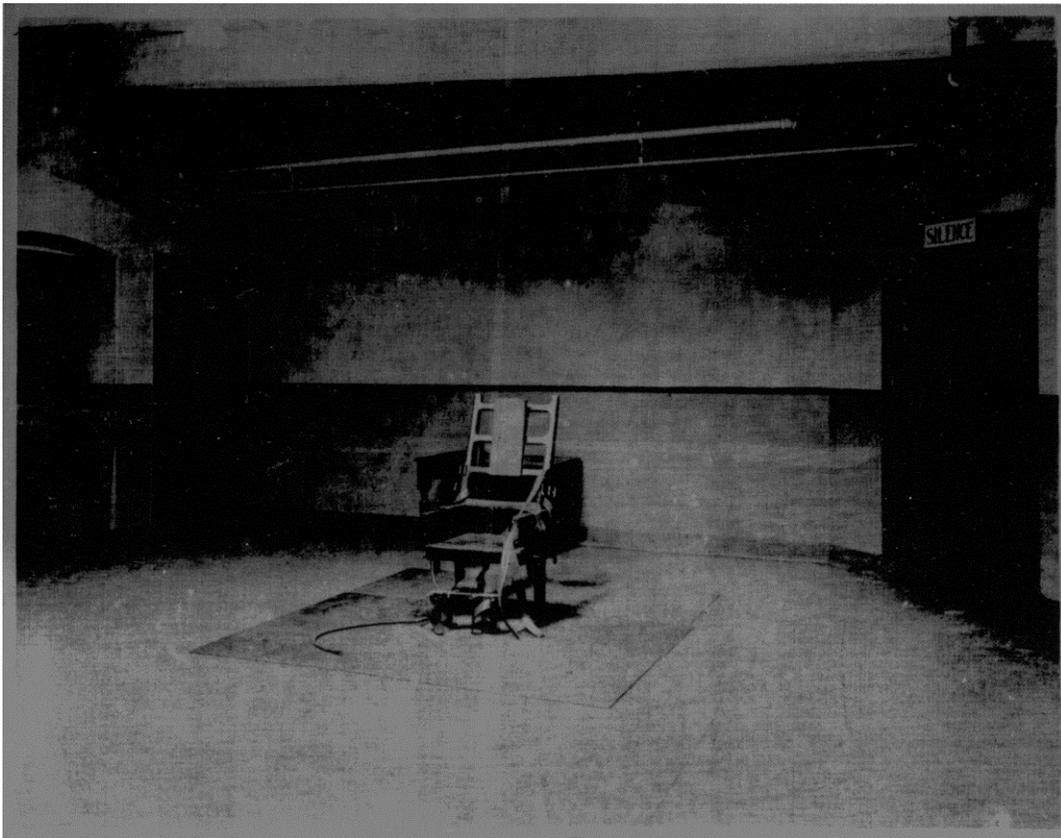
Joseph Beuys organizando uma entidade política com seus estudantes - 1971

máquina) deste novo 'real', expressando e materializando as leis fundamentais do espírito de sua época.

Fabris (1987, p. 77) vê, na principal estratégia futurista, a confrontação física e psicológica com o público – tal como no conceito de Benjamin sobre o choque dadaísta. Característica que, aliada ao anseio de uma renovação global da sociedade, apoiada na criação do novo homem nascido do novo século e da nova tecnologia, ampliam as visões sobre tal movimento, até então concentrados somente na estética do maquinismo e na modernidade captada em seus elementos mais aparentes. Para a autora, o artista seria menos um intérprete ou testemunha do que um operador. Abre-se a possibilidade do artista ser um operador. O Futurismo é uma arte sempre manifesta, nunca está no presente. Deixou várias questões estéticas em aberto, sendo resolvidas na arte feita posteriormente. Nós, de qualquer forma, não vemos problema em o Futurismo ser visto apenas pela modernidade aparente. Idéia errada de aparência. O artista faz mais do que processar os signos do mundo.

Objetos Mecânicos e Objetos Estéticos Progridem Juntos

Fala-se em renovação da arte a partir das formas. Mas não são as formas o verdadeiro mistério da natureza, que se reserva o direito de recompensa, justamente através delas, a solução objetiva e lógica de um problema proposto de maneira puramente objetiva? Quando se descobriu a roda a fim de permitir a continuidade do movimento sobre o solo - não poderia alguém ter dito com certa razão: e agora, além do mais, ainda é redondo e tem forma de roda? Todas as grandes conquistas no domínio das formas não se deram afinal assim, como descobertas técnicas? Começamos apenas recentemente a adivinhar quais formas que se tornarão determinantes para nossa época, estão ocultas na máquina (Benjamin, 2006, F2a, 5 - p. 194).



Andy Warhol - Electric chair - 1965

A arte de determinado tempo pode ser considerada como o reflexo das atividades tecnocientíficas, quando olhada, distraidamente, pela semelhança e mobilidade evolutiva existente entre os objetos tecnológicos e os objetos estéticos. Paralelismo entre a evolução mecânica e a evolução estética do mundo moderno.

De acordo com Francastel (1976, p. 163-165), isso seria diminuir a importância da arte dentro dessa sociedade, já que a criação artística em relação à tecnologia e à ciência pode ser definida antes como uma outra maneira de elaboração do 'real' do que como uma simples transferência. Para este autor o próprio da obra de arte é também ser uma fabricação. Porém, dizer que "a arte é uma fabricação" é outro modo de querer equiparar a arte com os produtos da tecnologia, é um outro tipo de reflexo.

A satisfação que o século XIX tinha consigo mesmo – a ponto de se comparar em um nível muito superior, por exemplo, ao da Idade Média está – está ligada ao surgimento da noção de progresso, de um mundo que se tornaria mais educado, humano e racional. Essa noção tem origem com o rápido aperfeiçoamento das máquinas. Mudanças sucessivas davam a impressão de a sociedade estar caminhando para um mundo apenas positivamente modificado. Não foi necessário que vários autores se esforçassem para rebater este pensamento: guerras mundiais, campos de concentração, toda tecnologia da guerra.

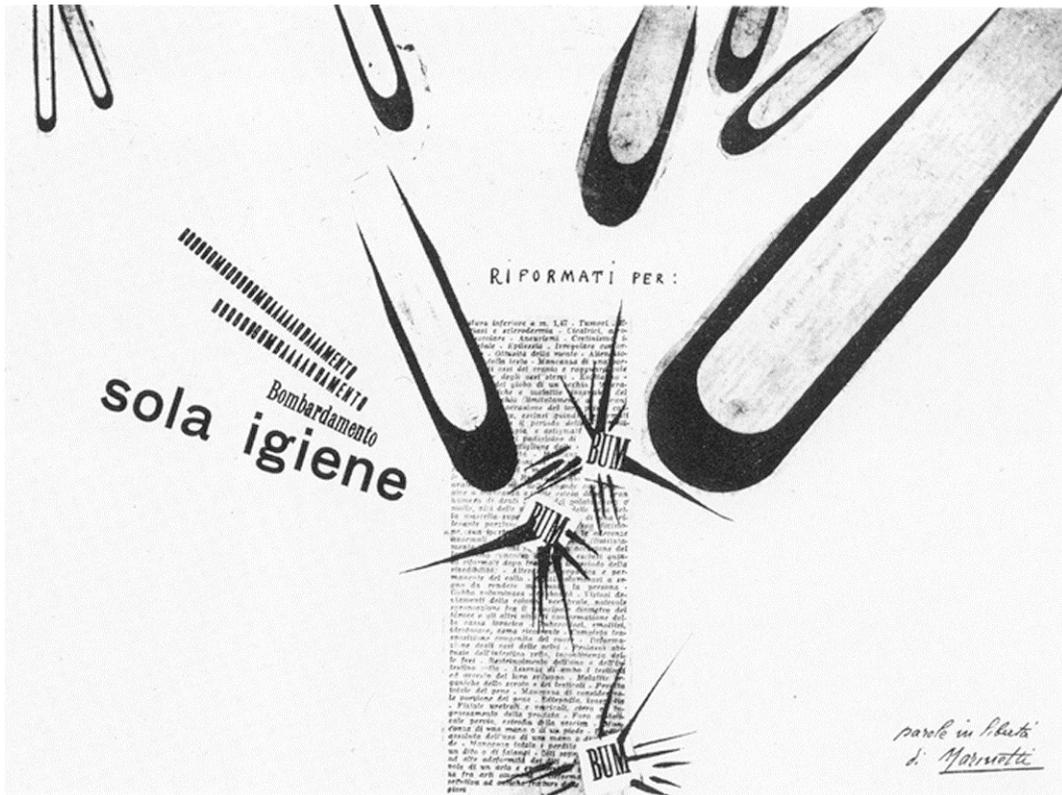
El valor, en la doctrina del progreso, se redujo a un cálculo del tiempo: el valor era de hecho movimiento en el tiempo. El estar pasado de moda o estar 'fuera de tiempo' era carecer de valor. El progreso era el equivalente en historia del movimiento mecánico a través del espacio [...]. La máquina era por naturaleza el elemento más progresivo en la nueva economía (Munford, 1971, p. 202).

A guerra, nesse espírito progressista e utópico, será um dos elementos constituintes da noção de vanguarda, não só devido à origem do termo, que é militar. O que está em relevo é que a guerra e seu imaginário serão uma temática constante entre os movimentos da vanguarda histórica, entendida em seus aspectos utópicos de transformação do mundo, de

destruição dos valores tradicionais. Tal guerra foi imaginada como aliada dos movimentos de vanguarda em um sentido fascista pelo Futurismo italiano, contra a tradição e a favor de uma Itália soberana sobre todas as nações. Também contra os hábitos e modos burgueses de vida. Ao mesmo tempo, os artistas começaram a querer fazer obras que parecessem com os produtos da tecnologia. Fazer um quadro a óleo, mas esse quadro é todo máquina. O mundo antigo está atrás. Uma sensação de renovar tudo, quebrar tudo, destruir tudo. Uma guerra contra os valores tradicionais da arte e da sociedade de então. Contra a velha Itália tradicional e não-modernizada.

Para a doutrina do progresso – e, de certa forma, para os movimentos de vanguarda –, o valor é reduzido a um cálculo de tempo. A opinião generalizada da máquina como elemento mais progressivo e inspiração autêntica daquele tempo, e talvez do nosso, explicada pela lógica interna das técnicas, colocam em relevo os novos valores culturais modernistas. Isto pode ser uma hipótese para a condição da arte tecnológica de agora, principalmente naqueles casos em que o que é valorado é o grau tecnológico: o *high-tech*, o *high-tech* ampliado, a contemporaneidade científica, o estado da técnica apenas. Arte qualificada de tecnológica e a arte quantificada por sua tecnologia.

Para Mumford, o progresso é o equivalente temporal do movimento mecânico através do espaço e este pode ser o mesmo movimento que transforma a noção de vanguarda de significados espaciais em guerra para significados temporais em arte ou o mesmo que leva ao dinamismo das formas futuristas. O progresso esperado e festejado no século XIX animará vários setores da cultura e da economia no século XX: a vanguarda e toda a arte, a moda, o comportamento e a percepção contemporânea sobre a criatividade e a inovação, e de uma maneira aparentemente progressiva e paralela à tecnologia.



Filippo Tommaso Marinetti - Bombardamento sola igiene (Palavras em liberdade) - 1915

Para a vanguarda, o que estava fora de moda não tinha valor. Entendemos moda aqui como o movimento contra o passado, mas também como um eterno retorno do mesmo, do modo como Benjamin colocou. Isso fica mais evidente se pensarmos na relação que existe entre a noção de vanguarda e a noção de progresso. A percepção de que existe uma aceleração no surgimento das inovações tecnológicas e de que a sociedade está em constante mudança, atingirá toda a economia e o trabalho, toda a cultura e a arte.

Segundo Glusberg (1993, p.14), o vertiginoso desenvolvimento do período iniciado por volta de 1870 é o da modernização, ou seja, do progresso material. O novo termo vem se juntar aos outros termos da série: moderno, modernidade e modernismo. O autor aproxima a noção de vanguarda da noção de moderno já que estas são, de alguma forma, equivalentes e partes de um mesmo sintoma cultural. Pode-se pensar, então, em uma definição para a modernidade como sendo a época na qual o fato de ser moderno converte-se em valor determinante. O culto do novo e do original em arte vincula-se com uma perspectiva mais ampla que, como no Iluminismo, enfoca a história humana como um progressivo

caminho em direção à emancipação, como a realização do homem ideal. Glusberg cita o exemplo do artista como gênio criador do novo e do original que a partir do século XV passa a ser um valor e um motivo de culto. Resquício do gênio renascentista, essa idéia vai do *flanêur* simbolista ao novo homem futurista. Por mais que se levantem manifestos a favor de uma dessubjetivação da arte e do artista, de uma certa maneira isso ainda fica na arte, mesmo que a duração da genialidade não passe dos 15 minutos.

Para Benjamin, o inimigo da modernidade é o novo: quintessência da falsa consciência, cujo incansável agente é a moda. O inimigo da modernidade não seria a mecanização ou a automatização dos meios e processos, artísticos ou não, mas sim a procura desenfreada pelo novo, pela moda, pela busca da vanguarda pela vanguarda, que é também uma arte pela arte, falsa modernidade. Podemos falar de progresso em arte? Este também foi um dos questionamentos de Duchamp, não só por causa de suas maquininhas irônicas, mas também por seu silêncio, por sua arte não-retiniana e toda sua fantástica e variada invenção do que poderia 'ser arte', através de tudo aquilo que poderia 'não ser arte':

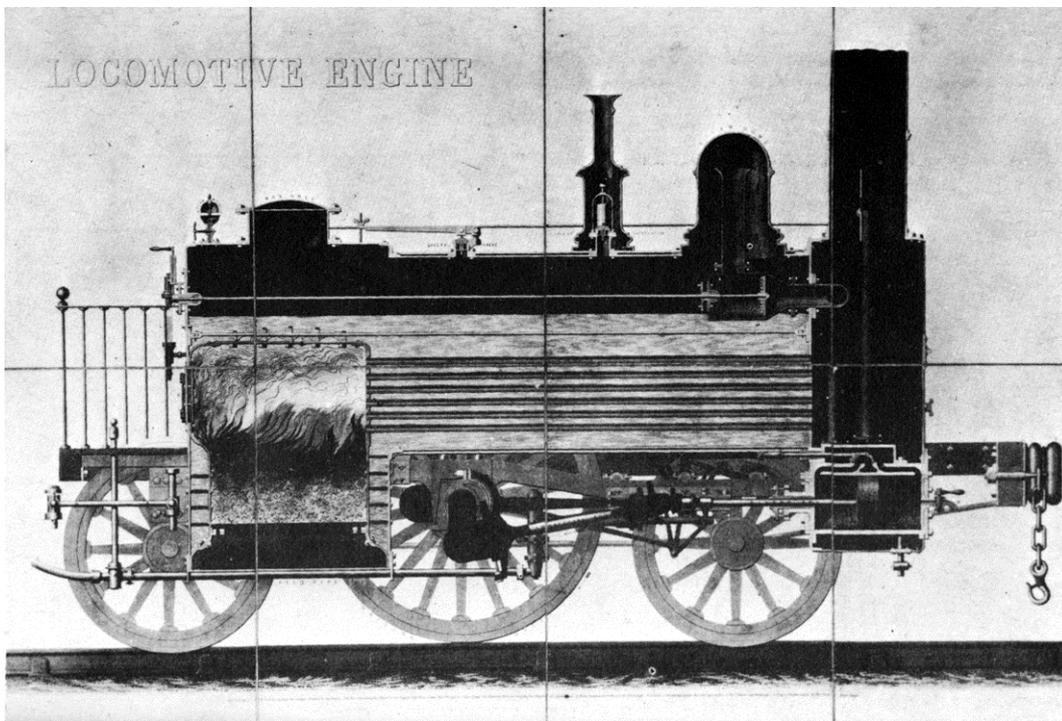
El arte no es una cuestión de progreso. El progreso no es sino una pretensión exorbitante por parte nuestra. Por ejemplo, no hubo progreso de Corot sobre Fidias. Y abstracto o naturalista sólo son maneras de hablar a la moda. Un cuadro abstracto puede perfectamente no parecerlo dentro de cincuenta años (apud Glusberg, 1993, p. 73).

A Noção de Belo e a Beleza da Máquina

Já as máquinas, em razão até de seu condicionamento pelo número, tinham evoluído mais rapidamente, atingindo hoje uma purificação notável. Essa purificação cria em nós uma sensação nova, um deleite novo, cuja importância faz refletir; ela é o novo fator no conceito moderno de arte. Não ficamos insensíveis diante da inteligência que rege certas máquinas, diante

da proporção de seus órgãos rigorosamente condicionados pelos cálculos, diante da precisão de execução de seus elementos, diante da beleza íntegra de suas matérias, diante da segurança de seus movimentos; há aí como uma projeção das leis naturais. Os galpões que as abrigam são os vasos de uma limpidez sem frases. Os edifícios das fábricas com sua grande disposição expressiva apresentam suas massas serenas; a ordem reina porque nada é deixado à fantasia (Ozenfant e Le Corbusier, 2006, p. 44).

Antes do século XX, as formas das máquinas estavam geralmente associadas com formas arcaicas de desenho, em uma decoração desnecessária, abundantes em floreios e motivos góticos. Os



John Emslie - Locomotiva - 1848

signos de direito da máquina seriam, ao contrário, outros: a precisão, a perfeição, o cálculo, a simplicidade, a economia e a função. A mesma linha que conecta a mudança na forma das máquinas com a racionalidade, a objetividade e a funcionalidade, conecta-se também com a mudança na forma das obras de arte.

A confusão entre a utilização dos novos meios pela arte e a forma que esta nova produção deveria possuir está clara na atitude de engenheiros que, após Eiffel, reclamaram para si o título de criadores de

beleza. Essa discussão também é análoga à discussão travada no século XIX. Saber se a fotografia é ou não arte. Inclui-se, na existência serial, tanto a noção de reprodutibilidade técnica da obra de arte, referente ao grau tecnológico, *high-tech*, estado da arte, do meio que suporta a arte, quanto a noção de Estética da Máquina, referente à linguagem, aos signos presentes na obra de arte. Esta última noção, nascida dos movimentos de vanguarda ligados de alguma forma ao Futurismo, ou ao mito da máquina, é algo que continua, de certa forma, presente na arte de agora, independente do nível de complexidade da tecnologia empregada.

Já não importa saber se a máquina e seus produtos possuem ou não beleza; ou de saber se a razão pela qual a arte utiliza-se da tecnologia possui relação ou não com a produção de beleza; ou de saber se os meios tecnológicos, como o cinema e a fotografia, são ou não arte. Isso fica mais evidente se pensarmos na refuncionalização e mudança da natureza da arte proposta por Benjamin. Essa tese tem a ver com a vanguarda sendo digerida pela cultura de massa e pelos meios de comunicação, o design, a publicidade e o cinema.

Com efeito, assim como na pré-história a preponderância absoluta do valor de culto conferido à obra levava a ser concebida em primeiro lugar como instrumento mágico, e só mais tarde como obra de arte, do mesmo modo a preponderância absoluta conferida hoje a seu valor de exposição atribui-lhe funções inteiramente novas, entre as quais a 'artística', a única de que temos consciência, talvez se revele mais tarde como secundária (Benjamin, 1985, p. 172).

Ao propor uma refuncionalização da arte a partir da reprodutibilidade técnica, também constata-se a irrelevância do conceito de Belo e as práticas de culto ao Belo que perseguem a arte desde o Renascimento, e que depois serão amplamente discutidas pela *anti-arte* e pelos movimentos de alguma forma conectados ou derivados.

Além de sentir a beleza da máquina, os integrantes de *De Stijl* tomaram conhecimento das possibilidades expressivas ilimitadas para a arte e, de uma forma obviamente utópica, também viram na máquina o elemento de libertação do homem. A questão não reside só na produção de beleza através da máquina, como também não reside só na utilização

de um novo meio como procedimento artístico. A questão é mais complexa. Como complexo é o caminho que a arte seguiu desde então.

A Beleza será, no limite, apenas uma questão numérica, geométrica ou quantitativa.



Eduardo Paolozzi - After William Blake - 1995

A Personalidade Objetiva é um Novo Valor Humano

Não chegar ao ponto em que não se diz mais EU, mas ao ponto em que já não tem qualquer importância dizer ou não dizer EU. Não somos mais os mesmos. Cada um reconhecerá os seus. Fomos ajudados, aspirados, multiplicados (Deleuze e Guattari, 1995, v.1, pg. 11).

Um dos efeitos do desenvolvimento das ciências e da articulação da máquina na vida prática foi a transferência do controle pessoal, exercido pelos governantes absolutos, para o domínio da

natureza impessoal da máquina. Munford (1971, p. 381) pergunta-nos qual a classe de homens que surge desta técnica moderna, ou melhor, destas mudanças de percepção e de pensamento, destes novos modos de vida e destes novos valores culturais? A classe que surge seria a de homens regidos por uma personalidade objetiva, um novo valor humano.

El concepto de un mundo neutro, no afectado por los esfuerzos del hombre, indiferente a sus actividades, insensible a sus deseos y súplica, es uno de los grandes triunfos de la imaginación del hombre y en sí mismo representa un nuevo valor humano (Munford, 1971, p. 381).

De uma técnica afetada pelo método científico, nasce um novo valor humano, representado pela nova objetividade. E a assimilação dessa impessoalidade científica será vista sob vários aspectos na arte modernista. Desta assimilação cultural segue-se um trabalho de construção de um novo cânone para a arte: o da máquina mesmo.

O Método

O que toma forma nos grandes romances do século XX é a idéia de uma enciclopédia aberta, adjetivo que certamente contradiz o substantivo enciclopédia, etimologicamente nascido da pretensão de exaurir o conhecimento do mundo encerrando-o num círculo. Hoje em dia não é mais pensável uma totalidade que não seja potencial, conjectural, múltiplice (Calvino, 1990, p. 131).

A objetivação operada pela ciência, através da expressão de regularidades e da serialidade, ampliou a área de certeza, previsão e controle. Fixar a atenção em um sistema mecânico é característica da filosofia natural do século XVII: Bacon, Descartes, Galileu, Newton, Pascal. Primeiro passo para a criação de um sistema e uma vitória para o pensamento racional, o método científico: elimina as qualidades; reduz, do complexo ao simples, atendendo aspectos de quantificação; isola;

limita o campo; especializa interesses; subdivide o trabalho; concentra-se no mundo externo; neutraliza o observador. Essa anulação das



Arman - L'heure de Tous - 1959

experiências individuais fez com que a ciência possibilitasse o desenvolvimento da máquina, tendo como aliados os interesses econômicos e militares. Impotência do mundo interior perante a máquina.

Na invenção do relógio mecânico residiu um dos maiores impulsos à mecanização (Munford, 1971, p.151), no modo como serviu

de modelo para uma série de outros mecanismos. O relógio tornou-se então imagem do mundo. O tempo da máquina é o do trabalho. O tempo do homem é o do ócio. Dissociando essa qualidade dos acontecimentos humanos, o relógio ajudou a criar a crença em um mundo independente, impessoal, "não-humano", de seqüências, números, medidas, funcionamentos e rotinas. Um mundo próprio ao da ciência.

Como resultado de este ritual de consumo, algunas de las grandes realizaciones de la mecanización se concibieron primeramente como cosa de juguete (Munford, 1971, p. 120).

Por outro lado, a ruptura com a economia medieval fez aparecer a idéia de poder e possessão particular. Segundo Munford, a busca de luxos insignificantes como signos de bem-estar foi um início de influência ruim para o desenvolvimento da máquina, porém teve efeitos importantes no processo de mecanização. Não só os relógios podem ser considerados como agentes da mecanização desta época, mas também bonecas e pássaros mecânicos, toda sorte de autômato, cujo espírito lúdico liberava a imaginação e a criação mecânica.

O Espelho e a Máquina

O que torna as primeiras fotografias tão incomparáveis talvez seja isto: elas representam a primeira imagem do encontro entre a máquina e o homem (Benjamin, 2006, Y 4a, 3 - p. 720).

A retirada da importância do sujeito acontece quando o olhar do artista sai da imagem de si mesmo refletida no espelho e vai em direção à máquina. Dependendo dessa nova visão, a máquina dessubjetiva, despersonaliza ou desumaniza a arte. É interessante que o culto da personalidade também é causado por uma inovação técnica: a invenção do espelho, objeto que exhibe a imagem refletida de quem o olha, teve efeitos profundos sobre o desenvolvimento da personalidade e

alterou o conceito de Eu. Tal como explicou Lewis Mumford (1971, p. 147-148), o uso do espelho assinalou o início da biografia introspectiva.

De fato, a noção que se tem do Romantismo é aplicada até hoje para contrapor-se àquela do mundo impessoal e externo da técnica: a visão de mundo que vários artistas e movimentos tomaram para si. A máquina acabou sendo um signo de libertação criativa para os artistas do começo do século XX, que eram contra o que seria uma indefinição artística do final do século XIX: os resquícios do romantismo. A máquina,



Hans Bellmer - The Doll - 1936

nesses termos, é, em *De Stijl*, o instrumento de despersonalização da arte. Não só porque o individualismo é parte do mundo antigo e do antigo espírito da época, mas também porque esta arte revelaria um mundo de beleza universal, sobretudo na arquitetura, pretendendo retirar o caráter pessoal do edifício, em direção a uma arte de grupo. A noção de despersonalização da arte liga-se à idéia abstrata de um absoluto universal e à coletivização funcional da arte.

O Futurismo, ainda que, num primeiro momento, carregado de idéias impressionistas, simbolistas e românticas, e mesmo não sendo o primeiro a utilizar a temática da máquina e do ambiente moderno propiciado por ela, dará uma contribuição essencial para os vários planos

e desdobramentos vanguardistas surgidos. Quais são as estrelas futuristas que ainda iluminam a constelação da arte de agora?

O Autômato

No fundo, a estátua de cera é o lugar onde a aparência de humanidade dá uma reviravolta. Pois, nessa figura, a superfície, o tom de pele e o colorido do ser humano são expressos de maneira tão fiel e perfeita que a reprodução da aparência humana dá uma reviravolta, e então a estátua nada mais representa do que a mediação engenhosa e aterradora entre as vísceras e a vestimenta (Benjamin, 2006, K 3a, 2 - p. 440).

As relações entre sujeito e objeto, o movimento do interior para o exterior e do exterior para o interior sempre estiveram condicionadas pela técnica e pela linguagem. A indistinção ou a conexão entre estes domínios podem ser analisadas através do desenvolvimento da idéia de autômato, caracterizado duplamente como ser técnico e ser de linguagem (Beaune, 1989, p. 435-437).

O autômato, tal como existiu entre o Renascimento e o século XIX, contém em si tanto o mito da origem, Adão e Eva ou o Golem, como a antecipação utópica do futuro, a ficção científica e o Futurismo. É um ser mecanizado e possui movimento: cinético, automático, simulador da realidade. É um indivíduo mecânico e possui uma identidade: cartesiana. Tem a ver com as criaturas vivas representadas pela medicina e a fisiologia do período: representação técnica da ciência e da máquina. É um objeto estético: estética como verossimilhança ou simulação, como técnica retórica ou disfuncional. A função na ordem do não-funcional: jogo. Objeto lúdico: brinquedo e espetáculo. Barão de Münchhausen. Também o autômato fala sobre a mistura do corpo com a tecnologia, do híbrido e da metamorfose.



Oskar Schlemmer - Metaltanz - 1929

Autômatos, robôs, andróides e *cyborgs* possuem um elo na medida em que falam da transformação do ser, coisa ou objeto, em ser vivo, humano ou animal, através da simulação, da ilusão e da imitação. De fato, o desenvolvimento da idéia de autômato, de criaturas artificiais que se aparentam com o homem ou animais, acompanha tanto a

história da arte como a da tecnologia. A metáfora do homem-máquina, segundo Burnham (1968, p. 199-200), pode ser vista desde os bonecos representando deuses encontrados na antigüidade até os autômatos hidráulicos da Idade Média, dos relógios do século XVIII aos sistemas cibernéticos de Wiener.

Podemos ligar o termo autômato com as criaturas fantásticas de várias culturas e de várias épocas: Galatea, trazida à vida pelos deuses; o Golem de barro da antiga lenda judaica; Frankenstein de Mary Shelley. No Egito foram usadas estátuas animadas; a manipulação era feita com propósitos mágicos e religiosos: o sacerdote controlava tanto as massas como a família real. Na Idade Média, reproduzir a semelhança da vida através de autômatos foi ora condenado ora estimulado pela Igreja. A Igreja contratou mecânicos para construírem santos autômatos para serem utilizados em procissões, cultos religiosos e altares. Aquilo que não condissesse com esses fins era considerado magia, como bonecos e fantoches utilizados nos cultos pagãos. Objetos heréticos. Na Renascença, chegar à representação humana mais próxima possível do ser humano tornou-se uma obsessão. Leonardo da Vinci possuía essa fascinação pela simulação da vida e a colocava em prática tanto em escultura e pintura, como em aparatos mecânicos e autômatos. O século XVIII é a época de ouro do autômato. O objetivo dos inventores de autômatos era o da simulação da inteligência e da fala. Surgem nesta época duas características novas para os autômatos: o não-antropomorfismo e a autonomia. Mudança significativa tanto para o desenvolvimento do autômato como da arte e da tecnologia atual. A autonomia de mecanismos foi imaginada por Blaise Pascal ao inventar uma máquina de cálculo em 1642, que foi precursora dos computadores modernos. Este fato marca o aparecimento de autômatos não-antropomórficos: simulavam o pensamento humano ao fazer algumas operações aritméticas, sem que com isso possuíssem a forma humana. A experiência de Pascal foi seguida por Leibniz, em seu pioneiro trabalho em lógica simbólica.

Seguindo a linha de fascinação que pertencia anteriormente ao autômato e ao robô, os *cyborgs* podem ser considerados como elementos característicos da fantasia tecnológica de agora, principalmente em sua relação com a virtualidade, a inteligência artificial e os meios digitais. Podemos acompanhar a transformação do autômato em *cyborg* através do pensamento de J. C. Beaune (1989, p.437), para quem o autômato é meramente um outro modo de definir a nós mesmos como humanos. Os 'autômatos' de agora, cibernéticos e computacionais, não diferem da antiga definição principal de autômato, que é de algum modo atemporal. O *cyborg* de agora possui uma ligação forte com o autômato grego ou iluminista, porque ambos são idéias tecnomitológicas:

Ever since man has been capable of creating artifacts (which, in a sense, is the point at which has become fully human), he has dreamt of 'autonomous' machines that could either imitate his own actions (thus providing a more reliable, more dependable automatic slave substitute) or could reproduce the course of the world as they function. Before it became a *high*-performance machine, an automaton was primarily a techno-mythological idea or, more precisely, the mythic distillation of technical processes and machines and, by extension, of tools or instruments (Beaune, 1989, p.431).

O autômato, enquanto máquina mítica, ou como virtualização técnica, pode ser considerado como signo do que é tecnológico e está na gênese do devir tecnológico ao oferecer imagens para este mesmo. O autômato, na significação ampla do termo, possui a capacidade de preservar a essência de todo o domínio técnico (Beaune, 1989, p.432).

História do autômato como história da tecnologia como a outra história da arte.

Sub-Escultura

The drive that finally prompted the sculptor to forsake naturalism and the human figure was not that desire to destroy the biological replica, but the realization that if he was serious in his quest to bring inert matter to life anthropomorphism would not accomplish it. The machine he intuitively

realized, as unobtrusive and inefficient as it was, remained the only means by which man would eventually reconstruct intelligent life, or what might be called life-bearing artifacts. As a result, much modern sculpture has been concerned with the creation of pseudo-machines which haphazardly approximate the life impulse (Burnham, 1968, p. 5).

Os autômatos sempre foram considerados como algo que estava à parte da escultura das Belas Artes. São elementos do passado resgatados pela arte de ruptura, pois possuem elementos estéticos que vão contra a tradição e a cultura erudita ocidental. Várias outras



Rafael Lozano-Hemmer - Under Scan/ Relational Architecture - 2005/07

manifestações de ruptura vão resgatar estes pontos que estavam à margem da alta cultura, ou da cultura erudita, ou das belas artes – movimento de expansão para a arte-vida, contra uma noção de Belo pré-estabelecido. Todas as réplicas humanas e de animais, tais como fetiches, ídolos, amuletos, imagens de funeral, bonecas, bonecos de cera, fantoches, marionetes e, principalmente, o autômato, foram consideradas,

por historiadores, como algo inferior à tradição da escultura, um tipo de sub-escultura, tal como é colocado por Burnham (1968, p. 185). Possuem menos ligação com o conceito ocidental de beleza do que com outros propósitos e práticas variados.

O Autômato Modernista

All the arts seemed to clamor for a new, nonrepresentational precision, a spiritual cleanliness which would manifest itself in the geomechanistic of the forms used. The feeling spread that man was living with and by machines. If the machine was precise, economical, and geometric in its inner workings, why should the culture that depends on these devices not express this condition externally? (Burnham, 1968, p. 201).

A história do autômato desenvolve-se paralelamente à da tecnologia e também à da arte. Com o início do século XX, através das vanguardas e com o desenvolvimento da arqueologia, os historiadores foram forçados a considerar os méritos estéticos, que aqui já não eram da ordem tradicional do Belo, destas formas de escultura. O autômato e outros tipos de sub-escultura serão amplamente utilizados nos mais variados movimentos de vanguarda, não só por serem elementos para o usual ataque contra a arte tradicional, mas também pelas ligações com o novo mundo mecânico que surgia. O autômato, a partir de então, passa a acompanhar o espírito da máquina moderna, ultrafuncional, em que o adorno e a decoração são retirados, revestindo-se de uma Estética da Máquina. Este espírito ou estes valores de precisão, racionalidade são tanto da máquina como da própria arte. Ver a esse respeito o caso das máquinas decoradas.

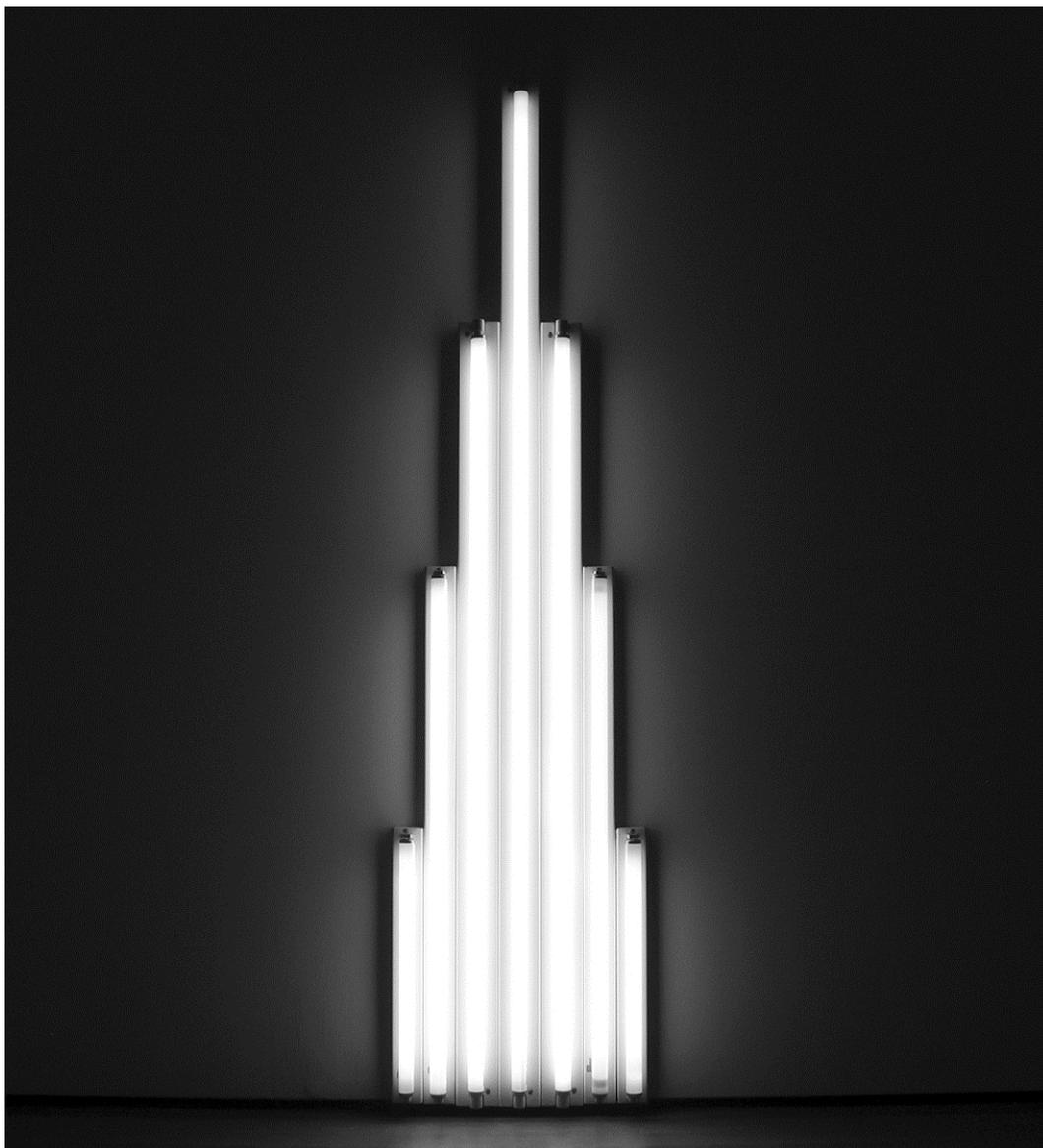
O mesmo movimento que fazia com que os elementos maquínicos do autômato transformassem a arte daquele período, voltava novamente sobre o autômato com a modificação pela estética geométrica e funcional desenvolvida por aqueles movimentos artísticos. Houve uma influência do autômato, mas a inspiração autêntica era a própria racionalidade, limpeza e geometria da máquina. Deste modo, a noção de

autômato é suplantada pela noção de robô, termo cunhado em 1924 pelo tcheco Karel Capek na peça teatral *R.U.R. (Rossum's Universal Robots)*.

O Funcionalismo

Nunca houve uma época que não se sentisse "moderna" no sentido excêntrico, e que não tivesse o sentimento de se encontrar à beira de um abismo. A consciência desesperadamente lúcida de estar em meio a uma crise decisiva é crônica na história da humanidade. Cada época se sente irremediavelmente nova. O "moderno", porém, é tão variado como os variados aspectos de um mesmo caleidoscópio (Benjamin, 2006, Y 4a, 3 - p. 720).

A suposta arte dos engenheiros do século XIX, como nota Francastel (1976, p. 45-46), é rapidamente teorizada: a tese do funcionalismo industrial é formulada com base na idéia de que o objeto possui beleza no momento em que sua forma é a expressão manifesta de sua função. A partir disto foi definido e propagado, pelas vanguardas racionalistas principalmente, uma opinião de que a inspiração autêntica de nosso tempo dar-se-ia pela atribuição de valores e qualidades da manifestação imediata da potência de uma máquina. Disto advém não só uma agressiva estética industrial como a idéia de que a arte se uniria com a sociedade (a arquitetura e o design), apoiando-se sobre os



Dan Flavin - Monumento à V. Tatlin - 1966-69

valores fornecidos pela lógica interna das técnicas. Ou seja, a lógica do progresso.

A idéia de vanguarda, próxima à noção de progresso da humanidade, em relação com o avanço das tecnologias, e que faz parte também da utopia da arquitetura e do desenho industrial provenientes da Bauhaus e do Estilo Internacional, cujo ápice de aplicação se dará nos anos de 1950, é encontrada de outra forma em Pierre Francastel (1976, p. 285): para o autor, a arte de vanguarda é tanto o campo de debates de sua época como possui a função de adaptar as coletividades humanas às condições tecnológicas e econômicas surgidas da ciência ocidental. Tais

princípios começaram a ser válidos também na arte produzida após o Futurismo e culminaram nas teorias e projetos da Arte 'útil', da Arquitetura e do Desenho Industrial modernos, em um dos seus conceitos fundamentais, o Funcionalismo.

La clave para comprender esta nueva apreciación de la máquina como fuente de nuevas formas estéticas ha aparecido a través de la formulación de su más importante principio estético: el principio de economía. Naturalmente este principio no es desconocido en otras fases del arte, pero el caso es que en lo que se refiere a formas mecánicas es siempre un principio de control, y disfruta de la ayuda de los cálculos y medidas más exactos hoy día posibles. Un buen diseño pretende eliminar del objeto, sea un automóvil, un juego de porcelana o una habitación, todo detalle, toda moldura, toda variación de superficie, toda parte superficial, excepto aquello que pueda conducir a su efectivo funcionamiento (Munford, 1971, p. 374).

O consenso modernista é o do funcionalismo, cânone da forma e da estrutura. Não dá para falar de pós-modernismo como um movimento que se contraponha à forma. Contra as oposições fáceis devemos rumar para uma idéia de modernismo que seja plural. Ou seja, como nomear algo ou adicionar um prefixo sendo que há muitos nomes, muitos modernismos, enfim, que caracterizaram esta época nas artes. As vanguardas foram além, mesmo quando ficaram atreladas apenas ao discurso utópico do Progresso; este é o caso do nascimento da Arquitetura Moderna ou do Design propriamente. No geral, essa idéia do Moderno Racional e Funcionalista é a mais aceita como definidora das vanguardas históricas e serve apenas para contrapor um momento e outro, para legitimar definições. Confusão teórica simplista da maioria dos teóricos do Pós-Moderno sobre quais são os elementos constituidores de um momento da história. Para nós, o importante não é fazer oposições entre um período e outro, mas saber por que as noções de Manifesto e Movimento não conseguem mais definir a produção artística de nossa época. Ainda que se pergunte se há ou houve sentido em falar de progresso em arte.

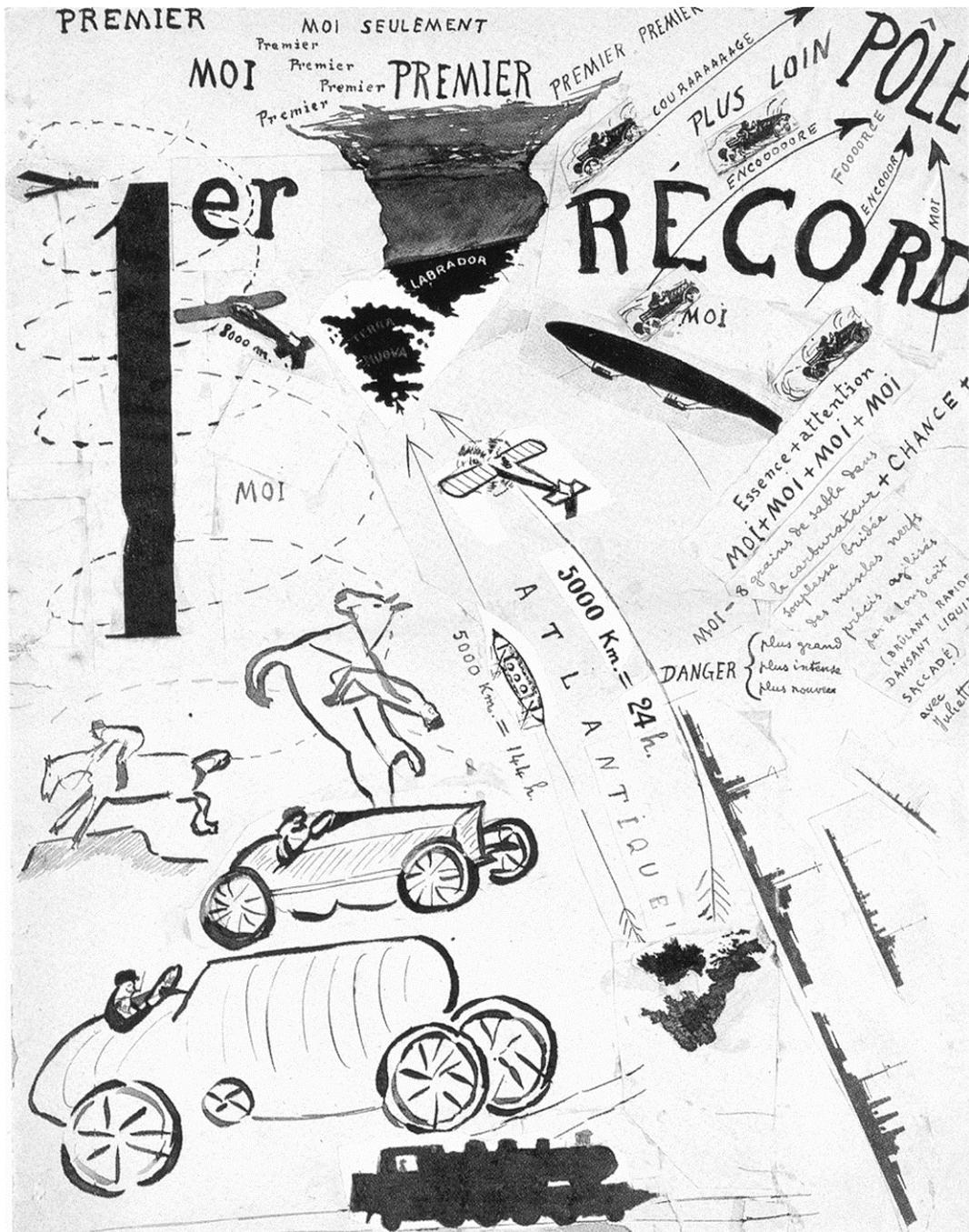
2^a Parte: Máquinas com Problemas

A Arte Tecnológica

Essa sincronia, obrigatória entre o tempo do fazer e o tempo artístico, torna caducas todas as prescrições estéticas que se colocam como uma nova referência. A hora dos manifestos, próprios às vanguardas, é finda definitivamente. Daí a dificuldade para evocar com precisão a evolução, a médio e longo prazo, de uma arte numérica. Toda antecipação prescritiva só pode ser profecia duvidosa. Afirmar que a arte maior de amanhã será aquela da cibernavegação, ou das hipermídias, ou das instalações interativas da realidade virtual, ou ainda da arte dos algoritmos ou dos paradigmas, da fusão com a ciência, nada mais é do que uma nova forma de manifesto que defende uma certa concepção da arte, a qual não se pode ter certeza de que seja confirmada. Da mesma forma, todo retorno melancólico à tradição está proibido, a última tradição fica sendo aquela do novo, da inovação permanente. A tradição é herança, transmissão, apela aos conjuntos de valores coerentes e estáveis que formam um sistema com uma concentração de autoridade. O que não está na lógica do numérico. Mas esta lógica não exclui a retomada e o prolongamento das investigações estéticas já existentes nem tampouco o interesse pelas coisas do passado; que é muito diferente daquele do manifestado por toda uma corrente "pós-moderna", a qual considera as coisas como um reservatório de empréstimos diferenciados, espécies de *ready-mades* históricos prontos para o uso (Couchot, 2003, p. 306).

Os novos *media* de hoje vão ser os velhos *media* de amanhã? O que fica então dessa linguagem? Esse tipo de arte, que incorpora os avanços tecnológicos ou que de algum modo colabora e se relaciona com a ciência e a tecnologia não é algo inédito. Os processos evolutivos daquilo que podemos chamar de arte tecnológica confundem-se com a própria história da arte, do design e da arquitetura do século XX. Atualmente acontece sob a revolução da informática, das redes de comunicação e de pesquisas científicas feitas nas mais diversas áreas. É considerada como uma arte de interação, pedindo participação e colaboração de artistas, engenheiros, cientistas, máquinas e público. Segundo o discurso corrente de quem legitima, a arte tecnológica desafia definitivamente os conceitos de gênio, estilo, contemplação, materialidade e mesmo o de representação, em oposição à maior parte da arte atual, assentadas ainda no valor de culto e no valor monetário.

A arte tecnológica é geralmente caracterizada pela simulação, pela inteligência artificial e, sobretudo, pela interatividade. Aqui interatividade pode ser considerada como uma simulação da interação. A conjunção entre o real e o virtual seria um dos tópicos dos artistas que



Filippo Tommaso Marinetti - Lac entre deux montagnes - 1915

trabalham com a tecnologia, possibilitando, sobretudo, uma experiência multissensorial e interativa. Por que agrupar obras tão distintas como sendo

da arte tecnológica? Quais são os nós estéticos destas obras? De acordo com Frank Popper (1993, p. 180), entre as características que unem obras tão diversas estão: interação e interatividade; multissensorialidade; o processo criativo; interesse pelas dimensões espaciais e temporais; interesse por estados mentais e emocionais.

Se por um lado a arte tecnológica em geral proclama o fim da representação e da importância do objeto, a favor de uma desmaterialização baseada em bits, conceitos, ações e relações propiciadas pelo software, não podemos nos esquecer que vários artistas ainda mantêm um grande interesse pelo hardware, ou pela materialidade mesma do corpo e da tecnologia, seus pontos de conexão e o que pode vir a ser indistinto entre eles.

O Projeto Poético Sincrônico

Deste modo, toda máquina abstrata remete a outras máquinas abstratas: não apenas porque elas são inseparavelmente políticas, econômicas, científicas, artísticas, ecológicas, cósmicas - perceptivas, afectivas, ativas, pensantes, físicas e semióticas -, mas porque entrecruzam seus tipos diferentes tanto quanto seu exercício concorrente. Mecanosfera (Deleuze e Guattari, 1997, v. 5, p. 229).

A emoção do Eu que subsiste na criação artística diz respeito à emoção contida na escolha por afinidade. Montagem do Artista. O resto dessa emoção subjetiva pode soar nos dias de hoje como ingenuidade ou da ordem do pré-estabelecido e do senso comum. Nesse sentido, o emotivo ou a particularidade da pessoa contida numa emoção, que não é da ordem da sensação, pode passar muito bem pelo que já está carregado da lei e do símbolo, do que todo mundo sente, emoções literais, emoções óbvias.

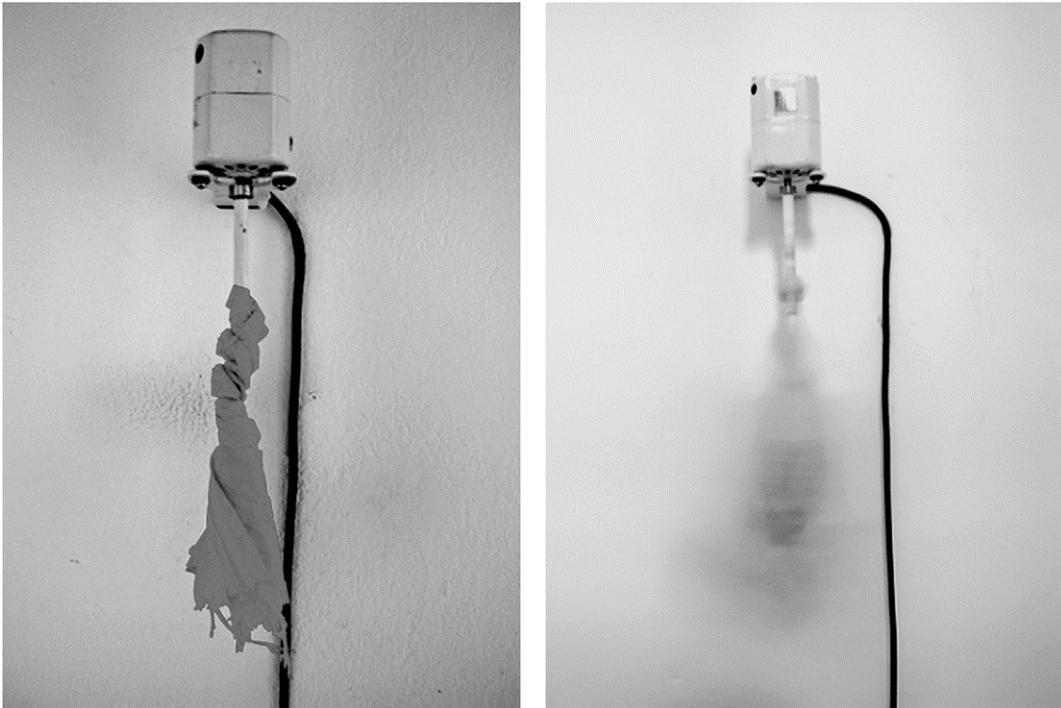
A consciência da linguagem será então a consciência da existência de uma relação dialógica entre signo e leitor. E não o predomínio de um Eu cartesiano (Plaza, 1987).

Fuga do Eu cartesiano mas também do Ego ou, antes, das paixões pré-estabelecidas, porque é a linguagem que escolhe. Então quer dizer que o que perdura do Eu na linguagem criada é somente da ordem da escolha, único traço que deveria subsistir nessa produção transformadora em relação ao passado. A questão da criatividade ou do Eu não pertencem mais a um sujeito. Mas é toda uma civilização que fala quando o Eu fala.

"Não é o Ego que dá sentido à Linguagem. Mas a linguagem que dá sentido ao Homem" (Plaza, 1987, p. 34).

Quando você escolhe algum ponto de um movimento - aqui entendido de uma forma mais ampla - ou de um artista, você reafirma a produção anterior. Elege-se essa produção através de uma afinidade. Do mesmo modo a produção anterior acaba também escolhendo a sua poesia em curso. Como essa produção ou particularidade dessa produção artística acaba escolhendo você? Você é eleito por essa produção porque não existe modo de escapar. A não ser que você esteja muito mal-informado, isto vem em sua direção. Traduz-se o que nos interessa dentro de um projeto poético criativo, conforme princípios de analogia e ressonância, em um sentido mais vasto de poesia: poesia problemática, poesia de pesquisa. Existe também outro fator, porque ao escolher certos pontos do passado você reveste essa produção com novos sentidos. A idéia, esse consenso e até um senso comum sobre determinado fato, pode adquirir novos rumos através da noção do momento sobre esse passado. Assim, o sentido de determinada produção artística, quando passa para determinado tempo presente, é tão mutante quantos os traços transformativos que ela permite indicar numa arte futura.

Uma voz que dubla não faz mais do que traduzir no sentido mais próximo do que se entende por tradução intersemiótica (Plaza, 1987). A dublagem é uma tradução. Criação do dublador que adapta a voz que estava em outra língua. Por um lado você pode ter uma voz muito parecida com a voz que estava no original. Da mesma maneira,



Chelpa Ferro - Jungle jam - 2006

pode haver uma adaptação, uma problematização sobre a voz original para que ela faça sentido nos ouvidos. A dublagem e a tradução não são meras imitações das vozes originais. Mas adaptações transformativas para que façam sentido na nova língua. Adaptação para uma cor mais próxima da nossa língua, um gosto ou aroma que possa ser traduzido e transformado.

O projeto poético vai ao passado pegar as estrelas da constelação para a construção de determinado projeto poético. Você encontra tudo o que é semelhante e que faz sentido com aquilo que já estava escolhido e transformado, conectado com sua própria voz. É o movimento inverso ao da emoção pré-estabelecida, que está no nível do que todo mundo sente. Ou que é mais fácil de se exprimir. E as sensações, os movimentos de emoção, estão contidos só numa escolha em relação ao passado?

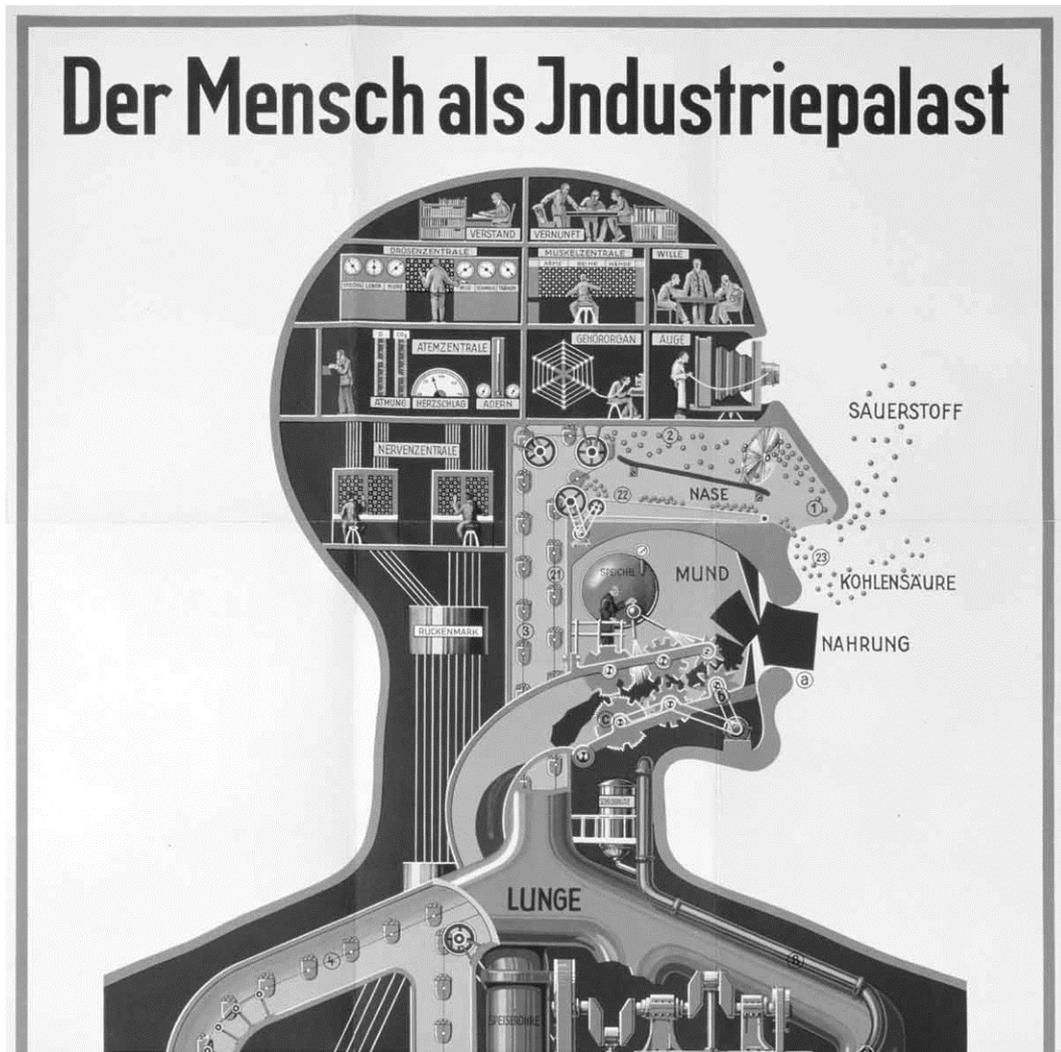
A Virtualização

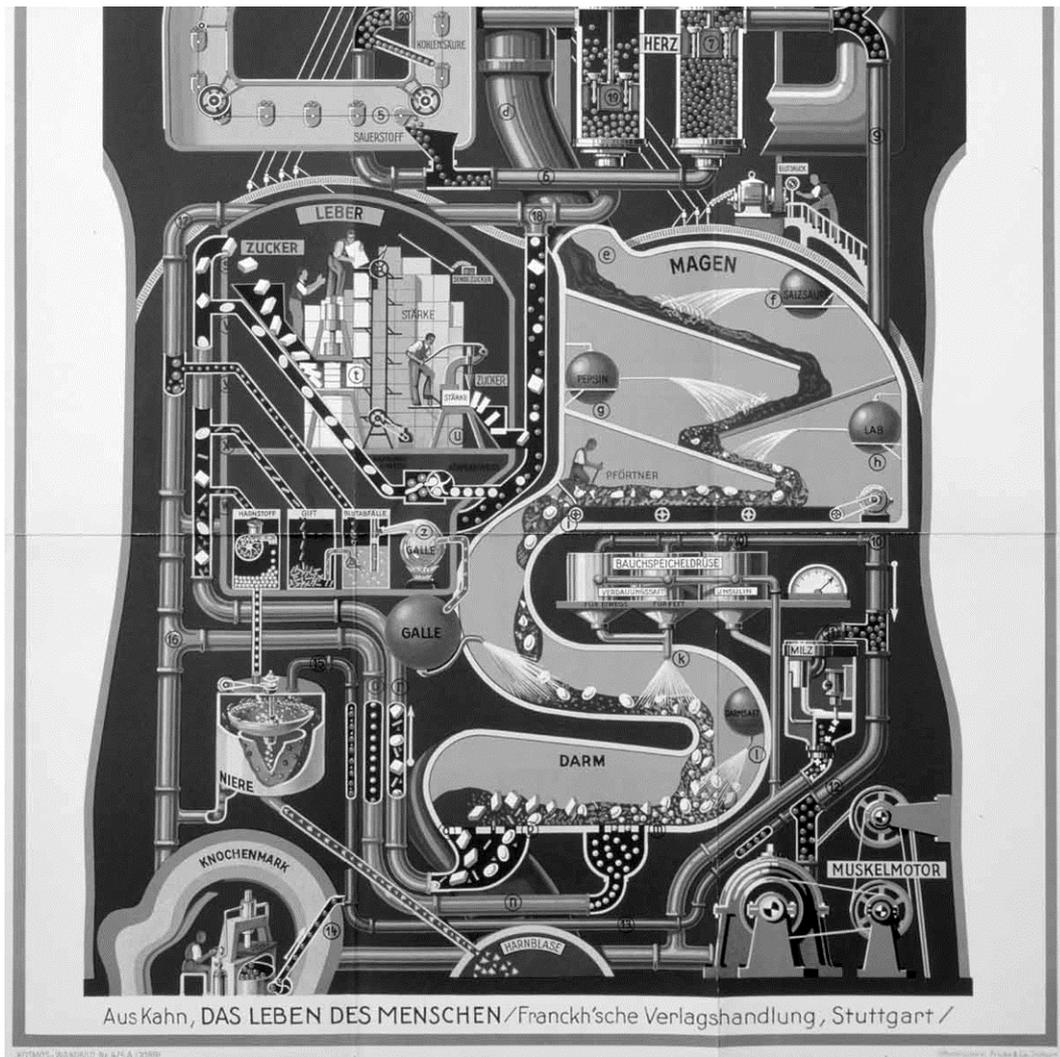
Deveríamos, pois, nos voltar mais ao que acontece à nossa volta, nas ruas, em vez de apenas estarmos a par das novas tendências nos EUA ou na Europa. Mais do que isso, talvez, engajar – se num entendimento da gambiarra tecnológica demandaria igualmente abandonar pressupostos, vícios e preconceitos que ainda dominam algumas dessas cenas. Acima de tudo, abrir os olhos para um possível excesso de autocomplacência, um esnobismo para com as práticas mais populares. Da mesma forma que “arte pela arte”, as criações de arte e tecnologia muitas vezes correm o risco do ostracismo da “arte pela tecnologia” (Rosas, 2006, p. 47).

Pierre Lévy (1999, p. 16-21), no livro *O que é o Virtual*, explica a noção de virtual através de sua distinção com a noção de possível, e também através da relação destas noções com as idéias de real e de atual. A acepção do termo virtual, mais antiga, não se restringe só ao virtual propiciado pelo computador. Para saber o que é o virtual é necessário fazer sua distinção com o possível. Muitas vezes confundido com o possível, o virtual não se opõe ao real, mas ao atual.

O virtual é como um projeto, ou os estudos para uma planta arquitetônica mais a planta arquitetônica e o prédio, sempre em reformulação, ou o crescimento de um ser vivo, que possui um projeto inicial, o DNA, e que após o nascimento vai recebendo as interferências do exterior de forma a dar a resposta mais adequada para o bem de sua sobrevivência. Ou como o processo da pesquisa, que possui um projeto inicial, e que está aberto às ameaças do acidente e da escolha do contorno. Uma problemática. O possível já está todo constituído e se assemelha quase em tudo ao real, apenas o fato de que lhe falta a existência. Já o virtual é um complexo problemático que pede um processo de resolução: a atualização. A atualização se parece com a solução de um problema, com uma resposta que não estava contida no plano inicial e que é originária da criação. Enquanto que a realização (de uma possibilidade) é a ocorrência de um pré-estabelecido, a atualização (do virtual) é a invenção de uma solução exigida por um complexo problemático. Seu movimento é o do problema em direção à solução. O movimento da virtualização é o movimento da solução formulada de volta a um outro problema.

Para ficar mais clara a idéia de que o virtual não se opõe ao





Fritz Kahn - O Homem como Palácio Industrial - 1926

existente, Lévy contrapõe o conceito de virtual que para Michel Serres é 'não-presença' com o conceito de ser-aí de Heidegger: freqüentar um espaço não designável, ou não pertencer a nenhum lugar não impede a existência. Aqui a noção de virtualização, enquanto um movimento da solução em direção à problemática, liga-se a uma noção mais comum ou agora mais conhecida de virtual, que é aquela dos meios tecnológicos. A ligação é feita através da noção de variável. Da mesma forma que o problema suscita variáveis, os meios tecnológicos tornam o atual (hora, geografia) em variável incerta, como o tempo em uma teia digital, ou como a indeterminação do lugar da conversa em uma ligação telefônica, ou como a fractalização do sujeito possibilitada. A ligação se dá sobretudo

através da criação: processo de abstração/ artificialização que propicia o novo. O mesmo novo surgido na leitura do hipertexto, um texto-problema.

A virtualização do corpo é uma desencarnação? Lévy verifica com este exemplo do corpo que a virtualização não pode ser reduzida a um processo de desaparecimento ou de desmaterialização. Também é interessante notar que na relação reprodução técnica/ produção digital, a virtualidade não está apenas condicionada aos meios computacionais. A virtualização também pode ser pensada em termos de coisa, de corpo, de hardware, de materialidade, de objeto, enfim. Aqui se ameniza a importância da desmaterialização em defesa da importância do objeto tecnológico, de sua superfície, de sua figura ou funcionamento. O virtual é um conceito tão fundamental para a arte – não só para a arte, mas também para todos os campos do saber, já que ele é o próprio problema artístico, científico, filosófico – quanto para os processos digitais: arte não-retiniana, corpo sem órgãos, tornar visível.

A Máquina Problemática

É verdade, só muito raramente essa subordinação permanece estável: pois acontece ao texto de o livro ser apenas um comentário da imagem, e o percurso sucessivo, pelas palavras, de suas formas simultâneas; e acontece ao quadro ser dominado por um texto, do qual ele efetua, plasticamente, todas as significações. Mas pouco importa o sentido da subordinação ou a maneira pela qual ela se prolonga, multiplica e inverte: o essencial é o que o signo verbal e a representação visual não são jamais dados de uma vez só. Sempre uma ordem os hierarquiza, indo da forma ao discurso ou do discurso à forma. É esse princípio cuja soberania foi abolida por Klee, ao colocar em destaque, num espaço incerto, reversível, flutuante (ao mesmo tempo tela e folha, toalha e volume, quadriculado de caderno e cadastro da terra, história e mapa), a justaposição das figuras e a sintaxe dos signos. Barcos, casas, gente, são ao mesmo tempo formas reconhecíveis e elementos de escrita. Estão postos, avançam por caminhos ou canais que são também linhas para serem lidas (Foucault, 1988, p. 40).

Nos movimentos contemporâneos de virtualização, pode-se destacar a virtualização do corpo, uma das preocupações científicas,

econômicas e éticas do mundo atual. São novas práticas que chegam ao cotidiano do homem possibilitadas pela tecnologia, contrastantes com a realidade de um tempo não tão longínquo. Acompanhando as caracterizações de Pierre Lévy (1999, p. 27-33), pode-se visualizar essas mudanças de percepção e de recepção em curso em direções de virtualização diferentes. A virtualização pode vir da reconstrução do corpo, que não só diz respeito aos enxertos e próteses (a mistura com os outros e com os artefatos), mas também às técnicas de comunicação e telepresença (estar aqui e lá ao mesmo tempo), aos equipamentos de visualização médica (transparência de nossa interioridade orgânica); à dietética, *body building* e cirurgia plástica (novas maneiras de reconstruir e remodelar); às drogas que alteram o metabolismo (espécies de agentes fisiológicos transcorporais ou de secreções coletivas). Outro modo de virtualização do corpo viria com aquela operada sobre os sentidos, tal como é vista com o compartilhamento do mesmo olho coletivo, no caso da televisão; ou com a realidade virtual, no modo como podemos quase reviver a experiência sensorial completa de outra pessoa. A virtualização do corpo pode se dar através de projeções, tal como ocorre na projeção da ação, idéia próxima à da tecnologia enquanto extensão do corpo, só que em um sentido mecânico: máquinas, rodas de transporte, circuitos de produção e transferência de energia, armas; pode ocorrer através da projeção da imagem do corpo dos dispositivos de telepresença, a transmissão de uma quase presença; as imagens médicas fazem o corpo dar reviravoltas devido o surgimento da visualidade do interior do organismo. Através de intensificações, o corpo também se virtualiza. Os esportes radicais, como a natação, o mergulho, a espeleologia e o alpinismo fazem com que o corpo sofra uma metamorfose, uma ruptura de sua condição normal e de suas leis, em que o esportista nunca está inteiramente presente; ou por intensificarem ao máximo a presença física do aqui e agora, podem ser considerados, em certo sentido, como reações à virtualização. Por último devemos ressaltar a coletivização do corpo, a constituição de um corpo coletivo, o hipercorpo: a socialização das córneas, esperma, óvulos, embriões e sangue; também os transplantes entre corpos, entre mortos e vivos, e de uma espécie com a

outra. A virtualização do corpo acarreta, portanto, uma saída de si mesmo, em que o interior desdobra-se no exterior e este de novo dobra-se sobre o interior, uma multiplicação e uma fractalização do ser humano, uma dessubjetivação, uma despersonalização ou uma coletivização.



Tony Cragg - In Frequencies - 2006

A virtualização, diz Levy (1999, p. 33), não pode ser reduzida a um processo de desaparecimento ou de desmaterialização. Isto é digno de consideração na medida em que mostra a importância da materialidade dos corpos como um interesse que não vai contra a desmaterialização, mas em favor da virtualização. Também é interessante notar na oposição reprodutibilidade técnica-productibilidade digital, que a virtualidade não está apenas condicionada ao virtual do computador. A virtualização pensada em termos de objeto.

A reinvenção do corpo virá paralela à reinvenção da tecnologia. A virtualização técnica mostra que a técnica é, sobretudo, uma idéia, um conceito, uma função abstrata, uma função materializada, atualizada, em objetos. A ferramenta procede por virtualização da ação. Toda tecnologia é a atualização de algo virtual, assim o *cyborg* é mais uma problemática em processo de atualização. A tecnologia, antes de se tornar atual, reside

em uma problemática que a torna existente, como, por exemplo, no caso do *cyborg*. Portanto, esta tecnologia conceitual não difere muito da idéia de mito tecnológico. O autômato é uma máquina-utopia, e isso é o que o difere da máquina.

A aparência ou a forma de uma máquina utópica ou só conceitual são utilizadas também na materialização de máquinas imaginárias que simulam uma tecnologia por vir e isto põe em relevo o sentido amplo do termo autômato, ligando-o assim com a noção de *cyborg*. O que é exibido da máquina, tanto quanto seu funcionamento, é instrumento para a configuração de uma utopia e de um imaginário cujo fascínio são características do que é tecnológico e também do que é a arte tecnológica. A idéia de autômato difere da idéia de máquina não pelo grau de automatismo ou de simulação ou imitação do que é vivo, mas sim pelo que esta idéia tem de utópica e de quimérica. Lewis Mumford define a máquina nos seguintes termos:

Las máquinas se han desarrollado partiendo de un complejo de agentes no orgánicos para convertir la energía, para realizar un trabajo, para incrementar las capacidades mecánicas o sensorias del cuerpo del hombre o para reducir a un orden y una regularidad mensurables los procesos de la vida. El autómata es el último escalón en un proceso que empezó con el uso de una u otra parte del cuerpo humano como instrumento. En el fondo del desarrollo de los instrumentos y las máquinas está el intento de modificar el medio ambiente de tal manera que refuerce y sostenga el organismo humano: el esfuerzo es o bien aumentar la potencia de un organismo por otra parte desarmado, o fabricar fuera del cuerpo un conjunto de condiciones más favorables destinadas a mantener su equilibrio y asegurar su supervivencia (Mumford, 1971, p. 27).

Esta noção reafirma a condição do autômato como o outro utópico da máquina ou da tecnologia. O autômato é sempre uma máquina, real ou imaginada, e pode ser um termo mais amplo para designar os esforços e anseios por determinada tecnologia futura. As máquinas, por sua vez, desenvolvem-se de acordo com suas próprias normas ou com determinado contexto científico.

Televisions sets or motorcycles are not automatic insofar as they depend on an external energy source, and to the extent that their function seems to have lost that

mythic dimension which gives the world 'automaton' its primary sense (Beaune, 1989, p. 432).

Esta diluição do caráter mítico do autômato, através de sua atualização em alguma máquina ou ferramenta conforme o desenvolvimento das tecnologias, pode ser explicada também pelo deslocamento de fascinação. A fascinação, agora, talvez se dê pela autonomia de pensamento e de emoção atribuída a uma máquina, ou ainda pela reorganização do corpo pela tecnologia. De fato, novos mitos em uma nova noção de autômato. Os autômatos atuais, cibernéticos e computacionais, não diferem da antiga definição principal de autômato, que é de algum modo atemporal.

Before it became a high-performance machine, an automaton was primarily a techno-mythological idea or, more precisely, the mythic distillation of technical processes and machines and, by extension, of tools or instruments. [...] This nebula of dreams and visions is what provides the basis for technological development (Beaune, 1989, p. 431-434).

O autômato, enquanto máquina-utopia, ou mesmo como tecnologia-conceito, pode ser considerado como signo do que é tecnológico e está na gênese do desenvolvimento tecnológico ao oferecer imagens para este mesmo desenvolvimento. A idéia de máquina-utopia e de autômato, tal como foi colocada acima, não excluiria, portanto, a história das obras de arte que usaram a tecnologia enquanto conceito ou da atribuição de uma forma tecnológica às obras de arte, independente do grau de utilização ou da novidade tecnológica. Isto mostra outros aspectos desta máquina abstrata, independente da função que uma máquina possa realmente ter. A tecnologia, antes de se atualizar naquilo que é funcional e tecnológico, é um virtual, uma abstração, ou a idéia que se tem da tecnologia. Artistas expressaram e expressam esta condição utilizando-se da figuração tecnológica, dos signos da tecnologia, para construir uma obra que é tecnológica, senão de fato, ao menos problemática. O virtual tecnológico, atualizado e materializado no objeto

tecnológico, volta de novo ao virtual, para que a problematização continue em seu devir.

Sistema e Desmaterialização

Uma forte corrente artística, enfim, dirige toda sua atenção aos processos que caracterizam, no curso da comunicação, o momento da emissão, e tenta analisar os mecanismos e os automatismos da criação. Ela se desinteressa pelos processos formais e materiais da arte para privilegiar os sistemas lógicos acionados na produção da obra. O que conta não é mais o quadro, a imagem final, a forma e a materialidade das coisas, a idéia que preside a criação, os procedimentos segundo os quais as obras são organizadas. [...] A arte se quer sistemática. As obras pretendem se apoiar na aplicação de lógicas que as governam rigorosamente, ao invés de decisões pessoais. O método prima sob a expressão (Couchot, 2003, p. 117).

Para o *De Stijl*, a maquinaria, ao separar o Homem da Natureza, apressou a espiritualização da vida. A máquina desmaterializada será vista posteriormente, nos anos 60 e 70, na arte conceitual e na arte tecnológica. No livro de J. Burnham, *Beyond modern sculpture*, o termo escultura é apenas um modo de referir-se à arte tridimensional, já que esta perde sua condição estática de objeto ou sua configuração tradicional. Caracterizando a escultura antiga como objeto e a escultura atual como *sistema*, o autor antevê os inícios da *cyborg art* e da *robotic art*, a partir dos rumos científicos que a arte tomava desde então. Coloca-se em relevo, nessa noção de objeto, sua qualidade estática e material. Para o autor, o valor do conceito de *sistema* (sistema vivo) aplicado à arte reside na interação, na comunicação e, sobretudo, na dinâmica que se dá à obra, algo que se contrapõe aos valores antigos de estabilidade que a obra possuía, materializada em sua condição de objeto: Fausto. Metáfora cibernética do movimento e da interconectividade.

The system, like the art object, is a physical presence, yet one that does not maintain the viewer object dichotomy but tends to integrate the two into a set of shifting interacting events (Burnham, 1968, p. 370).

O termo *cyborg* foi cunhado por Manfred Clynes, em 1960, para designar a amplificação do corpo para sua sobrevivência em ambientes extraterrestres. Diferentemente da relação que se têm com outros tipos de tecnologia, o senso tanto físico como psíquico de separação entre o homem e a máquina é eliminado, em uma recíproca conexão entre o organismo e o sistema artificial. A cibernética, surgida de um esforço de várias ciências, como a matemática pura, a engenharia elétrica e a neurofisiologia, foi um projeto realizado por cientistas do M.I.T. e de Harvard em torno de Norbert Wiener. O sonho organicista da escultura modernista agora passava a se tornar possível com o surgimento da cibernética, que é, antes de tudo, uma ciência da organização.

Isto poder tornar-se um movimento duplo que transforma o sistema vivo em objeto, ao menos de arte, e a arte em um sistema vivo. Aqui fica muito clara a relação da desmaterialização da arte tecnológica com a da arte conceitual, tal como no texto de Lucy Lippard ou como tema da 23^a Bienal de Arte de São Paulo. Do processo e do acontecimento, da idéia e da linguagem, a arte foi contra a forma e contra a estaticidade, rumo à desmaterialização ou virtualização dos sistemas pós-biológicos, interativos e conectáveis: arte numérica, digital, interativa, em rede.

A noção de sistema em arte está muito próxima da noção de desmaterialização da arte, aquela da arte de processo, da arte conceitual dos anos 70. Temos duas críticas aqui: a das formas e a da expressão. Ambas não perduraram. Sua duração está circunscrita na história da arte conceitual. Embora vários objetos ainda persistam. O que não dura é a exigência do racionalismo sobre a forma e sobre a expressão.

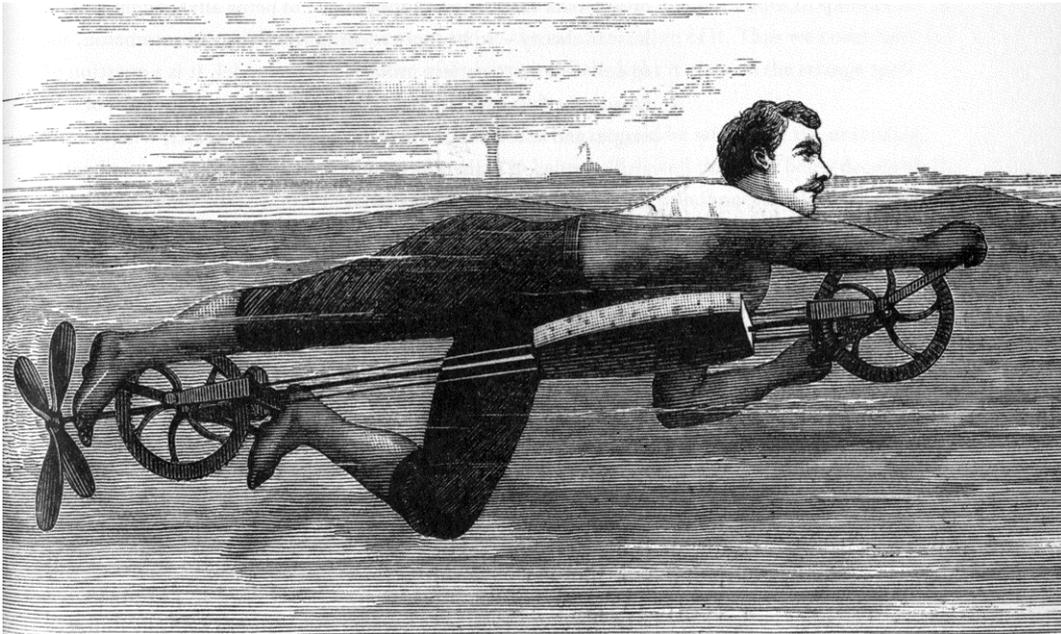
O Sublime da Razão E do Enunciador

O cientista vive com os elementos; por sua intuição emite hipóteses que ultrapassam a imaginação comum, pela análise verifica-as e estabelece as leis que substituem as "revelações". O poema canta uma sensibilidade pessoal, mas a lei é uma força que nos vivifica, nos desenvolve, nos eleva e nos dá uma amplitude nova. As fontes da natureza são muito mais abundantes, fecundas e ilimitadas que os universos quiméricos caros aos românticos e aos fracos, construídos à sua medida humana. A pesquisa da lei dá a chave da harmonia (Ozenfant e Le Corbusier, 2006, p. 41).

Partindo do pensamento de Derrida, Nietzsche e Teilhard de Chardin, Mario Costa propõe o surgimento do sujeito ultra-individual, ultra-humano, exibido através da arte que se utiliza das tecnologias comunicacionais. O uso da tecnologia em arte derruba de vez a noção de uma artisticidade vinda da expressão de um artista e de sua subjetividade. Com isso, Costa chega à idéia de um artista que não se exprime, não se serve de uma linguagem, não está atento à qualidade estética das formas, não nos fala do significado, mas oferece o que ele chama de sublime tecnológico.

A insuficiência da imaginação evoca, necessariamente, a intervenção da razão, que é então que se produz o sentimento do sublime (Costa, 1995, p. 33).

O autor apóia a idéia da ausência de relação entre o sujeito e as imagens sintéticas, estranhando toda forma de subjetividade, emanando de um trabalho puramente intelectual: a construção dos algoritmos. A arte deve se associar com a objetividade da tecnologia, tal como foi instituída pelo método científico. A subjetividade do autor liga-se com a mesma subjetividade que levaria um inventor ou cientista a criar. O que Mario Costa talvez não veja é que essa noção vem sendo construída desde o começo do século XX, em várias propostas racionalistas das vanguardas históricas. Segundo ele, existem três tópicos que as novas tecnologias trazem para a arte: re-apresentação de coisas ou acontecimentos, que guardam seu caráter de fluxo; simulação da existência de algo que não existe e que se constitui graças à mediação dos aparatos tecnológicos; realização de novas formas de



Do livro "La Nature" - 1883

comunicação, que modificam a fenomenologia do acontecimento. Portanto, ao invés de produzir formas ou objetos, a arte tecnológica (no caso, a Estética da Comunicação) tem um campo de atuação privilegiado na experiência, uma redefinição da própria concepção de realidade. A interatividade e a tecnologia na arte proporcionariam menos representação (*Vorstellung*) do que apresentação (*Darstellung*); apresentação de significantes e de sua lógica objetiva ou tecnológica ao invés da apresentação da 'verdade' ou do 'significado'. Mesmo que as novas imagens de síntese, por exemplo, não recorram à representação, já que são entidades em si, algo do que é tecnológico subsiste na recepção da obra, já que todo meio ou suporte indica na obra de arte a sua condição tecnológica.

Podemos relacionar as idéias da Estética da Comunicação com as idéias do Pós-Modernismo, tal como foram analisadas por Linda Hutcheon. Espelho maquínico ou máquina subjetiva. A autora fala da importância da noção de enunciador – a consciência do autor agindo sobre a obra, a metadiscursividade – para as obras caracterizadas como pós-modernistas. Aceitamos esse termo apenas quando circunscrito historicamente na primeira metade da década de 80 em produções

artísticas que falavam do eterno retorno, da volta da tradição, da pintura, da vanguarda como tradição, do pastiche, da paródia, da citação, da confusão do tecnológico com estilos de qualquer tempo, da reavaliação da importância do Eu em detrimento do racionalismo funcionalista exagerado. Não como uma constatação de que o prefixo pós é o mais apropriado para ler a nossa época ou a arte de agora.

A Ciência, a filosofia e a arte, todas tendo funcionado de forma a suprimir o ato e a responsabilidade da enunciação, agora estão passando a ser, elas mesmas, os locais do surgimento dessa prática tão reprimida. E é nos diversos discursos do pós-modernismo que estamos percebendo a inserção e a subversão das noções de objetividade e transparência lingüística que negam 'o sujeito enunciador' (Hutcheon, 1991, p. 106).

Isto poder não invalidar o pensamento de Mário Costa, mas reafirmar, sobretudo, a natureza da arte e do pensamento de agora, independente do ismo: a convivência das multiplicidades e da diversidade em um nível crescente de complexificação. A obra aberta pode manifestar-se tanto em meios tradicionais – como se manifestou e ainda se manifesta – como nas obras que se utilizam da alta tecnologia: a interação e a interatividade viriam de uma abertura infinita capaz de acomodar sempre novas variáveis. A idéia da presença constante do autor na figura do enunciador convive com o decréscimo de subjetividade quando o texto envolve-se em relação de diálogo e contestação com outros textos, como no caso da citação, da colagem e da interatividade, processos que produziram uma diluição da autoria ou dessubjetivação do artista e da obra de arte.

O Antropomorfismo e a Inserção da Máquina no Homem

Outrora os utensílios, os móveis, a própria casa traziam, na sua morfologia, no seu uso, claramente impressos, a presença e a imagem do homem. Este conluio foi destruído no nível do objeto técnico aperfeiçoado, contudo foi

substituído por um simbolismo que não é mais aquele das funções primárias, mas das funções superestruturais: não são mais os gestos, sua energia, suas necessidades, a imagem de seu corpo que o homem projeta nos objetos automatizados, é a autonomia de sua consciência, seu poder de controle, sua individualidade própria, a idéia de sua pessoa (Baudrillard, 1993, p. 120).

Depois do surgimento do não-antropomorfismo das máquinas de Pascal, Leibniz e Babbage, o projeto de autômatos seguiu por duas linhas diferentes. A primeira continua com a antiga preocupação de



Gary Hill - Inasmuch as It Is Already Taking Place - 1990

simular o vivo através da aplicação da aparência humana em mecanismos, iniciando uma larga produção de brinquedos, a partir de meados do século XIX. A segunda abre-se ao campo novo da simulação da inteligência, traçando os indícios dos atuais computadores e da inteligência artificial. Em contraposição a uma simples ilusão, imitação ou simulação do que é vivo, tal como foi visto com o autômato e desenvolvido mais recentemente na idéia de robô, a noção de *cyborg* (*cybernetics organisms*), ultrapassa tanto a idéia de uma máquina seguindo linhas humanas, como passa a não sustentar a existência de uma forma humana aplicada ao próprio humano. O cubismo e a representação transformativa do homem, mais a metamorfose tecnológica

do ser humano. Em um sentido mais amplo, enquanto máquina abstrata ou idéia tecnomitológica, o autômato de agora torna a qualidade da máquina mais próxima do ser humano ao invés da qualidade do humano mais próxima da máquina.

Baudrillard distingue a mitologia do corpo antigo da mitologia do corpo tecnológico. O mito da máquina está fundado sobre o funcionalismo absoluto da Ideologia do Progresso: presunção de uma totalidade técnica apoiada na fé pelos signos, antecipação fantasmática, hipótese sobre uma evolução técnica. A mitologia do funcionalismo absoluto, tal como exagera Baudrillard, transforma-se, de algum modo, em fanatismo, vanguarda ou Futurismo. Ao contrário de um completo *redesign* do corpo, desejo de significações quiméricas, o antropomorfismo é que possui relações com o desejo de dar vida à matéria, tal como nas crenças e mitos do Animismo: antropocentrismo natural que tem o obsessivo desejo de saber e controlar, mas também de projetar a figura humana em todas as coisas ao seu redor.

O robô é diferente do autômato sobretudo pelo que ele possui do espírito da máquina moderna ultra-funcional, e também por certa distância com a forma humana, na falta de cor da pele, de pêlos e cabelo, e de movimentos naturais. Continuando sua crítica sobre o robô, Baudrillard define-o como a síntese entre a funcionalidade absoluta e o absoluto antropomorfismo, resumindo todas as vias do inconsciente no domínio do objeto. Entretanto há inúmeros artistas que trabalharam sobre a mitologia do robô, através da modificação da representação do corpo. Segundo Burnham (1968, p. 325), várias obras de arte antropomórficas do século XX não imitavam o humano, mas imitavam robôs tentando ser humanos, os pseudo-robôs, como nas obras de Eduardo Paolozzi. Os robôs não precisam ter a forma humana. As máquinas não precisam ter a forma humana. Nem os humanos necessitam parecer humanos. Isso pode ser associado com toda a ruptura vanguardista com os elementos tradicionais que compõe a representação humana.

O martelo pode dar a ilusão de um prolongamento do braço; a roda, em troca, evidentemente não é um prolongamento da perna, mas sim a virtualização do andar (Lévy, 1999, p. 75).

Para Lévy, as ferramentas, a técnica ou a tecnologia não são extensões ou prolongamentos do homem ou de partes humanas, mas sim virtualizações da ação. Esta abstração técnica e funcional faz com que a ferramenta ou a tecnologia não possuam necessariamente a forma humana.

A função abstrata é materializada sob outras formas que não o gesto habitual. O corpo nu é substituído por dispositivos híbridos, outros suportes; [...] a dinâmica técnica se alimenta de seus próprios produtos, opera combinações transversais, rizomáticas, e conduz finalmente a máquinas, a arranjos complexos muito afastados de funções corporais simples (Lévy, 1999, p. 34).

Lewis Mumford (1971, p. 47) esclarece que o desejo ingênuo de reproduzir o orgânico, em vez de idear seu equivalente abstrato, atrasou o desenvolvimento da máquina. Deste modo é o que o pensamento anímico pode ser considerado como a maior dificuldade encontrada na dissociação do mecânico, que começou pelo século XVI.

El tipo de máquina más ineficaz es la imitación mecánica realista de un hombre o de otro animal (Mumford, 1971, p. 48).

Que resgata a imagem do corpo humano como uma máquina iluminista. Os autômatos só se tornaram máquinas relevantes para a ciência quando se descolaram de idéias anímicas, miméticas ou antropomórficas. A natureza pode, de fato, ajudar na abstração técnica, ou melhor, neste movimento de virtualização técnica. Porém um conjunto de instrumentos foi inventado sem que descrevesse com precisão uma função fisiológica.

Podemos caracterizar duas direções que o envolvimento da arte com o biológico tomou: A primeira confere à máquina uma forma ou qualidade humana. Este antropomorfismo tenta simular ou imitar o

humano ou biológico conferindo qualidades humanas à máquina. Hiper-realidade e simulação. Este é o caso do autômato, do robô, dos pseudo-robôs de Paolozzi e da Inteligência Artificial – em que o comportamento do biológico é simulado em computadores. A outra direção é a que confere uma forma ou qualidade maquínica ao que é humano. A maquinização do corpo humano em Schlemmer e Léger, a inserção da máquina no ser vivo ou a modificação cubista ou cirúrgica das formas humanas. A virtualização operada pela técnica volta ao corpo. O movimento que coloca o corpo na tecnologia é invertido para o movimento que coloca a tecnologia no corpo. E qual é a forma da tecnologia, ontem, hoje e amanhã?

A Magia da Tecnologia

As motion pictures were perfected, a new type of human image far surpassed the mechanical automata. The automata had their day; they became museum curiosities. The public adopted a common-sense attitude toward mechanized task. Machines were normal; they should look like machines, doing no more and meaning no more than their function prescribed (Burnham, 1968, p. 203).

O autômato é uma destilação mítica da tecnologia de determinado período. Criação última da tecnologia, permitiria que seres inanimados chegassem a uma condição semelhante em tudo à da vida. Em essência e origem, tal semelhança é mágica ou divina. A magia transforma-se em ciência e o autômato evolui também no modo como fascina: a fascinação pelo movimento autônomo de uma coisa, obtida pela simulação do movimento vivo, através de processos mecânicos, é substituída pela fascinação do pensamento autônomo da coisa conseguida em alguns aspectos pelos computadores atuais e mais ainda pela emoção. Fazer com que uma máquina possua uma consciência e uma emoção humanas, tal seria o objetivo e o sonho que animam nossa época, tal qual em outras animavam o movimento simulado de um

autômato. Os autômatos, em seu sentido antigo, perderam a magia, o mistério. Porque a mecanização do mundo já é algo comum e cotidiano.

A diluição do caráter mítico do autômato, através de sua atualização em alguma máquina ou ferramenta conforme o desenvolvimento das tecnologias, pode ser explicado também pelo deslocamento de fascinação. A fascinação, agora, talvez resida na autonomia de pensamento e de emoção atribuída a uma máquina, como na Inteligência Artificial, ou ainda na reorganização do corpo através da tecnologia. De fato, novos mitos em uma nova e complexificada noção de autômato. Assim também o *cyborg*, considerado como uma máquina utópica, como um mito contemporâneo, guarda as mesmas propriedades mágicas e rituais que outrora o autômato e toda espécie de sub-escultura possuía.

Entre la fantasía y el conocimiento exacto, entre el drama y la tecnología, existe una estación intermedia: la de la magia (Munford. 1971, p. 54).

Como explicou Munford (1971, p.54), a magia e a alquimia foram estágios necessários ao desenvolvimento da ciência. Não só porque, como no caso da alquimia, tenha ajudado com seus instrumentos e métodos, mas também porque, por trás de todas estas fábulas, desejos e utopias, havia a ambição de dominar a natureza, um dos sonhos mais antigos do homem. Os magos não só acreditavam na magia mas ambicionavam transformar, de fato, a natureza através dela. Existe uma dificuldade em determinar quando a magia se converteu em ciência, quando o empirismo se fez experimentação.

Outro caráter que a ciência atual possui é o de conservar da magia o que ela tem de mais fascinante: um imaginário que instiga e assusta as pessoas, um mistério desvendado, mas nem tanto. Do mesmo modo, a tecnologia tanto quanto a natureza, vista pela magia e pela religião, possui aspectos sublimes do grandioso, do absoluto e do desconhecido. Para Baudrillard, algo da indução do real a partir do signo e uma parte do sentimento de eficácia atribuída à magia, tornou-se a

crença incondicional no progresso, questão que não passou ilesa pelos movimentos de vanguarda do século XX.

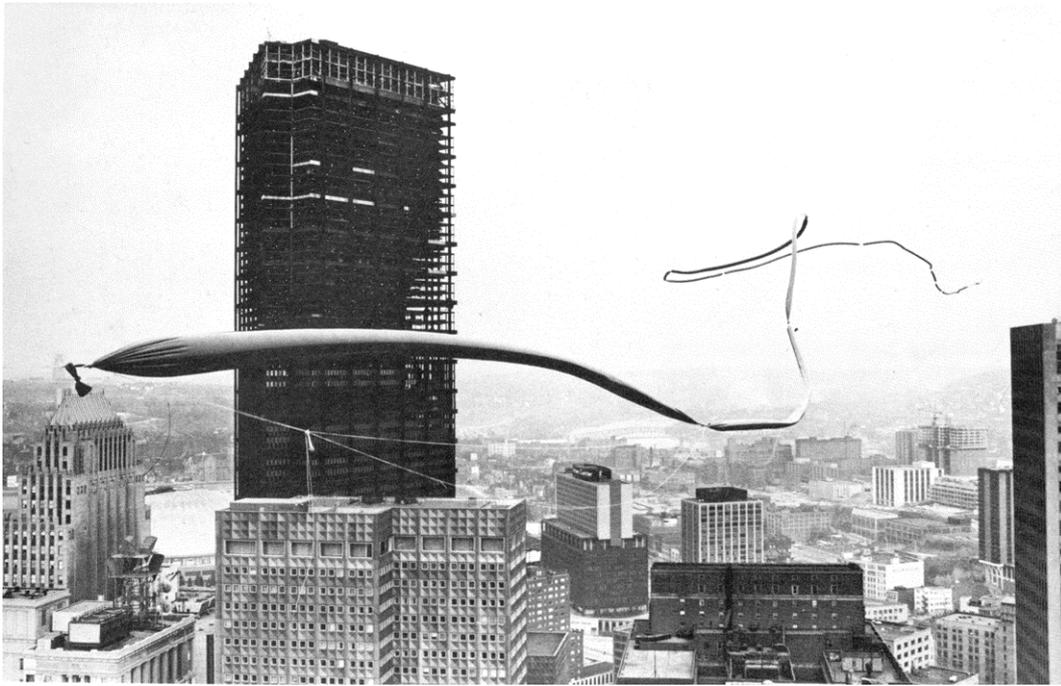
A ciência, de fato, adquire agora algumas características e funções que antes tinha a magia, a alquimia e a mitologia. Como modelo de explicação do mundo, a ciência oferece modelos similares de fascinação tão miraculosos como antes a magia oferecia. Para o leigo, a aparência científica já é algo que fascinaria. A tecnologia como signo e a funcionalidade imaginária, assim como a ficção científica, são as mitologias de agora. O filme *Ladrão de Sonhos*, de Jeanet & Caro, mostra a ciência como a nova magia, a nova alquimia e a nova mitologia: complicados mecanismos e aberrações científicas abrem-se para um mundo imaginário não tão distante da Quimera e de outros monstros mitológicos, ou de outros passes de mágica e rituais.

A Tecnologia Indica

O problema formal da nova arte pode ser expressado exatamente desta maneira: quando e como os universos de formas que, sem a nossa interferência, surgiram na mecânica, no cinema, na construção de máquinas, na nova física etc., e que nos subjugaram, revelarão o que, neles, pertence à natureza? Quando será atingido o estado da sociedade em que essas formas, ou as que delas surgiram, revelar-se-ão para nós como formas naturais? (Benjamin, 2006, K 3a, 2 - p. 440)

O discurso da arte tecnológica traveste-se na simulação, na interatividade, na participação e nas práticas multissensoriais, para esconder seu caráter não-poético, apenas técnico. Somente no discurso, porque o que ocorre mesmo na arte é a presença do técnico em todos os elementos que caracterizam essa obra. Há alguma razão para se esconder o indício do que é tecnológico para fazer ver apenas as relações e práticas propiciadas pela tecnologia?

Mesmo que as novas imagens de síntese, por exemplo, não recorram à representação, já que são entidades em si, algo do que é



Otto Piene - Cityscape - 1970

tecnológico subsiste na recepção da obra, porque todo meio ou suporte indica na obra de arte a sua condição tecnológica. A ampliação desta condição indicial seria também um modo de exagerar a tecnologia, de exhibir e de reafirmar as qualidades tecnológicas dos meios e dos suportes tecnológicos.

Na tecnologia, quanto mais o dispositivo afirma a si mesmo, exhibe a si mesmo, anula toda semiose humanística e se faz puro aparecer da sua essência, tanto mais forte é o sentimento do sublime tecnológico, porque mais se consuma a nossa mortificação, mais o que se contempla torna possível e faz sobressair a nossa potência (Costa, 1995, p. 57).

A afirmação e exibição do dispositivo, se não possui relações com a representação, tal como coloca o autor, liga-se à noção de tecnologia como signo, na medida em que o dispositivo conserva a qualidade tecnológica, ao apresentar e fazer aparecer a tecnologia.

Algumas características que não descartam a representação, as qualidades da imagem, são vistas, por Frank Popper, na arte tecnológica, mesmo que em relação aos processos interativos e multissensoriais. A predominância dar-se-ia sobre aquelas características que colocam o

espectador em uma situação em que as qualidades visuais, a multissensorialidade da realidade virtual e outros meios envolvem-no-iam em um nível interativo.

Os signos tecnológicos ampliados ou o high-tech apliado podem ser confundidos com a retórica da técnica. Assemelham-se com as idéias de Baudrillard sobre o disfuncional da técnica, ainda que este autor faça a confusão entre os objetos da arte e da vida, num apego excessivo ao funcional: exagera-se a condição tecnológica de um objeto tecnológico, tanto no plano artístico como no dos objetos cotidianos. São aqueles casos em que o objeto propriamente tecnológico aparenta ser mais tecnológico do que são de fato. O tecnológico reveste-se de uma decoração tecnológica, através do design, da ampliação do grau tecnológico por um embuste, simulação, charlatanismo ou decoração. A tecnologia não serve como uma ferramenta ou um meio para a arte. Fica a impressão de que isto é uma compensação pela falta de tecnologia que não existe ainda ou um Futurismo que exalta as máquinas. Na arte, a partir da estética da máquina ou da retórica da tecnologia, por outro lado, a obra vai ser composta e fundada por um texto ou por uma rede de signos tecnológicos, ou pela visualidade bruta da própria tecnologia.



Jacques Tati- Playtime (cena do filme) - 1967

Funcionamento sem Função

O limite desta projeção imaginária é o objeto sonhado pela ficção científica, o reino do machin puro. Não é preciso crer que abandonamos a cotidianidade já que a ficção científica vem a ser apenas, graças à fabulação livre, a extrapolação da própria cotidianidade em suas tendências irracionais. Testemunha essencial de uma civilização do objeto porque revela certos aspectos dela, a ficção científica é, ao contrário, destituída de valor profético. Não tem praticamente nada a ver com o futuro real da evolução técnica: dela é somente o futuro anterior, se assim se pode dizer, nutrindo-se de arcaísmos sublimes, de um repertório de formas e de funções adquiridas (Baudrillard, 1993, p. 128).

A tecnologia como um signo difere-se do uso funcional que se faz da tecnologia. Funcionalidade no sentido da necessidade e da utilidade técnica. A estética da máquina propõe funcionalidades imaginárias. Funções loucas ou disfunções. A tecnologia como signo é caracterizada de um modo diferente por Baudrillard, na confusão que ele faz entre a vida, o estético e o científico. Também pelo modo como descarta qualquer condição para a técnica que não seja a funcional.

O autor faz uma pergunta interessante a cerca dos objetos, sobre o que neles é estrutural e o que é inestrutural. O autor quer a diferença, no objeto, entre o que é técnico e o que é indício formal e acessório. Quer a tecnicidade pura do objeto técnico. É o que ele define como a complicação irracional, a obsessão pelo detalhe, o tecnicismo excêntrico e o formalismo gratuito da tecnologia, em que os objetos são tomados inteiramente pelo imaginário. Assim, há o rompimento do que ele chama de equilíbrio técnico do objeto, que são subjetivamente funcionais ou obsessivos. Tal crítica vai desde o *gadget* até certos tipos de arte maquínica.

No plano da arte, Baudrillard diz que este revestimento de qualidades funcionais absurdas encontra uma semelhança: a exaltação da beleza do mecanismo puro. Como, aliás, qualquer outra obsessão, esta pode se revestir de qualidade poética que de certa forma experimentamos com as máquinas de Picabia, com os mecanismos de Tinguely, com as simples rodas de um relógio fora de uso ou com todos os objetos que esquecemos para que poderiam servir adequadamente,

retendo apenas a fascinação por seu mecanismo. O que não serve mais pode ainda nos servir (Baudrillard, 1993, p. 122).

O autor resume esta pseudo-funcionalidade com o conceito de *machin*, trocadilho com a palavra *machine*. *Machin* em francês é uma palavra que designa alguma coisa cujo nome não é lembrado, “um troço” ou “um trem”. A noção de *machin* é um outro nome utilizado para falar da Estética da Máquina, em seus aspectos de fascinação pelo mecanismo e pela máquina em si e da Mecanolatria. De certa forma está muito próxima de noções como a de retórica da técnica, de máquina mítica e utópica, do autômato como idéia *tecnomitológica*, da máquina abstrata.

A Retórica da Tecnologia

La función es la significación del objeto; ella le hace nacer y le acompaña siempre en todos los avatares de su existencia. Ella es la parte semántica del discurso de los objetos y una de las primeras preguntas que se planteará el sujeto: 'Pero, a fin de cuentas, ¿para qué sirve esto?' (Moles, 1975, p. 172).

Em sua crítica ao robô e ao *machin* (máquinas disfuncionais artísticas ou não), Baudrillard fica muito preso à semântica da técnica, não se abrindo para os aspectos de criação do objeto técnico, tanto inserido nas relações humanas como na especificidade da criação artística. Assim é que gostaríamos de contrapor o pensamento de Pierre Lévy que tem, tal como Baudrillard, um pensamento sobre a técnica saído das teorias da linguagem. O autor sustenta a hipótese de que as mesmas operações que dão o tom virtualizante da linguagem – a gramática, ou estado sintático, a dialética ou estado semântico e a



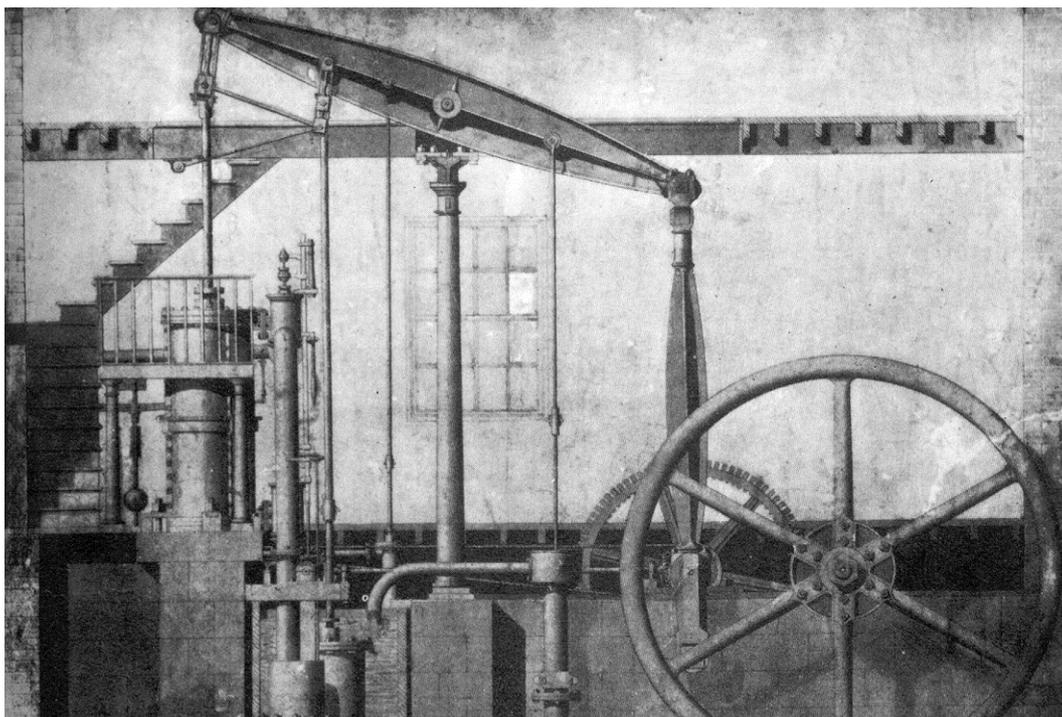
Dani Karavan - Homenagem a Galileo Galilei - 1978

retórica ou estado pragmático – caracterizam igualmente a técnica. A técnica teria sua gramática, seus módulos elementares que podem ser combinados para compor gamas de artefatos ou de ferramentas. Baudrillard chamou estes módulos, em outro momento, de tecnemas.

A admissão de uma gramática técnica é menos problemática do que verificar uma dialética técnica, ou seja, do que saber qual é o significado da técnica. Ora, a técnica parece pertencer a uma outra ordem: a da ação eficaz e da operacionalidade. Mas de fato a técnica também faz sentido. O processo de significação baseia-se na operação de substituição, de associação entre uma entidade e uma outra qualquer. A palavra é a representação de uma outra coisa, de modo que uma palavra não é a própria coisa, mas a substituição desta por algo abstrato e que está no domínio da linguagem. Da mesma maneira, um determinado aparato ou dispositivo técnico é a substituição de uma tarefa ou outro aparato menos complexo que lhe deu origem. Sobretudo, o sentido da técnica é sua função ou utilidade assim como o seu grau de praticidade e de desenvolvimento técnico em relação a uma ferramenta ou ação que demandaria do homem mais tempo e esforço.

Para equilibrarmos as posições de Baudrillard anteriormente colocadas – cujo valor reside menos nos aspectos críticos do que nas definições e visões propostas – utilizamos o pensamento de Lévy, que dá importância ao que ele chama de estágio retórico da técnica. A retórica da

técnica diz respeito ao modo como esta técnica é concebida fora de sua pura utilidade ou funcionalidade, para ganhar outras dimensões. A invenção técnica abre possibilidades radicalmente novas cujo desenvolvimento acaba por fazer crescer um mundo autônomo, criação proliferante que não pode mais ser explicada por nenhum critério estático de utilidade. A questão, portanto, não é avaliar sua 'utilidade' mas determinar em que direção prosseguir um processo de criação cultural irreversível (Lévy, 1999, p. 85-86). A informática, por exemplo, quando limitada à dialética, não passa de ferramenta para calcular, escrever, conceber e comunicar de modo mais eficiente. Uma abordagem retórica veria nela um espaço de circulação de signos qualitativamente diferente da abordagem anterior. De fato, ao mesmo tempo em que os meios se aperfeiçoam, há uma elaboração de novos fins, necessidades e desejos.



Joseph Clement - Máquina a vapor de 20 cavalos da Fenton & Co. - 1827

A retórica geral que Pierre Lévy invoca é a que reúne as operações de criação sobre os planos da linguagem, da técnica e das relações. O que seria complicação e alegoria exhibe-se de fato como invenção, composição, estilo, memória e ação. Uma acepção retórica ou pragmática (e que diz respeito à essência do virtual) da tecnologia coloca

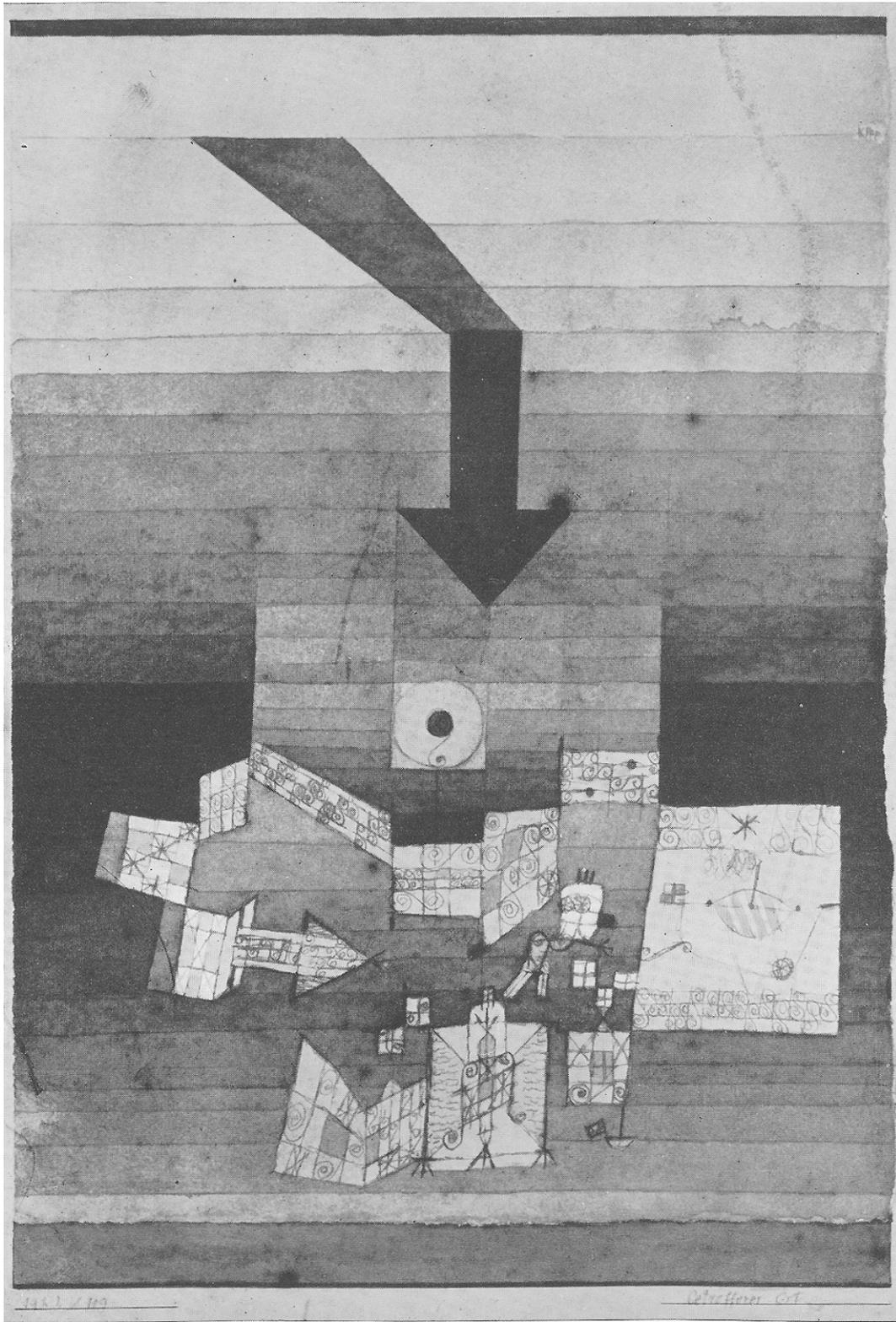
em relevo o ato criativo, situando-o além de noções como utilidade, significado e verdade.

O Grau Da Tecnologia e o Desnível Artístico

As máquinas excedem toda a mecânica. Opõe-se ao abstrato no seu sentido ordinário. As máquinas abstratas consistem em matérias não formadas e funções não formais. Cada máquina abstrata é um conjunto consolidado de matérias-funções (*philum* e diagrama). Isto se vê claramente num plano tecnológico: um tal plano não é composto simplesmente por substâncias formadas, alumínio, plástico, fio elétrico etc., nem por formas organizadoras, programa, protótipos etc., mas por um conjunto de matérias não formadas que só apresentam graus de intensidade (resistência, condutibilidade, aquecimento, estiramento, velocidade ou retardamento, indução, transdução...), e funções diagramáticas que só apresentam equações diferenciais ou, mais geralmente, "tensores". (Deleuze e Guattari, 1997, v. 5, p. 227)

Foi a vontade de transformação radical para uma sociedade tecnológica, vista no problema do progresso, que animou todo o pensamento futurista. Uma brusca modernização tentava sanar o descompasso tecnológico vivido pela Itália em comparação às outras nações. O surgimento do Futurismo está relacionado diretamente com a confusão entre a evolução mecânica e o que seria uma evolução estética: nesta época havia, ou parecia haver, um desnível da cultura e das artes em relação aos produtos da tecnologia ou aos modos de vida transformados pela tecnologia daquele período.

Isto fica claro no pensamento de Benjamin, via Marx, que diz que a superestrutura, no momento em que faz suas reflexões, já estaria apta a assimilar as mudanças ocorridas na infraestrutura, ou seja, a



Paul Klee - Scene of calamity - 1922

revolução operada através da tecnologia: haveria desse modo apenas uma via de mão única? Aqui a cultura seria apenas um reflexo da máquina. Isso tem a ver principalmente com um dos sintomas da assimilação cultural da máquina: a noção de progresso. As vanguardas

das máquinas nascem, muitas vezes, com esse sentimento de desnível, de estar atrasada em relação aos produtos da nova técnica que se desenvolvia numa velocidade cada vez maior. Uma idéia de que o pensamento, a cultura, as percepções precisariam entrar também no ritmo veloz da eletricidade, do automóvel, do avião e do turbilhão de inventos novos da ciência que se aliava às técnicas. Parecia então que a produção artística e o pensamento estético deveriam acompanhar o processo que modificava a paisagem do mundo, principalmente onde essa paisagem se modificava mais rápido.

Em arte não existe progresso nem regresso, em termos estéticos, poéticos, estilísticos ou próprios da linguagem artística.

A tecnologia era uma máquina a vapor gigante que não tinha nada a ver comigo. Tinha-se a impressão desumanizada de que aquilo não me pertencia. Por isso, um dos problemas principais do período refere-se à novidade desses novos seres que de uma forma abrupta começavam a circular nas cidades, na vida das pessoas e a entranhavam no cotidiano e no corpo das pessoas.

A modernização acontecia lentamente na Itália de 1909. O grau tecnológico não era o mesmo da Alemanha, França ou Inglaterra. Esse desnível pode explicar, em certa medida, movimentos loucos como o Futurismo, que queria o futuro, o futuro agora, nem presente nem passado, com seu peso tradicional. Queria renovar a sociedade. Uma sociedade considerada arcaica e cheia de regras ultrapassadas. Daí eles viam a tecnologia loucamente andando, queriam que essa nova sociedade acontecesse logo: escreviam assim vários manifestos, projetos e pensamentos para uma nova sociedade. Queriam igualar a obra de arte aos produtos da tecnologia. Mesmo que na hora da obra, ela não fosse a mais tecnológica - afinal de contas a tecnologia do período estava criando bombas nucleares ou mesmo criando coisas como a televisão ou dando início ao computador. Nesse sentido, a tecnologia estava muito mais avançada no que diz respeito ao tecnológico. E não teria nem como nem porque a arte chegar no nível deste grau. Disto sobra a fascinação e o deslumbramento. E aí perguntamos de novo: a arte então é reflexo do mundo?

Mas ali, naquele período, as coisas estavam confusas. Recentemente tinham sido inventados a fotografia e o cinema. Não se sabia se esses produtos técnicos serviriam para se fazer arte ou não. Depois começou a haver um questionamento sobre qual seria a função da arte nesses novos tempos. Já que a fotografia tomava uma de suas funções, a de retratar a natureza e as pessoas, que função restava?

Dava a impressão de que os produtos tecnológicos andavam muito mais rápido do que a cultura. Nesse sentido, a tecnologia avança



Charles Sheeler - American Landscape - 1930

de forma muito rápida. Agora, mais do que nunca. Por outro lado, a cultura, de um modo geral, cria junto; a tecnologia não está separada das coisas humanas aqui entendidas como a subjetividade, a cultura e mesmo as artes.

A loucura futurista e algumas das luzes de sua constelação ainda perduram ou deveriam. Vários pontos contidos nas revoluções operadas pelas vanguardas foram fundamentais na constituição do modo como nos comportamos hoje. Agiram na mudança das formas do mundo

e ainda persistem nos modos de vida, na atitude cotidiana, na relação com a moda, na diluição de procedimentos das linguagens das artes e da literatura no design, na comunicação, TV, cinema, Internet.

Do mesmo modo, há o movimento inverso, no qual os movimentos revolucionários estavam mais em choque naquele começo: no lugar onde só estava a tradição. Havia naquele momento uma busca por tudo que discutisse a tradição. Vem um meio novo, uma nova tecnologia, fotografia, cinema e parece que a cultura está em descompasso com esses inventos, a ponto de retornar e voltar para a tecnologia o que a arte estava fazendo. A tecnologia provocou mudanças na arte. A arte elaborou, transformou. Volta para a tecnologia. Qual a velocidade desse movimento que retorna? Mais devagar do que aquele que transformou a arte? De que forma esses movimentos se dão hoje? Como tudo isso se entrelaça, cultura, tecnologia e arte? A ponto de colocar a dúvida sobre onde está a fronteira do que é arte, do que é comunicação, do que é tecnologia. Hoje até o domínio do que é tecnológico desloca-se do puramente funcional ou racional, para propiciar novas funções e criações de necessidades.

Mais tecnologia. Mais máquina. O *high-tech* de agora continua a ser da lógica da modernização e de um outro tipo de idéia de progresso. Agora o alto grau da tecnologia traveste-se de tecnologias do conhecimento e, de fato, é muito mais fácil tais domínios se intercruzarem. Sociedade da Mente e da Informação. Uma idéia que se tem de máquina, desde a revolução industrial até o modernismo, mais ou menos, é a de uma tecnologia desumana. Até hoje tal idéia perdura. Por outro lado, a idéia de uma máquina travestida de informação torna-a muito mais humana, amigável, nesse sentido de interface e de usuário.



Jenny Holzer - Ambition is just - 1997

A tecnologia de agora, seja qual for o seu nível, não pode ser definida somente pelas noções de instrumentalidade ou funcionalidade. Isso não quer dizer, por outro lado, que tudo se dá na "estetização" da tecnologia. Estetização aqui apenas como um termo errado e pejorativo para definir certa produção do design e da publicidade que investem nos signos tecnológicos para tornar os produtos mais atraentes: a tecnologia como um valor para uma satisfação e fantasia consumista. Só que essa

"estetização" é própria de nossa época e tem outros motivos, tais como a virada do capitalismo sobre a individualização, sobre a participação do consumidor, sobre a complexidade, a atitude e a informação. Isso não é Estética da Máquina ou, que seja, Estética da Máquina de Agora. Não podemos confundir o que é da arte e o que é da tecnologia. O que é do estritamente funcional e do que é artístico. O que é do Capitalismo e o que é da Arte. Arte enquanto pensamento e criação e não como mercado ou circuito. Há uma definição muito mais ampla de Estética surgida a partir das vanguardas e do pensamento da razão de ser da Arte na era da máquina.

A arte tecnológica ou arte *high-tech*, nos termos colocados por Eduardo Kac, tem o privilégio no mais alto grau tecnológico e também na obsolescência. A proposta dessa arte não deveria ser a ficção sobre uma tecnologia futura, mas uma pesquisa sobre uma tecnologia (tecnologia artística, tecnologia de comunicação) por vir. Sua prática não se dá no futuro, mas é uma arte feita para o presente. Uma arte cujo grau tecnológico é o grau de agora, não um alto grau que ainda não existe. Às vezes esse *high-tech* pode estar mascarado numa tecnologia futura, num corpo biotecnologicamente modificado, numa ficção científica que se traveste de atualidade. Até que ponto não há também uma espetacularização da tecnologia contida nessas exposições de arte tecnológica ou simpósios? A arte tecnológica, se é superior à arte tradicional, retoma os mesmos discursos do passado, da lógica do progresso vanguardista.

Duchamp se deslumbrou numa feira de máquinas. Daí entra a questão do desnível, ou se a arte é reflexo da tecnologia ou se age junto no mundo. Ou se é de outro nível esse reflexo. A questão retorna. Como estabelecer qual é o mais alto grau do tecnológico? O hipergrau tecnológico. Se a arte está sempre num nível abaixo, deslumbrada, querendo estar no nível da tecnologia. O problema sobre a noção de vanguarda, do nível tecnológico deste progresso e que já é uma questão cansada. Não podemos subestimar o poder poético dos dispositivos e dos meios, no entanto uma obra não deveria ser valorada pelo grau tecnológico que possui, sendo assim apontada, com esses critérios, como

mais interessante e mais digna de nosso tempo. Já não importa mais o *high* ou *low* mesmo que na maioria das vezes tudo fique no *medium*.

Não há diferença entre o valor para as artes do *high-tech* moderno e o *high-tech* de agora. Isto porque ambos acompanham a mesma lógica do Progresso. O que os diferencia está naquilo que era tecnológico antes e agora já não é mais. Esse valor do *high-tech* atinge, de qualquer forma, de tempos em tempos, a sociedade, a moda, as artes. Esse anseio pela modernização geralmente é seguido por uma idolatria e vontade de ser tecnologicamente moderno.

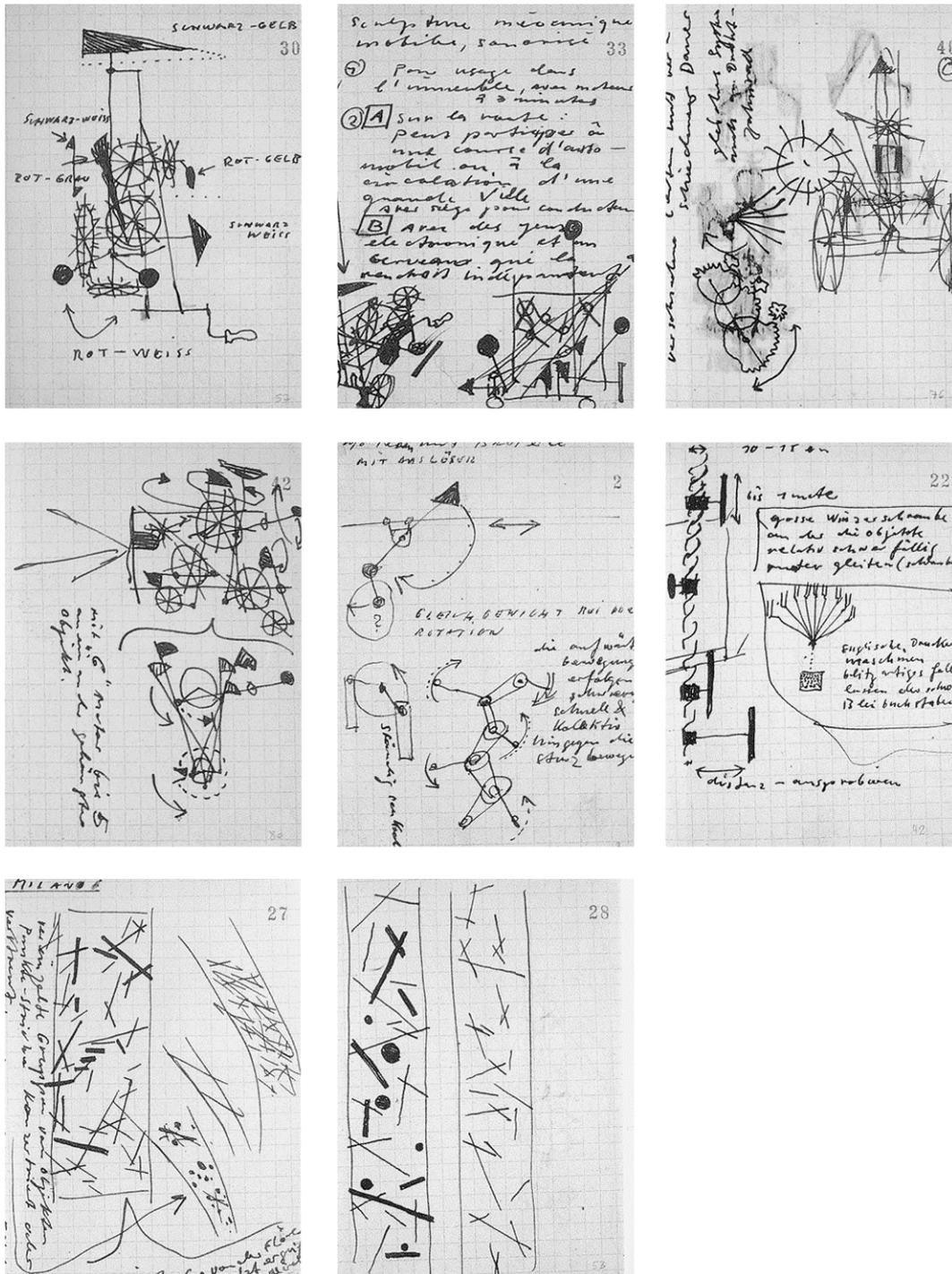
Temos aí confluências, conversas e convivências entre os níveis que ficam entre o *high* e o *low*, de uma forma "natural" e "simples" como essas coisas convivem. Não existe a necessidade de equipararmos, de estarmos adequados a um nível tecnológico, própria das exigências da modernização. Isso tem a ver com o *high-tech* dissimulado. Para quê exibir a potência da máquina? No caso, o poder da tecnologia? Para resultar na sensação do sublime ou do fascínio pela grandiosidade tecnológica?

Max Bense em sua *Pequena Estética* e Abraham Moles em sua *Teoria da Informação e da Percepção Estética* querem fazer com que a informação estética seja quantificável em termos de sua novidade. A originalidade se oporia à banalidade como redundância da informação semântica. Couchot vê um rejuvenescimento da reflexão estética nessas idéias ao mesmo tempo em que considera os pontos problemáticos de se quantificar a informação estética "que não parece possível, porque, por definição, é singular e imprevisível; tal quantificação introduziria um código universal às mensagens estéticas, e as tentativas experimentais de Moles para fazer aparecer esta informação estão sujeitas à cautela" (Couchot, 2003, p. 137)

Não deveríamos dizer poder da máquina e sim potência da máquina. Potência que não exclui a poesia. Uma potência da máquina que não diz respeito somente ao que é tecnológico, mas também à poesia. Poesia de Herberto Helder? A poesia romântica? A poesia do filme? A poesia de Beuys. Por uma nova definição de poesia. Jogar fora a poesia cansada. Porque *não está mais de acordo* com o tempo em que

vivemos. Já não dura mais. Mesmo que por uma poesia mais máquina. Poesia num novo sentido de duração, que pode dizer que o que está três séculos atrás pode ser novíssimo ainda. Não no sentido do *remake* ou do eterno retorno. Mas porque ainda faz sentido para a produção de um artista específico. Faz funcionar com essa produção de poesia. Em que as ligações não se dão de gênero para gênero, mas vão do cinema às artes, da literatura ao mundo, da política ao turismo, de toda a qualquer coisa existente. Faz muito tempo que já não tem mais sentido privilegiar um ou outro, fazer uma contraposição entre um ou outro, entre o que é poético e o que é tecnológico.

Quer dizer que não existem artistas interessantes trabalhando sobre as questões tecnológicas ou com a tecnologia? Vários. O que pretendemos aqui é tirar esse deslumbramento tecnológico, através da importância dada à exibição do dispositivo, somente. Ou mesmo à exibição do funcionamento do dispositivo. Uma idéia seria fazer com que o dispositivo esteja escondido, camuflado, dissimulado numa poesia mais consistente. Esconder a tecnologia – se é que dá para separar a



Jean Tinguely - folhas de um caderno com idéias sobre arte cinética - 1954

qualidade do *high-tech* da tecnologia para fazer emergir a poesia. Um autômato às avessas. Qual a diferença entre usar algoritmos generativos ou qualquer outro recurso tecnológico (do grau tecnológico de agora)? O problema está no *high-tech*, Que não se entrega de uma forma simplista à arte do passado, apenas no *remake* ou no reprocessamento digital de estilos anteriores?

Por isso sempre houve o problema da arte antiga de perceber a consistência de uma arte nova. Uma coisa estranha sobre a ruptura com a tradição reside no fato de que os acadêmicos geralmente acusavam a arte de vanguarda como sendo vazia e superficial, ou sem sentido. Não podemos confundir aqui a questão da consistência e da intensidade poética da arte com a consistência proclamada pelas instituições e pela tradição corrente, pelo cânone corrente de arte. A arte não pode exibir o dispositivo ou o funcionamento do dispositivo então? Não quando esse é apenas o jogo contido nessa arte. O jogo deve ser muito mais risível do que isso. Esse jogo vê a constelação tecnológica antiga e de agora, vê o mundo em que vivemos e vê outros mundos em potência. Vê a poesia de antes e a poesia que pode ser agora. Uma poesia intensa e consistente.

Seria ilusório deduzir que a arte numérica está avançada em relação à arte tradicional. Se existe progressão e não progresso no desenvolvimento tecnológico, essa progressão não saberia repercutir automaticamente no âmbito da arte. Uma obra mais sofisticada tecnologicamente não é uma obra mais artística. A interatividade numérica não engendra forçosamente a arte, ao menos não mais do que a extensão da Internet engendra automaticamente a democracia: nós o sabemos. As tecnologias mudam somente os dados da criação artística, do "trabalho da imaginação criadora", para retomarmos a expressão de Baudelaire. Elas o mudam, entretanto muito profundamente, ao mesmo tempo em que mudam as modalidades de produção e da circulação de sentido (Couchot, 2003, p. 303).

A tecnologia e a ciência parecem estar vinculadas, relacionadas, confundidas e hibridizadas, em todos os seus aspectos, com a arte, de modo que não sabemos mais, devido o grau de artificialidade ou de simulação alcançado, onde começa a aparência tecnológica e a tecnologia propriamente dita, o que é artístico e o que é científico em certos trabalhos, o que poderia ser ficção científica e é apenas o começo de uma realidade. A questão da produção de formas belas pela arte tecnológica não é mais a mesma daquela pensada no modernismo. A arte tecnológica e nem mesmo a tecnologia precisam mais ser funcionais, não no sentido empregado na primeira metade do século

XX. Por outro lado, há uma confusão entre a pesquisa estética e pesquisa científica em várias obras ou pesquisas estéticas da arte de agora. Como conseguir separar o que é artístico, o que é científico, o que é tecnológico nessas práticas?

A obra não avança nem regride. Transforma-se. Complexifica-se.

3^a Parte: Máquinas de Agora

A Interatividade Infeliz

No fundo, a forma torna-se esteticamente válida na medida em que pode ser vista e compreendida segundo múltiplas perspectivas, manifestando riqueza de aspectos e ressonâncias, sem jamais deixar de ser ela própria (Eco, 1991, p. 40).

Um dos problemas sobre a arte tecnológica, além daquele sobre a confusão entre o estético, o científico e o tecnológico, seria saber

qual é o grau de sua tecnologia. Saber se o tecnológico desta arte está sempre no limite do grau máximo.

Se a tecnologia está sempre se desenvolvendo a passos largos, o valor da obra reside na exibição do dispositivo? Ou somente na traquinagem e na brincadeira tecnológica? Não é mais fácil para a arte de agora legitimar qualquer coisa como arte, qualquer evento, qualquer não-arte. Nesse ponto, a obra de arte, aquela que se utiliza da tecnologia como um fim em si mesmo, perde o sentido. Não em termos de uma perda da aura ou da sensibilidade. O sentido perdido é aquele da arte como um produto intelectual e artístico relevante para o mundo de agora, que carrega um significado forte de poesia, transformação e criação.



David Cronenberg- Crash (cena do filme) - 1996

A obra de arte de alta tecnologia foi feita para funcionar. Daí que essa obra fica dependente de um bom funcionamento. A obra instável pode estragar facilmente. Às vezes não funciona porque depende de uma manutenção constante. Sua exibição pode ser prejudicada. Funcionar, nesse sentido, pode ser entendido aqui como arte feita para o público/interator/perceptor interagir. A supremacia da interatividade: elemento constituinte mais importante dessa obra. Que falha e não funciona. A escada rolante, a porta automática, o aspirador de pó do *Playtime* de Tati.

Like the illusions of a magicians, the pathos of automata lies in that they are doomed to failure, not only by physical desintegration, but in the mind of the beholder, by a final sense of inconviction (Burnham, 1968, p. 187).

A mesma fascinação tecnológica, a mesma já analisada nos futuristas, a de almejar uma tecnologia sempre por vir. Um novo tipo de mecanolatria. A fascinação já não é mais do automático ou do mecanismo puro, mas da interatividade pela interatividade, do novo *gadget*, da mais nova febre tecnológica. O mesmo tipo de espanto do panótipo do começo do cinema. Novo fascínio e deslumbramento tecnológico, por seu pequeno ou grandioso espetáculo. Que tem a ver com a própria sensação tecnológica nova, a tecnestesia ou a assimilação cultural da máquina.

Não é somente um depósito de imagens e de signos mais guarnecidos que a indústria oferece ao olhar, mas igualmente um depósito de percepções, de comportamentos novos, onde o artifício domina a cada dia, um pouco mais sobre o natural (Couchot, 2003, pg. 24).

Agora, essa sensação tecnológica, a tecnestesia, não precisa ser re-afirmada em obras de arte. Não precisa preparar o fruidor da arte para uma tecnologia ou mundo vindouro. Não precisa educar, fazer uma pedagogia de um tecnologia por vir. É um erro pensar que a pedagogia da sensação tecnológica vem da arte. Nesses termos, a arte se torna mais um reflexo do mundo e da tecnologia. Separa-se quando na verdade ela deveria estar junta, convivendo junto. Será que o artista ainda precisa preparar a sociedade para uma adaptação aos choques provocados pelas mudanças tecnológicas? Ele deveria conferir uma função pedagógica à arte? Esse é um pensamento que ainda está no começo do século XX. Não porque é velho, mas porque já não nos diz mais nada. Agora, a tecnologia vive um momento tão acelerado que as adaptações também ocorrem de forma muito rápida. Nesse sentido, a arte pode estar em um certo desnível em relação à vida, em sua função de ensinar e "preparar os homens para as tecnologias vindouras". Principalmente porque a tecnologia já não é mais um monstro, uma máquina de tear, uma locomotiva ou um avião. Mas muito íntima do pensamento e das

relações. A pedagogia tecnológica acontece de uma forma muito rápida nos dias de hoje, mudança que se dá de ontem para hoje. A velocidade do novo é da ordem do Qual é o novo Novo de hoje? Novo que, amanhã, ou hoje à tarde, será o novo velho. Já não tem mais graça, não dou mais risada, não me surpreende ou deslumbra. Enquanto alguns artistas se deslumbram com o uso do celular (*mobile art, gps art*) ou sobre qualquer outra tecnologia, pessoas comuns estão criando seus próprios usos e interações com essa tecnologia, com esse celular.

Há um certo desnível nesse deslumbramento. No uso primário das tecnologias pela arte. O de querer estar incluso no meio da revolução tecnológica, não importa se é pistão, tubo catódico ou *GIF* animado. Principalmente quando a sensação tecnológica é a sensação da interatividade. Tocar, ouvir, sentir, não pensar. A sensação da interatividade tecnológica é usada de forma cotidianamente hoje, de fato: na internet, nos celulares, no *touch screen* com a interface do banco. A rapidez com que os produtos da alta tecnologia chegam ao alcance das pessoas faz desmentir a necessidade de uma arte que ensina. E o fato da arte se apropriar destes dispositivos não pode ser um fim em si mesmo. É a mesma questão da arte pela arte, da máquina pela máquina vanguardista – aquela do esvaziamento do conteúdo em relação à forma. No caso de algumas obras, existe a interatividade pela interatividade. O jogo deve ser muito mais rico para me surpreender, para eu dar risada. Senão eu prefiro o videogame, alta tecnologia que me faz dar risada, que me faz sair fora do pré-estabelecido. Eu não preciso ficar impactado pela tecnologia, deslumbrado. A tecnologia já está no meu dia a dia. O jogo tecnológico contido numa obra de arte deve ser muito mais rico, complexo, plural do que uma traquinagem sobre a interatividade.

Geralmente as obras pioneiras da arte tecnológica são ou parecem ser mais produtos da técnica do que da arte. Estas obras parecem ter mais relação com o entretenimento do que com a poesia ou o pensamento. Para Couchot as artes do numérico mudam profundamente as práticas artísticas já existentes.

Se o numérico serve às outras artes, também as desloca e as renova (Couchot, 2003, pg. 252).

Bem forte o discurso da arte tecnológica, de colocar-se em um nível acima em relação a assim chamada "artes tradicionais", no caso, a arte contemporânea. Tem-se a impressão de que o numérico é propriedade somente dessa "arte numérica", legitimada pelos institutos de pesquisa, pelos festivais e por um grupo de artistas, na voz de textos teóricos e publicações. Notamos um tipo de pensamento ainda apegado a certos valores vanguardistas como o de ruptura da tradição que coloca o numérico com um produto privilegiado e, deste modo, parece haver uma separação rígida entre os artistas que usam o computador e os que não usam.

Resulta disso que se as práticas artísticas numéricas são atualmente as mais aptas a se hibridar às práticas artísticas preexistentes, são também as mais aptas a reforçar a tendência a desespecificação que faz explodir os critérios clássicos da arte (Couchot, 2003, p. 266).

A teoria da arte tecnológica, tão ligada na hibridação e na pluralidade, ainda mantém certo discurso segregatório e não interconectável. Em alguns casos essa teoria não pensa em rede e de forma múltipla, e faz uma separação na arte. Não percebe que esse discurso que eleva o numérico faz esquecer o estilhaçamento do ponto de vista único, as conexões, as redes, em seu discurso fechado em relação às "outras artes". O movimento de transformação não se dá somente numa via unidirecional, da tecnologia para a arte. A renovação da arte não se dá só no privilégio do tecnológico, mas a partir de vários outros objetos que formam o mundo de agora.

As Instituições Validam e Legitimam o que é Arte

Felizmente todo este simulacro de valores culturais é aniquilado com antecedência pela arquitetura exterior. É que esta, com as suas redes de tubos e seu ar de edifício de exposições ou de feira universal, com a sua fragilidade (calculada?) dissuasiva de toda a mentalidade ou monumentalidade tradicional, proclama abertamente que o nosso tempo nunca mais será o da duração, que a nossa temporalidade é a do ciclo acelerado e da reciclagem, do circuito e do trânsito dos fluidos. A nossa única cultura no fundo é a dos hidrocarbonetos, da refinação, do *cracking* da partícula de moléculas culturais e da sua recombinação em produtos de síntese. Isto, Beaubourg-Museu quer escondê-lo mas Beaubourg-carcaça proclama-o (Baudrillard, 1991, p. 85).

Um das questões da arte de agora diz respeito à convivência entre dois mundos, aparentemente distintos. Dois mundos de discursos auto-proclamados e legitimados por suas instituições, a saber: a assim denominada "arte contemporânea", que é aquela dos museus, galerias, feiras de arte, bienais e documentas, arte que é validada na Bienal de Veneza e na Art Basel, na Tate, no Guggenheim e no MoMA; e a vertente tecnológica das artes, que aqui chamaremos de arte tecnológica, dos centros de pesquisa e festivais e cujo desenvolvimento se entrelaça com a arte do século XX, vinda até os dias de hoje em nomes como artes numéricas, artes multimídias, artes eletrônicas, arte *high-tech*, *new media art*. A arte do Media Lab e do ZKM. Do Ars Electronica e do Transmediale.

Finalmente há uma segregação que condena essa arte, e com ela todas as artes que repousam sobre um substrato tecnológico, a ocupar um lugar à parte, isolado do resto da arte o qual continua a fazer referência e a impor seu sistema (Couchot, 2003, p. 13).



Richard Roger - Lloyd's Building - Londres -1984

O autor fala que são poucas as manifestações consagradas à arte numérica e reclama por uma integração ou legitimação "dessas artes" pelo "resto da arte". Porém o autor também coloca essa divisão, ao separar a arte numérica ou tecnológica, do que seria o "restante das artes". Fala também da ausência de uma reflexão crítica, estética e histórica do ensino. Pelo menos no Brasil, há uma valoração boa, se formos pensar nessa lógica de segmentação, tanto da arte tecnológica quanto da arte contemporânea. Ele acusa alguns setores da sociedade, sentindo um decréscimo de consideração em relação às artes numéricas, evocando os hábitos e a inércia cultural, o mercado, os custos, a falta de meios e de informação. Couchot vai além, meio que num ímpeto vanguardista, e acusa a sociedade – aqui a sociedade legitimada na instituição arte contemporânea – de não entender a radicalidade das

propostas. O autor coloca a arte tecnológica numa situação em que ela deveria merecer destaque ou privilégio em relação às "outras artes", ou numa situação de incompreensão. Surto vanguardista que esquece a especialização do mundo e a segmentação da vida. Esquece também que a tecnologia já está entranhada em todos os setores. A interatividade não precisa de nenhum tipo de pedagogia. A tecnologia surge de uma forma cada vez mais veloz e chega a vários setores da sociedade numa escala de tempo cada vez menor. Equivoca-se também a noção de radicalidade. O espanto tecnológico é momentâneo. O momento que durava dez, vinte anos, hoje dura semanas ou mesmo um dia.

A isso se soma o desconhecimento de muitos jovens artistas que, fascinados pela tecnologia, ignoram as vias que outros abriram anteriormente e que eles prolongam sem saber [...] O modo cyber dos anos 90 esquece que é oriundo direto da cibernética, de suas máquinas e de suas teorias, há mais de meio século, e que marcou muito fortemente tanto a ciência quanto a arte e a filosofia (Couchot, 2003, p. 13).

Por um lado você tem a crítica da arte contemporânea, feita pela arte tecnológica, em nomes como Mário Costa, Roy Ascott, Edmond Couchot etc. Aqui a crítica é de que a arte contemporânea seria uma arte tradicional e de que a arte mais avançada de nossa época seria a dos "*new media*". Discurso parecido com aquele das vanguardas, da lógica do progresso, de que as artes anteriores carecem de valor, por serem tradicionais. A tecnologia sempre fica obsoleta. Mas o que perdura dessa relação?

Do outro lado temos a crítica da arte contemporânea sobre a arte tecnológica, de que essa arte seria apenas uma traquinagem da máquina, de um deslumbramento sobre o que é tecnológico, em um decréscimo de poesia, artisticidade ou profundidade. Relembremos que havia uma crítica parecida da arte acadêmica – resquício do romantismo, simbolismo na arte do começo do século XX – sobre a arte de vanguarda. Hans Belting desconsidera a arte tecnológica, o que ele chama de "artes multimídias" como sendo uma arte de fato. Reduzindo a arte a seu caráter

não-funcional, não enxerga as possibilidades poéticas da arte que se entrelaça com as tecnologias, independente do grau. Para ele:

É uma lenda que ela [a arte tecnológica] faça invenções, que altere o padrão da tecnologia [...] As invenções são muito mais caras do que aquelas que poderiam ocorrer no domínio da multimídia (Belting, 2006, p. 120).

Confusão entre o que é da arte e o que é da tecnologia levada apenas em seus aspectos puramente funcionais. E que desconsidera outros traços combinativos e interconectáveis de qualquer ato criativo, seja ele científico, filosófico ou artístico. É uma idéia cansada sobre a arte tecnológica e a confusão que há entre o que é da tecnologia e o que é da poesia – questão muito antiga, por sinal. Algumas vezes esta arte se dá melhor em seus produtos mais "funcionais", digamos assim, o videogame, o cinema, no que diz respeito ao funcionamento da interação ou participação do público. Afinal de contas muitas traquinagens sobre a interatividade são mais bem resolvidas em outros ambientes, no uso cotidiano do computador, do celular ou dos jogos eletrônicos. A questão não é saber se a arte tem o dinheiro ou não para se equiparar à tecnologia ou se tal obra possui de fato um grau avançado de tecnologia para ser considerada como tecnológica. Mas sim se ela tem a capacidade, independente do nível do *high-tech*, de inserir-se num projeto poético transformativo e consistente. O *new media* por si só não se sustém, mas ele não deve ser acusado de entretenimento ou fútil.

Dois discursos diferentes e que já não dão mais conta da produção da arte de agora. Os artistas e suas artes parecem não estar se importando muito com essas fronteiras. São artistas que se servem tanto da instituição "galeria de arte" como da instituição "centros de pesquisa". Da mesma maneira que existem em suas poéticas pontos onde essas artes se comunicam. A separação se daria somente na generalização do discurso e da instituição. Como veremos a seguir, o



Richard Long - Berlin Circle - 1996

problema está intrinsecamente ligado ao discurso e por seguinte às instituições que repercutem essas separações, rompimentos e críticas. Mas a questão da arte está muito além da legitimação e da validação operada pelas instituições. O ponto em que queremos chegar é em que lugar a crítica deve ser feita, tanto dentro da lógica da instituição arte tecnológica como da instituição da arte contemporânea.

Olhando de uma forma segmentária e dualista sobre a arte contemporânea e a arte tecnológica, vistas assim separadas e legitimadas por suas instituições, parece que uma sempre está em desnível em relação a outra. A primeira estaria em desnível em relação a um alto grau tecnológico. A segunda estaria em um certo desnível em relação à criação poética ou ao "estilo", em seu apego simplista ao pastiche da história da arte, principalmente quando pensamos no reprocessamento de formas e conteúdos, já que vários autores da arte tecnológica vão falar sobre a desimportância da representação (termo que eles usam para a figuração ou para a visualidade) e o privilégio sobre o tecnológico e as interações propiciadas por essas tecnologias. Estes autores também vão falar sobre a carência de identidade ou estilo das imagens de síntese. O próprio da arte tecnológica seria o decréscimo da

forma, do estilo e da artisticidade. Aqui criação de forma muitas vezes é confundida de modo depreciativo. Como se não houvesse pensamento na forma. Até mesmo a decoração é pensamento. A decoração é pensamento quando transforma formas anteriores e cria. O Art Nouveau é pensamento. Da mesma maneira que o Design Contemporâneo ou mesmo a Publicidade ou a Moda criativa. Pensamento no sentido de construção da imagem de um período, imagem do mundo.

Entretanto, ao privilegiar a este ponto o processo e o conceito, referindo-se prioritariamente aos mecanismos da linguagem, a arte conceitual esqueceu que existia também um pensamento figurativo, operando sem conceitos, que não se constitui numa atividade mental menor, participando da elaboração do mundo simbólico, de uma riqueza e de uma complexidade consideráveis (Couchot, 2003, p. 120).

Não dá para colocarmos todos os artistas e discursos nessa crítica. A questão agora deve se dirigir à produção artística consciente, independente desse joguinho dual que quer saber qual é a morada da arte. A própria noção que está em descrédito hoje em dia é a totalização de um estilo único e universal, da idéia de uma eleição de uma arte, estilo, prática soberana sobre outra. Essa lógica binária de saber qual prática artística se sobressai como sendo a prática artística de agora por excelência nos parece equivocada. Obviamente generalizações como o domínio da instituição "arte contemporânea" ou "arte tecnológica" é que perdem nessa história. Então como definir uma prática da arte de agora por excelência? Quais são as ferramentas que nos guiam para defender uma arte como detentora do título "arte de agora"? O próprio nome já denuncia a resposta.

A arte de agora não fala da evolução dos estilos nem da eleição do estilo único, mas do estilo entendido como um projeto criativo. A arte de agora é direcionada ao que está sendo feito agora. É uma arte do presente, por isso dialoga poeticamente com o mundo em que vivemos, não só em termos de reflexo. É uma arte que opera sobre o mundo e com o mundo. Por mais que seja especializada, tanto os compartimentos "arte contemporânea" quanto "arte tecnológica"

conversam no mundo e modificam o mundo. Não dá para negar a operação no mundo feita pela arte, nem o modo como esta lida diretamente sobre as formas e as atitudes do mundo. Uma micro-operação poética feita por um artista pode reverberar à distância sobre a cultura, sobre a tecnologia ou sobre o pensamento. É toda a cultura que anda junta. Essa rede de linhas que se cruzam entre o artístico e o vivido, ou sobre a linguagem ou sobre os meios de comunicação, esses cruzamentos são difíceis de serem especificados, estancados e colocados sob a lente do microscópio. É um movimento mais complexo e múltiplo que é próprio do modo como as coisas acontecem e não do discurso que põe em texto o acontecido.

Entre a Instituição e a Criação

As exposições da indústria como esquema secreto de construção dos museus; a arte: produtos industriais projetados no passado (Benjamin, 2006, G 2a, 6 - p. 212).

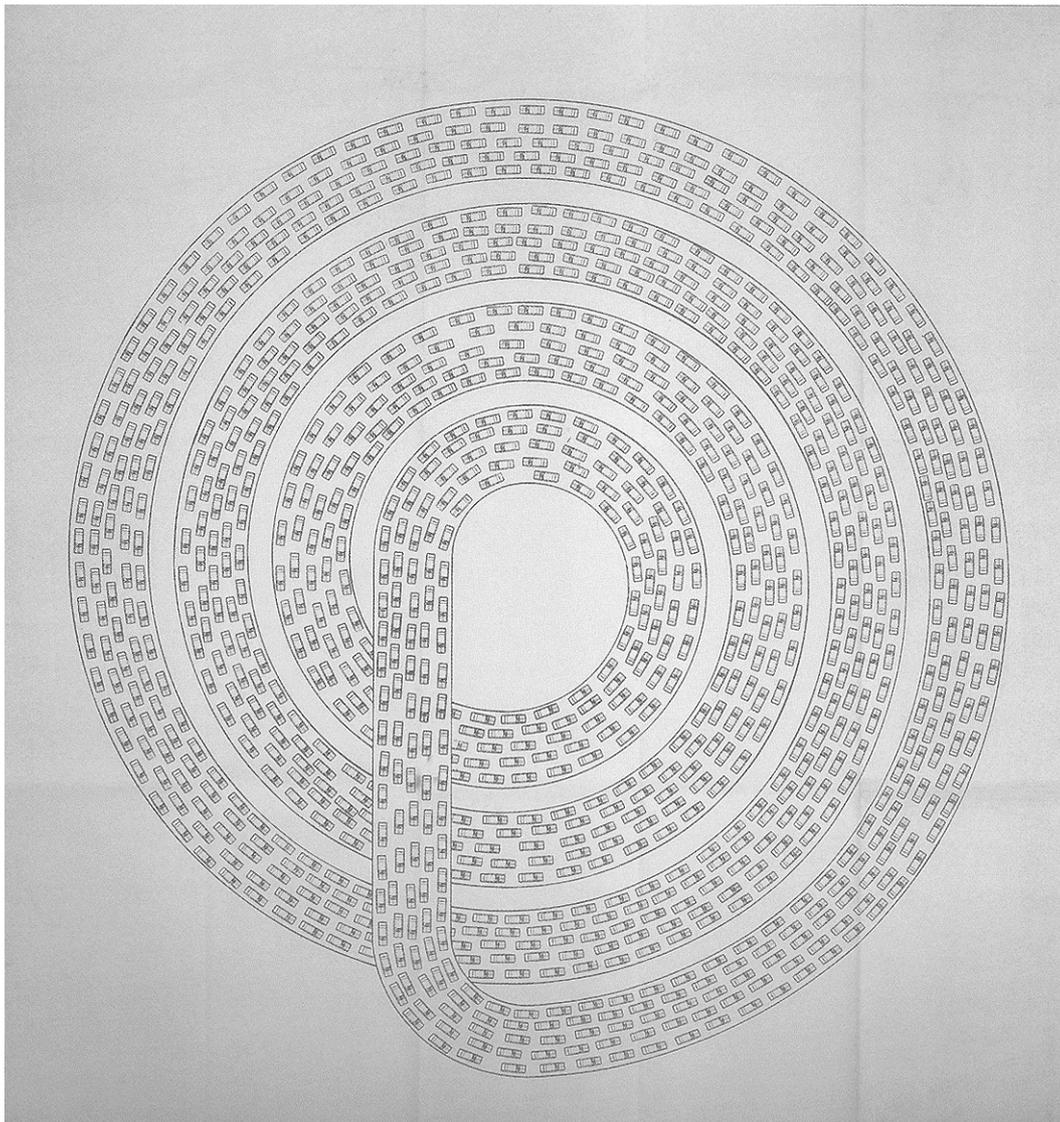
Da mesma forma que o tempo decorrido do século XIX para o XX viu nascer algumas práticas ou instituições, como as olimpíadas ou a manifestação mais engajada das práticas esportivas, ou como as grandes exposições e sua mostra da potência econômica e tecnológica, a arte também inaugurou um novo modo de estar situada no mundo. Não só pela questão das vanguardas. Inaugura-se uma era da exploração comercial mais espetacular e grandiosa do museu e das galerias.

O motivo para a organização da exposição reside então menos na prática da arte do que na cultura, que para ainda ser mais convincente, tem de ser apresentada de maneira visível por meio da arte (Belting, 2006, p. 26).

Há, nesse sentido, uma relação muito forte entre a exposição de arte do século XIX, salões, feiras e bienais, com a exposição universal e as feiras de máquina.

A arte tecnológica, por outro lado, é validada por outro tipo de mercado: o dos centros de pesquisa. Não dá para colocar uma "aura" inocente em nenhuma instituição, na bienal ou no festival. Mas a questão não é mais essa, a de considerar a arte como algo "puro", que não foi ou não deveria ter sido tocada pelo capitalismo. Este é um sentimento simples que diz que a arte realmente legítima é aquela que não é vendável. Na instituição, centro de pesquisa e festivais, temos uma outra indústria operando. O ponto aqui tampouco é o do elogio ao mercado, mas o de não nos enganarmos com uma certa "purificação" das artes através do seu desapego. Desapego que é também discurso, o das artes engajadas do século XX ou do ataque vanguardista contra os modos de vida burgueses, contra a tradição burguesa. Porque o que não está institucionalizado e está à margem pode, de um dia para o outro, ser institucionalizado, colocado no centro. Mas não como objeto de culto ou da tradição, porém como o pré-estabelecido da arte.

Como o artista faz para sobreviver nesse ímpeto, não da criação vanguardista, mas da ruptura com o pré-estabelecido, no caso, numa ruptura com a instituição? Como o artista pode sobreviver rompendo com a instituição? Como um artista sobrevive nos dias de hoje



León Ferrari - Autopista del Sur - 1980

se não colocar sobre si um rótulo, se ele não pertencer a nenhuma instituição galeria ou instituição centro de pesquisa? Se não colocar um rótulo sobre si e dizer: “pertencço a este movimento e minha poética diz respeito a isso no mundo”. Mas mais do que isso, “pertencço a essa galeria, a esse instituto de pesquisa ou a esse grupo específico”. Pertencer a um grupo, ter uma morada e fazer os jogos de linguagem e de estilo. O rótulo do artista deveria ser sua própria poética, seu texto, sua linguagem, sua máquina.

O Novo Novo

Por toda a parte, a ênfase é na obrigação do movimento, a hipermudança sem o peso de qualquer visão utópica, ditada pelo imperativo da eficiência ou pela necessidade de sobrevivência. Na hipermodernidade, não há escolha, não há alternativa, senão evoluir, acelerar para não ser ultrapassado pela "evolução": o culto da modernização técnica prevaleceu sobre a glorificação dos fins e dos ideais. Quanto menos o futuro é previsível, mais ele precisa ser mutável, flexível, reativo, permanentemente pronto a mudar, supermoderno, mais moderno que os modernos dos tempos heróicos. A mitologia da ruptura radical foi substituída pela cultura do mais rápido e do sempre mais: mais rentabilidade, mais desempenho, mais flexibilidade, mais inovação. Resta saber se, na realidade, isso não significa modernização cega, niilismo técnico-mercantil, processo que transforma a vida em algo sem propósito e sem sentido (Lipovetsky e Charles, 2004, p. 57).

A pergunta sobre o futuro deslocou-se para a duração, dada a velocidade do novo, em que a novidade é descartável e efêmera. O novo Novo acontece através de micro-transformações do passado, numa poética sincrônica muito veloz.

O ritmo com que surgem as invenções artísticas acelera-se, mas a importância das inovações reduziu-se na mesma medida em que elas não criam mais nenhum estilo novo (Belting, 2006, p. 21).

Estilo novo, nesse sentido, não é a produção do novo, mas o surgimento de um estilo manifesto que pode caracterizar a produção artística de nossa época. Ou o de saber a continuidade de estilos, o que vem depois. Errado hoje é pensar em estilo como uma idéia geral ou algo que se aplique a todo este momento. Concordamos com o Estilo somente se ele significar a poesia construída por cada artista, o que lhe confere singularidade e o conecta com os outros de seu tempo e o passado.



Atelier van Lieshout - The Technocrat (Alcoholator / The Feeder / Total Faecal Solution / The Autocomposter and Watertower) - 2003

O progresso, como pretensa lei da história, é um produto do século XIX e vai perdurar no século XX, tanto na idéia de vanguarda como na própria questão da historicidade dos movimentos artísticos, na idéia de que existiria uma evolução dos estilos. No caso da arte que conversa com máquinas, essa questão foi chegar ao seu limite na idéia de que os objetos estéticos progrediriam na mesma medida que os objetos da tecnologia.

A produção do novo dar-se-ia apenas atrelada a uma inovação técnica? Deve-se desvincular o que é da técnica e o que é próprio da poesia – construção de linguagem, movimento transformativo, potência de criação, que no caso não está desconectada da criação técnica, do uso da tecnologia, da construção poética da tecnologia. Na maioria das vezes a arte tecnológica está bastante atrelada ao *high-tech*. Mas deveria ser diferente? O natural da pesquisa tecnologia é se mover do novo em novo, causando obsolescência.

Porém a arte não é da ordem da obsolescência e os "estilos", os objetos estéticos e a poesia não se movem, "evoluem" conforme o passo da tecnologia e dos objetos técnicos. A crença de que os objetos poéticos se movem da mesma maneira que a os produtos da tecnologia é algo que deveria ter acabado com o fim das vanguardas. Mais ainda vemos certo tipo de discurso da arte tecnológica de agora, semelhante àquele da vanguarda, em questões como a superioridade da arte feita com os meios mais recentes, ou de que outros tipos de produção artística são tradicionais ao não usarem tecnologias de agora ou um grau tecnológico avançado. Ou mesmo lançando conceitos extremos de racionalidade e primazia da tecnologia e da ciência, numa oposição simplista ao que seria próprio da arte tradicional: o subjetivado e o romântico.

O Romantismo é comumente aceito como um dos alvos do ataque vanguardista contra a tradição artística. Há sempre uma persistência da crítica ao Romantismo; crítica generalizada, já que é associado a este movimento o excesso de Eu, o mesmo contraponto feito pelas vanguardas racionalistas. Mas o que de fato foi atacado não foi o Romantismo e sim o pré-estabelecido romântico, tudo aquilo que no final do século XIX não sugeria mais criação ou transformação, mas cheirava apenas a decadência. Também foram alvo e ataque os academicismos da *Beaux-arts* do *Salon*, resquícios do que tinha sido o Romantismo, e também o Simbolismo ou todos os outros movimentos que já faziam parte do passado e não *estavam de acordo* com a máquina, símbolo impessoal de um tempo novo ou futuro, de uma modernidade utópica que ia em direção a uma arte de grupo, em direção aos novos valores da personalidade objetiva. De modo geral, os movimentos de vanguarda não iam contra o Romantismo (enquanto movimento de potência criadora em seu próprio momento), mas contra tudo aquilo que durava como romântico na era da máquina.

Fazer oposições simplistas é algo mais difícil nos dias de hoje. Queremos dizer que simplistas foram aquelas oposições feitas por alguns discursos comuns e pré-estabelecidos da arte tecnológica: a dessubjetivação da pessoa ou do artista, num intuito extremamente

racionalista de esconder as questões sobre artisticidade, estilo, subjetividade, representação, impondo a razão onipotente da ciência. O que não combina são estes dois mundos distintos. Distinção que não é feita nem pelo que é próprio da arte, nem do tecnológico. Porque essas oposições são próprias da instituição, o lugar onde a arte ou a tecnologia geralmente é validada e legitimada.

Por um lado, a arte tecnológica é acusada pela arte contemporânea de não ter poesia. A poesia nem mesmo é um discurso comum da arte tecnológica. Aqui poesia no sentido do privilégio do conteúdo, da artisticidade, do estilo. Questão muito cansada e há tempos respondida. Porque já não importa dizer ou não dizer Eu. Não importa mais ir contra ou não a arte tecnológica ou a arte contemporânea. A solução é a convivência nesses lugares. Convivência que pode não se dar no discurso, mas entre os artistas ou dentro de sua poética pessoal. Deve-se ir contra o pré-estabelecido e não contra a criação.

Couchot quer, num momento, legitimar a arte tecnológica ao dizer que ela é uma mistura de automatismo técnico e subjetividade, contra quem acredita que esse fazer artístico proporcionaria a redução do ato criativo a puros automatismos maquínicos, contra a singularidade e toda expressividade. Questão que se funda na legitimação de uma arte que pode ou não ignorar a subjetividade da produção de uma obra. Não deveria haver constrangimentos em dizer que determinada obra não contém traços de subjetividade. Não precisamos necessariamente, e sempre, humanizar as tecnologias ou nos atermos aos traços maquínicos somente. Do mesmo modo que uma obra não tecnológica ou tecnológica que use a subjetividade não deveria se constranger ao falar Eu. O que perdura dessa discussão é que determinadas concepções de subjetividade ou objetividade já não condizem mais com o mundo em que vivemos ou com uma prática artística de agora. Toda arte pode se equivocar não por ser objetiva ou subjetiva, mas pela maneira como trabalha essa subjetividade ou objetividade. É o que chamamos de ingenuidade. Mas ao mesmo tempo essa ingenuidade quer dizer não *estar de acordo* com agora. Ainda estão paradas naquelas questões já resolvidas. Não por serem questões antigas. Mas não dizem mais o de

hoje. Não duraram. Por outro lado há várias questões do passado que estão ainda fervilhando ou brilhando na cabeça dos artistas. Reformuladas, vistas por outros olhos, recombinaadas. A ingenuidade artística é complicada, porque o que era ingênuo ou tradicional passa a não ser de uma hora para outra. Não *estar de acordo* com o mundo não quer dizer que tal obra é ultrapassada, mas que ignora o desenrolar da história e da arte. Não nos termos de evolução de estilos, progressão, mobilidade evolutiva entre objetos estéticos e objetos técnicos. A arte que *não está de acordo* fecha os olhos para o tempo presente, para as coisas que acontecem no mundo e para os modos de vida.

Uma arte consistente, porém, geralmente não se apega ao *estar de acordo* ruim, o que se baseia na presentificação frívola. Também deve ser lembrado que certos tipos de arte, ainda não legitimados pelas instituições, podem se passar como aqueles que não *estão de acordo*. As instituições é que legitimam o que é ou o que não é arte. Ainda que hoje seja mais difícil uma arte transformativa e conectada com seu tempo ser ignorada pelas instituições legitimadoras. O que ocorre é que muitas vezes a própria instituição pode não perceber as micro-rupturas. Afinal o que *está de acordo* hoje, amanhã pode não estar. Amanhã deve ser considerado no sentido de velocidade e presentificação do novo e da ruptura, que fazem parte do *estar de acordo* ruim: o de ontem já é o velho. Acelera-se. Acumula-se. Esquece-se.

O Fim do Homem e da Arte

Alguém poderia objetar que quanto mais a obra tende para a multiplicidade dos possíveis mais se distancia daquele *unicum* que é o self de quem escreve, a sinceridade interior, a descoberta de sua própria verdade. Ao contrário, respondo, quem somos nós, quem é cada um de nós senão uma combinatória de experiências, de informações, de leituras, de imaginações? Cada vida é um enciclopédia, uma biblioteca, um inventário de objetos, uma amostragem de estilos, onde tudo pode ser remexido e reordenado de todas as maneiras possíveis (Calvino, 1990, p. 138).

Sobre o devir da arte tecnológica, Douglas Davis diz que o fim do homem é, aparentemente, o futuro da arte. Essa conclusão, prevendo já os rumos da arte por um caminho pós-biológico, tal como anteviu Burnham, abarca características importantes da arte de agora, que dizem respeito à indefinição dos limites entre as coisas, cuja definição só existe no real. Limites entre o sujeito e o objeto, entre o estético e o científico.

A relação da arte com a ciência e a tecnologia, além de possuir raízes históricas mais profundas – confusão da representação gráfica da arte com a da ciência, relações estreitas da ciência com a arte via magia, utilização de métodos e instrumento comuns, características de intuição e a imaginação e criatividade comuns entre ambas – acontece recentemente como uma espécie de reconciliação com a vida, no sentido em que esta se tornou especializada e abalada pela fragmentação. Deste modo afasta-se do discurso que prevê ou atesta a morte da arte, aproximando-se de um diálogo que valoriza ambas as vertentes e que coloca a arte em uma dimensão maior que a do artista gênio preso dentro de seu mundo artístico. Não é a arte que morre: o que ocorre é que muitas das funções atribuídas a ela, anteriormente importantes, deixam de sê-lo e a arte ganha novas funções, em face de uma nova percepção de mundo, tal como Walter Benjamin um dia colocou. Os efeitos da refuncionalização e mudança na natureza da arte são: a) o próprio atestamento da morte da arte; e b) o surgimento de movimentos assim denominados antiartísticos. Ou então podemos observar também que há um movimento da arte como pesquisa rumo a um apagamento das fronteiras entre o estético e o científico, afastando o artista de seu mundo particularizado. Abertura para a coletivização da informação ou para conceitos que vão além do que seja a sua própria vida. Questão intensamente discutida pelas vanguardas históricas em sua vertente mais racionalista para se contrapor ao excesso de Eu do Romantismo. Mais adiante, um dos tópicos da assim chamada pós-modernidade vai ser a volta da importância do enunciador.

Fim do Homem, Dessubjetivação ou Diluição do Eu através da imersão da consciência humana em um sistema artificial conectado em uma rede computacional, a Internet. A idéia de várias consciências

imersas em um sistema artificial pode tanto ser análoga à Internet, de mentes conectadas simultaneamente em um ambiente artificial, o que já ocorre hoje, ou pode significar uma futura imersão de consciências e memórias fora do corpo.

Fim do Homem como Dessubjetivação ou Diluição do Eu através da imersão da consciência humana em um sistema artificial que suporte a existência após a morte. Mentis conectadas em uma rede computacional *matrix* ou de ficção científica.

Fim do Homem, do Artista e da Arte, Dessubjetivação através da *anti-arte*, da arte-vida ou de tudo aquilo que não é arte: o artista não 'fala' sobre si mesmo, mas sobre várias outras coisas. Deste modo o artista não só fala, mas faz várias outras coisas e diz que isso é Arte: pseudo-ciência, pseudo-vida, pseudo-política, pseudo-tecnologia.

Para Hans Belting, nossa época tem a necessidade de epílogos.

A consciência hoje, do que quer que se preste contas, em todos os temas e registros da língua é de um epílogo, assim como uma vez no romper da modernidade, foi de prólogo, militante maníaco pelo futuro e intolerante diante do passado (Belting, 2006, p. 18).

A nossa época fala sobre o fim ou sobre a conexão e o acúmulo? Acreditamos que nossa época nos fala menos sobre começos e fins e muito mais sobre os meios, sempre no presente. É no meio que se adquire velocidade, sempre na terceira margem. O meio, nesse sentido, é a mensagem.

A relação da arte com a ciência e a tecnologia, três metáforas que cobrem e depois se dissolvem em uma única realidade (Davis, 1973, p.187), similar à concepção de cérebro proposta por Deleuze e Guattari (1993), pode ser vista na diluição dos limites, uma expansão de nossa consciência e condição: a diluição do biológico em máquinas ou a diluição do artista na multiplicidade de artistas, modos de vida, informações e interações. A tecnologia, como meio ou ferramenta, pode ser um elo

comum entre a arte e a ciência, mas, por outro lado, torna-se parte do trívio de uma estrutura, ao lado da arte e da ciência.

Uma das explicações mais óbvias para a razão de ser da arte tecnológica seria o próprio poder da ciência, o poderio de imaginário e a fascinação que exerce. Mais além, podemos pensar nessa nova relação arte-técnica através do fato de que a arte, desde o começo do século XX, quer sair de si, não quer ser arte. Quer fazer a conexão do pensamento artístico com outras formas de pensamento. Neste movimento, a arte dirige-se para qualquer coisa existente, para todas as coisas existentes. Inclusive para a tecnologia. Só me interessa o que não é meu. Lei do Homem. Lei do Antropófago. O que poderia ser uma coletivização do conhecimento ou uma dessubjetivação da arte através da racionalização ou do apagamento do corpo biológico face a uma tecnologia intrusiva e modificadora, pode significar, por outro lado, uma direção da arte ao que não é sobre nós mesmos, uma expansão dos limites para o que *não é arte*. Ciência, política, coisas cotidianas.

Para Davis, a desmaterialização, ou antes, a virtualização da pessoa, deve ser vista sob a idéia da mente humana criando e sentindo em simbiose com um computador. Conversa entre o que é artificial e o que é humano. Conversa antiga da relação arte-técnica. Metáfora para a conversa homem-máquina mas também para a arte como conversa: o silêncio de Duchamp, as aulas de Beuys, a terapia de Lygia Clark. Conversas entre homens e máquinas. Conversa entre o estético e o científico.



Joseph Wright - Experimento com um pássaro em uma bomba pneumática - 1769

Movimento Manifesto

Eia todo o passado dentro do presente!

Eia todo o futuro já dentro de nós! eia!

Eia! eia! eia!

Frutos de ferro e útil da árvore-fábrica cosmopolita!

Eia! eia! eia, eia-hô-ô-ô! (Pessoa , 1980, p. 205)

As noções de manifesto e movimento artístico, surgidas das vanguardas históricas, inserem-se no contexto artístico do século XX, e também nessa concepção de progresso artístico, de culto ao novo e ao original – como se a noção de reprodutibilidade já não tornasse inválidos o único e o original.

Isso será válido se pensarmos na idéia de movimento artístico como uma demarcação de idéias comuns, com seus cânones, utopias, divergências com outros movimentos, diferenciais de inovação e seus pontos de vista centrais. Essa idéia, próxima da idéia de pioneirismo artístico e de sua exacerbada importância, é de

fato compreendida quando pensada no contexto dos manifestos artísticos: eram textos que colocavam a público as características e posições do movimento, múltiplos, entre si, em sua variedade, mas únicos, em si, em sua visão central de mundo.

A arte de agora é caracterizada principalmente pela constatação do fim da aplicabilidade da noção de vanguarda para a produção artística, assim como no discurso morre qualquer possibilidade de uma única teoria, de totalização das narrativas. A diferença fundamental entre a arte moderna e a arte de agora é a ineficácia ou invalidade da noção de vanguarda tanto na leitura como na produção das obras. Dessa maneira também desaparecem ou perdem sua importância as noções de manifesto e de movimento artístico; o que existe são artistas trabalhando sozinhos, com sua rede sónica, pragmática, síncrona, aberta, hipertextual, de estilos conectáveis, menos caracterizáveis: não se pode colocá-los como sendo desse ou daquele movimento; e dentro de sua própria arte encontraremos signos que podem ser ou não novos em relação à arte anterior, e estes signos podem dialogar ou não com a arte que é produzida agora.

O moderno era heterogêneo também, mas só enquanto existia a diversidade de movimentos, grupos e manifestos. O que normalmente é considerado Moderno por algumas teorias são apenas aquelas vanguardas mais racionalistas e estas teorias acabam se esquecendo da pluralidade de outras manifestações do período.

A máquina, seja ela qual for, ainda dura. O que se equivoca agora é a concepção modernista de vanguarda, que está próxima da idéia de progresso, e é caracterizada pelos pontos de vista únicos e centrais presentes nas noções de manifesto e de movimento: com isso surgem ou são reafirmadas outras noções, como de diluição, conexão, hibridização, jogos de linguagem, complexificação, multiplicidades, polifonia, heterogeneidade.

O que é arte hoje pode não ser amanhã. As tecnologias do período modernista, aquele das máquinas chegando às ruas e às

casas, eram alta tecnologia para o período, eram o que estava sendo pesquisado nos institutos de tecnologia e que se tornariam o *high-tech* futuro. Evidencia-se hoje a aceleração da obsolescência do que é o mais alto grau da tecnologia. Essa aceleração é verificada também, num sintoma de presentificação, no fato de que tudo atinge a velocidade no meio, ou na constatação de que a loucura está no meio do rio. Nem passado nem futuro: só presente. A noção de Novo transforma-se: já não é o novo da vanguarda, mas o problema do Novo presentificado. A noção de vanguarda se equivoca no sentido do manifesto e do movimento, mas ainda pode haver outra forma de ruptura da tradição. Tradição como o que já está estabelecido. O novo provém de uma nova noção de prática artística como pesquisa. A criação não se dá como uma revisão do passado, pastiche ou paródia, mas acontece com a transformação do passado, tendo em vista o *espírito de nosso tempo*. O passado só tem razão quando faz sentido hoje. Ao mesmo tempo em que há uma propaganda generalizada da conectividade e da interconexão, cada vez mais nos isolamos e esquecemos. Podemos até montar um coletivo, mas a especialização das artes chega ao micro: cada artista é um movimento e um manifesto. Na mesma medida em que é afirmado o apagamento ou a dissolução do artista na multiplicidade de artistas, signos no multitudinoso, reafirma-se a poética de cada um, suas posições sobre o passado como pontos luminosos da linguagem anterior, suas escolhas.



Le Corbusier, Kunio Maekawa, Junzo Sakakura, Takamasa Yoshizaka - The National Museum of Western Art - Tokio - 1959

Acumulação e Esquecimento de Artistas

As passagens do texto mantêm entre si virtualmente uma correspondência, quase que uma atividade epistolar, que atualizamos de um jeito ou de outro, seguindo ou não as instruções do autor (Levy, 1996, p. 36).

Agora, a posição do artista não é nem a de um gênio romântico, nem a de um manifestante contra a arte do passado. O artista não faz movimentos. Sua revolução diz respeito ao seu trabalho e ao lugar onde está inserido no emaranhado estético da arte de agora. Fractalizado, mas conectado. O que também é uma espécie de dessubjetivação: o sujeito do artista dilui-se na multiplicidade de artistas. O conceito de diluição do autor, por outro lado, liga-se ao conceito de complexificação, no modo como somos bombardeados com as mais variadas imagens. O autor e o sujeito diluem-se na participação e na interatividade do espectador. Todos diluídos nos emaranhados da vida,

da técnica e da linguagem: quem sou eu e o que é meu estilo na complexificação e multiplicidade de estilos? Logo, o conceito de artisticidade também se dilui.

Resgatar a artisticidade poderia ser uma das metas da arte de agora? Ou ainda fornecer elementos estéticos e os signos provenientes da lógica do progresso, da moda e da busca incessante pelo novo? Rede de artistas ou rede de propostas estéticas. Já não existe um manifesto ou um movimento que os conecta. O que os conecta?

Segundo Ginevra Bompiani (1989, p. 365-409), a Quimera, animal triplo da mitologia grega, é descendente de uma linhagem de monstros ao longo de um eixo dominado pela serialidade e pela hibridização. Entidade multiplicável, devido às suas características singulares e sua ambigüidade histórica, este monstro passou a ser modelo de toda composição possível, de todo híbrido, inclusive dos híbridos contemporâneos da engenharia genética. Também dos híbridos metafóricos e míticos da tecnologia com o homem. Na literatura a respeito da Quimera, além de não existir muito consenso sobre sua história, também não existe consenso sobre sua forma. Quimera passará a ser tanto parte da teoria poética como terá uma similaridade com a metáfora enquanto figura de retórica.

O pensamento de uma tecnologia quimérica dentro do que é o imaginário tecnológico de agora parece o mesmo daquele que Baudrillard chegou a reclamar tempo atrás, o de uma absoluta inter-relacionalidade do mundo. Assim, esta metáfora de um corpo híbrido não só é análoga ao mito do autômato mas também à fantasia do corpo imerso no ciberespaço, realidade virtual, redes digitais. Aqui o híbrido se dá entre o 'real' e o virtual. A Quimera é tanto uma 'não-presença' como uma problemática.

Os modos do imaginário seguem-se aos da evolução tecnológica e o modo futuro de eficiência técnica suscitará também ele um novo imaginário. Percebem-se mal ainda os aspectos disto, mas talvez depois das estruturas de um imaginário animista, depois das de um energético, será preciso estudar as estruturas de um imaginário cibernético, cujo mito focal não será mais de um organismo absoluto, nem o de um

funcionalismo absoluto, mas o de uma absoluta inter-relacionalidade do mundo (Baudrillard, 1993, p.127).

Aqui Baudrillard já antecipa a questão da saturação de informação e da interconectividade das redes sociais, digitais, estéticas, filosóficas e de todas as formas de hibridação. Podemos entender essas cartografias hipertextuais como um modelo para a própria sociedade contemporânea e para a complexificação cultural que esta atingiu, bem como para o pensamento como um todo e seus ramos: a ciência, a filosofia e a arte.

É evidente que o pensamento de Pierre Lévy leva o pensamento de Deleuze e Guattari a um âmbito das novas tecnologias, sobretudo pela visão hipertextual e eletrônica que dá ao conceito de



Erwin Wurm - Instructions on how to be politically incorrect - 2003

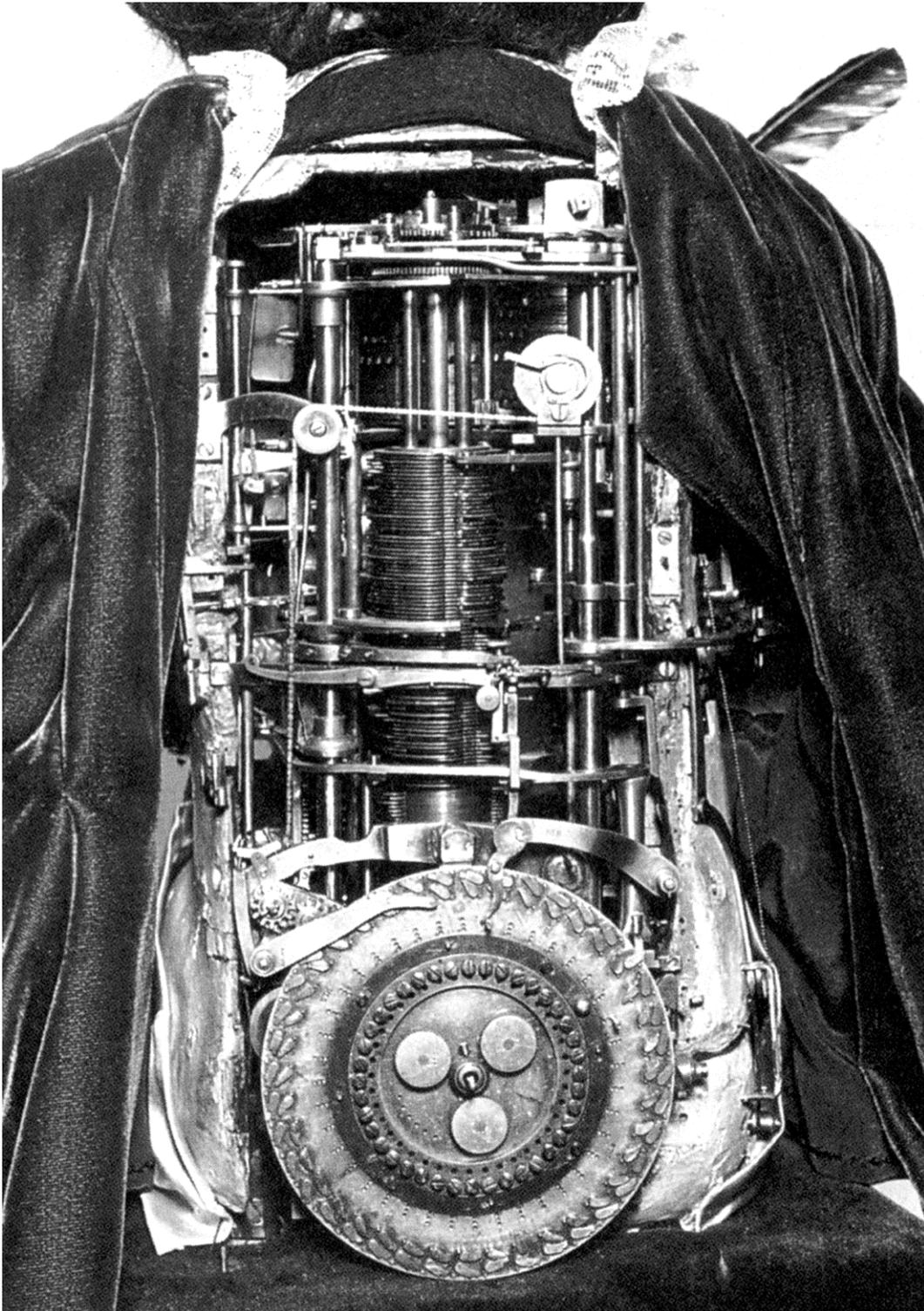
virtual enquanto problemática. Podemos reclamar, também, por uma História da Arte e uma Estética que sigam os movimentos hipertextuais e os diagramas da virtualização, no modo como suas características e reações foram delineadas acima e tal como assinalamos através da situação do artista de agora, da máquina abstrata e da complexificação da

arte, independente do meio utilizado. Artistas trabalhando sozinhos e talvez interconectados. Solidão, saturação e acumulação contra o manifesto e o movimento artístico. Conversa entre o homem-máquina. Fim do homem e fim da arte. Ou um hiperpovoamento de propostas artísticas. As bienais, as feiras e os festivais são um amontoado de obras de arte. O fazer artístico se tornou uma busca frenética pela mais nova notícia artística do dia. A novidade da arte da época da sobrecarga de informação é aquela instantânea da notícia online, ou a do *feed*. Excesso, acumulação e atualização. Aqui já não importa mais o movimento que rompe com a estrutura da linguagem de um movimento anterior. Que não quer eleger o Estilo. Já não importa mais a interconexão estética entre artistas e destes com os movimentos artísticos anteriores. O que importa afinal é a exibição do acúmulo de novos artistas. Atualização diária de algo recente, que indica o excesso de artistas no mundo.

Isto é Tecnologia, Ciência ou Arte?

Art can determinate the nature and purpose of man in company with 'non-art', with technology, with science, and beyond (Davis, 1973, p. 182).

As relações entre máquina e arte transitam entre a utilização da alta tecnologia – medida pela quantidade e por seu grau ou estado (*high-tech*) de agora ou de seu tempo – e a utilização da tecnologia como signo, idéia *tecnomitológica*, retórica da técnica, problemática tecnológica, máquina abstrata. Também fica evidente a proximidade com os assuntos científicos e a consideração da arte como pesquisa. Após as tentativas de Duchamp com a anti-arte, ou o negativo da arte, é o artista alemão Joseph Beuys, inserido nos movimentos de performance dos anos de 1960, quem fará um dos trabalhos mais extremos no sentido de tirar a arte de sua aura e trazê-la para a vida. Para este artista, todo envolvimento vindo da ciência, economia, política, religião e toda esfera da atividade humana podia ser uma obra de arte desde que fosse um ato consciente, como um modo de validação.



Pierre Jaquet-Droz - Mecanismo do escritor - autômato - 1774

A noção de colagem, proveniente do conceito de existência serial e de reprodutibilidade técnica, liga-se ao conceito de diluição do autor e do sujeito, através da multiplicação de artistas. Para Beuys e para vários artistas do século XX, qualquer e toda coisa pode ser arte: um

acontecimento, um gesto, coisas achadas, um letreiro, um texto científico, uma máquina. Aqui está presente não somente a idéia de colagem, mas fundamentalmente a noção de evento. Qualquer evento pode se tornar arte. E assim fica mais fácil a pesquisa estética aproximar-se da pesquisa científica.

Burnham irá analisar em *Beyond Modern Sculpture* a escultura do século XX como o resultado de um conjunto de forças metamórficas coerentes, geradas pela autoridade tanto psíquica como intelectual da ciência e da tecnologia. A união da ciência no processo de mecanização possibilitou a força que a tecnologia precisava para chegar no nível da tecnologia de agora. A ciência no modernismo tornou-se um modelo de procedimento para as artes, fazendo com que o artista se tornasse um pesquisador. Burnham (1968, p. 8) denomina esta influência da ciência como 'idealismo científico', um modo de explicar a obra de artistas formalistas como Moholy-Nagy, Gabo, Pevsner ou Vantongerloo. De modo semelhante Lewis Mumford viu o trabalho destes artistas, que criaram equivalentes não-utilitários dos aparatos que o físico estava empregando em seu laboratório. No caso de Naum Gabo e Moholy-Nagy, a criação artística começa a se afastar dessa simples associação de beleza mecânica e beleza artística e passa a se aproximar cada vez mais das pesquisas e dos experimentos de cientistas. Estes artistas começaram a incorporar novos materiais e a tratar a arte em analogia com as equações matemáticas, com as fórmulas físicas.

El experimento estético ocupaba un lugar comparable al experimento científico: era un intento de emplear una cierta especie de aparato físico con el fin de aislar un fenómeno sujeto a experimentación para determinar los valores de ciertas relaciones: el experimento era una guía para el pensamiento y una manera de plantear la acción. Como las pinturas abstractas de Braque, Picasso, Léger, Kandinsky, estos experimentos constructivistas hicieron distinta la respuesta de la máquina como objeto estético (Mumford, 1971, p. 355).

Como em Beuys, a noção de arte estende-se de sua terminologia clássica. Avançando sobre o silêncio de Duchamp, um exemplo desse relacionamento da arte com o que "não é arte" é o

Invisible Project, uma colaboração entre os artistas James Turrel e Robert Irwin e o psicólogo Edward Wortz iniciada em 1969, que se resume em conversas e discussões a respeito da arte bem como de sua relação com a tecnologia. Este projeto indica o entendimento da arte como conversa. Inclusive conversas entre homens e máquinas, conversa entre o estético e o científico. Da mesma forma, o Futurismo constituiu-se através de teorias, antes de qualquer salto significativo em direção à mudança na forma de suas obras. Fora do teor de ficção científica ou antecipação que isto pode conotar, podemos fazer essa analogia tanto com o *Invisible Project* como com outros tipos de arte que se hibridizam com o discurso científico: *United States*, de Laurie Anderson; *Conversations*, de John Cage e Daniel Charles. Ou com obras teóricas que se hibridizam com a arte: *Glas*, de Jacques Derrida, *La Parasite* de Michel Serres. O texto se transforma em semiosis, movimento paradigmático que percorre todos os planos e tira deles as conexões necessárias.

Douglas Davis (1973, p. 180), sobre a possibilidade de a fascinação do artista e a do cientista ser do mesmo tipo, cita Robert Jastrow, que acredita que as diferenças entre cientistas e artistas são menos claras do que se imagina, pois estes operam sobre as mesmas bases: intuição e imaginação. Para Linda Hutcheon (1991, p. 27), este apagamento das fronteiras entre o estético e o científico seria resultado da transgressão pós-modernista em relação aos limites aceitos de antemão entre as artes, entre os gêneros, entre a ficção e a não-ficção e, por extensão, entre a arte e a vida. Mas esta transgressão não seria um pouco mais 'antiga'?

A imaginação científica, para ser inteligível e legitimada, deve ser definida em uma linguagem lógica já estabelecida. Para Frank Popper, a imaginação artística, pelo contrário, pode ser usada livremente, obedecendo apenas ao plano técnico dos meios utilizados. Deste modo, não existiria uma diluição total do estético no científico. De fato, existem diferenças entre a arte e a ciência, mesmo que em muitos pontos seus objetivos, anseios e até métodos se confundam. Douglas Davis possui uma visão semelhante, ao traçar as diferenças entre a arte e a ciência, de modo que enquanto a primeira está preocupada com os fins, a outra está

preocupada com o processo destilado pelo imaginário científico. O que os une é a pesquisa e a busca da informação que esteja fora do senso comum; no entanto o artista não tem necessidade de provar as descobertas feitas através de suas pesquisas.

Because science is the new religion, that news is shaking, perhaps (as shaking as theological dispute in the Middle Ages), but it ought not be. I do not claim and neither does anyone else I have cited that science as we currently understand it is identical with art (Davis 1973, p. 180-181).

Por outro lado, mais do que uma diferença entre fins e meios, o que conectaria a arte à ciência, segundo Burnham (1968, p. 5), seria a mesma ânsia de fazer descobertas e também os mesmos desejos de consumação das idéias em totalidades belas.

O sonho de uma fusão entre arte e ciência é um pesadelo. A arte não é uma ciência esboçada cujo destino seria chamado a se confundir um dia ou outro com a ciência. [...] Parece necessário, pelo contrário, no momento em que a arte está a este ponto dependente da ciência e da tecnologia, de manter suas diferenças: de substituir as certezas (mesmo as probabilísticas) da ciência pelas incertezas da sensibilidade (Couchot, 2003, p. 309).

A arte que faz uma figuração de máquina ou que usa os novos meios e ferramentas tecnológicas, assim como foi visto no modernismo e depois, parece não querer uma fronteira com a tecnologia e a ciência.

Uma das respostas para este problema das diferenças ou conexões entre as disciplinas foi buscada por Deleuze e Guattari (1993) no livro com o irônico título de *O que é a Filosofia?*. Ao responderem a esta questão, os autores, através dos conceitos que definem esta disciplina, irão buscar na definição de outras disciplinas uma resposta para a condição do pensamento como um todo, para o Cérebro. A filosofia é definida sobretudo pelos conceitos que cria. O fato de a criação de conceitos ser algo exclusivo da filosofia não faz com que tenha algum privilégio sobre outros modos de pensar, mas antes lhe dá



Walter de Maria - Mile long drawing - 1968

uma função, porque há outras formas de pensar e de criar que não precisam, necessariamente, gerar uma finalização em conceitos. O modo como as linguagens são utilizadas definem tanto a diferença entre as formas do pensamento, com também constitui suas conexões. As três disciplinas extraem da linguagem tipos diferentes de se pensar. A filosofia tira conceitos, que não se confundem com idéias gerais ou abstratas; a ciência tira prospectos, que não se confundem com juízos; e a arte tira perceptos e afectos, que não se confundem com a percepção ou o sentimento. Não se confundem porque ambas sempre enfrentam o caos, traçam um plano sobre o caos. Mas não é o mesmo modo de ocupar estes planos, já que cada disciplina possui um plano que a caracteriza.

Para Deleuze e Guattari, a função da arte é conservar, embora o conservado não possua relação com a duração de seu suporte e materiais. O que se conserva da obra é um bloco de sensações, um

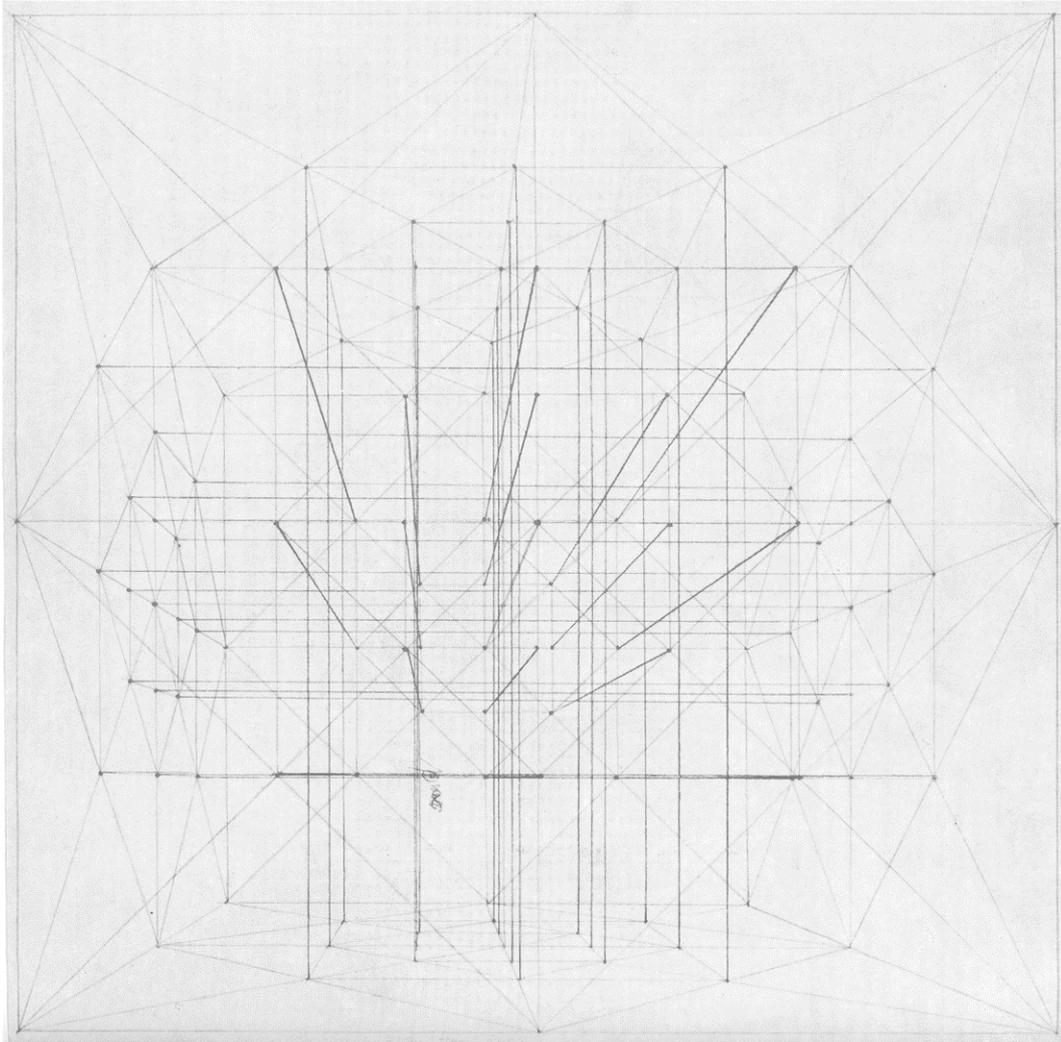
composto de perceptos e afectos. A arte define-se, então, pelo plano de composição, e os compostos de sensação que povoam este plano não se confundem com o estado de coisas da ciência, ou com o material e o suporte que a ciência pode determinar. Nos termos destes autores, a arte distingue-se da ciência. Entretanto o mesmo movimento de distinção pode ser o mesmo que faz com que haja um movimento de ida e volta, numa velocidade que as co-determina. Desta maneira, o plano técnico, por exemplo, é necessariamente recoberto ou absorvido pelo plano estético. A arte utiliza-se livremente deste plano para que possa construir seus blocos de sensações, para que, por exemplo, a matéria se torne 'expressiva'.

A composição é estética, e o que não é composto não é uma obra de arte. Não confundiremos todavia a composição técnica, trabalho de material que faz freqüentemente intervir a ciência (matemática, física, química, anatomia) e a composição estética, que é o trabalho da sensação. Só este último merece plenamente o nome de composição, e nunca uma obra de arte é feita por técnica ou pela técnica [...] E a relação entre os dois planos, o plano de composição técnica e o plano de composição estética não cessam de variar historicamente (Deleuze e Guattari, 1993, p. 247).

Existe, portanto, não só entre a arte e a ciência, mas também entre estas e a filosofia, uma independência respectiva, bem como uma divisão de trabalho que suscita entre elas uma relação de conexão, mais do que uma diluição de fronteiras. A arte continua sendo e continuará sendo arte, mesmo que redefinições e refuncionalizações aconteçam, ou mesmo que seu plano, o plano estético, entre em uma relação de conexão com outro plano, de modo que por um momento pareçam indistintos.

Outra característica que une as três formas do pensamento é a criação, seja qual for a linguagem que se utilize, já que nem os conceitos, nem as funções, nem os blocos de sensações existem inteiramente prontos. As três formas de pensamentos se cruzam e se entrelaçam, mas sem identificação. Pontos culminantes passam a existir, tal como na arte tecnológica, em que a sensação torna-se uma sensação da função, e o resultado é o pensamento como heterogênese.

Existem três tipos de interferência dos planos que se juntam no cérebro, segundo Deleuze e Guattari. Um primeiro tipo de interferência, a extrínseca, diz respeito ao modo como cada disciplina não deixa de operar sobre seus próprios meios. Isso se dá quando, por exemplo, cria-se conceitos de uma função, como o conceito de número irracional; também ocorre quando um cientista cria a função de uma sensação, como no caso das teorias da cor ou do som; ou quando um artista cria sensações de conceito ou de função, como no caso da arte abstrata. São interferências extrínsecas, porque cada disciplina permanece sobre seu próprio plano e utiliza seus elementos próprios. Existe um segundo tipo de interferência que é intrínseco; os autores dão o exemplo de *Igitur*, de Mallarmé, uma figura estética que se confunde com um personagem conceitual, e *Zarathustra*, que seria o movimento contrário ao de *Igitur*, uma entidade literária dentro da filosofia. Existe também, e este é um ponto forte, interferências ilocalizáveis, talvez a tão falada diluição, apagamento ou indistinção dos limites, bordas e fronteiras, tanto entre o estético e o científico, como entre a arte e a vida: o negativo da arte ou o pensamento como heterogêneses. É que cada disciplina distinta está, à sua maneira, em relação com um negativo; mesmo a ciência está em relação com uma não-ciência, que lhe devolve seus efeitos (Deleuze e Guattari, 1993, p. 279). Sobretudo, o que permanece são ambientes sem linhas definidas em suas divisas, ou, mais do que isso, planos distintos que possuem furos de conexão: eles dobram-se, desdobram-se em heterogêneses e pluralidade, multiplicidades do mundo.



Paul Klee - Pontos nodais no espaço - 1956

Arte + Pesquisa Funcionamento + Poesia

A imagem poética é, com efeito, essencialmente variacional. Não é como o conceito, constitutiva. Sem dúvida, isolar a ação mutante da imaginação poética nos detalhes das variações das imagens é tarefa árdua, conquanto monótona. [...] Para isso é necessário associar sistematicamente o ato da consciência criadora ao produto mais fugaz da consciência: a imagem poética. Ao nível da imagem poética, a dualidade do sujeito e do objeto é irisada, reverberante, incessantemente ativa em suas inversões. Nesse âmbito da criação da imagem poética pelo poeta, a fenomenologia é, se assim podemos dizer, uma fenomenologia microscópica. Por isso essa

fenomenologia tem probabilidades de ser estritamente elementar. Nessa reunião, pela imagem, de uma subjetividade pura mas efêmera com uma realidade que não chega necessariamente à sua completa constituição, o fenomenólogo encontra um campo de inumeráveis experiências; beneficia-se de observações que pode ser precisar porque são simples, porque 'não tem inconvenientes', como é o caso dos pensamentos científicos, que são sempre pensamentos interligados. Em sua simplicidade, a imagem não tem necessidade de um saber. Ela é a dádiva de uma consciência ingênua. Em sua expressão, é uma linguagem criança (Bachelard, 1998, p. 4).

Prazer do texto. Clássicos. Cultura (quanto mais cultura houver, maior, mais diverso será o prazer). Inteligência. Ironia. Delicadeza. Euforia. Domínios. Segurança: arte de viver. O prazer do texto pode definir-se por uma prática (sem nenhum risco de repressão): lugar e tempo de leitura: casa, província, refeição próxima, candeeiro, família lá onde é preciso, isto é, ao longe e não longe (Proust no gabinete com aromas de íris) etc. Extraordinário reforço do ego (pelo fantasma); inconsciente alcochado. Esse prazer pode ser dito: daí vem a crítica. Texto de fruição. O prazer em porções; a língua em porções. São perversos pelo fato de estarem fora de qualquer finalidade imaginável mesmo a do prazer (a fruição não obriga ao prazer; pode aparentemente aborrecer). Nenhum álibi resiste, nada se reconstitui, nada se recupera. O texto de fruição é absolutamente intransitivo. Entretanto a perversão não basta para definir a fruição: é o extremo da perversão que a define: extremo sempre deslocado, extremo vazio, móvel, imprevisível. Esse extremo assegura fruição: uma perversão média se atravanca rapidamente com um jogo de finalidades subalternas: prestígio, cartaz, rivalidade, discurso, parada etc. (Barthes, 2002, p. 61-62).

Estética do funcionamento. Poesia para a arte de agora.
Máquina lírica. Estética da máquina poética.

Não é toda arte validada como arte que pode ser considerada como arte. Arte com uma poética, com uma poética de fato transformativa, que permita abertura de significados, que faça relações com o passado, que não desconsidera o passado nem a cultura e a sociedade em que vivemos, que se insere nas práticas transformativas do presente. Tudo se resolve no meio, no presente e na velocidade. Na conexão e no acúmulo.

Não necessariamente tudo que até então é considerado como arte, deveria ser chamado de arte. Pensando em certas produções da cultura ou da comunicação, que até então não são vistas como arte: manifestações da cultura popular. Aqui entra a contraposição já resolvida entre o *low* e o *high*, pela legitimação. Podermos supor então quais são os elementos que vão fazer com que determinada manifestação seja considerada arte independente daquilo que é validado como arte pelas instituições, aquilo que foi nomeado. Como reconhecer um cinema que é ruim, um teatro que é ruim. Mesmo o cinema mais comercial, mais *blockbuster* e desconsiderado pela crítica como sendo um cinema arte, pode conter elementos transformativos, elementos de abertura interpretativa e de construção, que podem defini-lo como arte. Deste modo a questão não se resume ao que é validado como arte pelas instituições legitimadoras. São os elementos, geralmente dentro de uma tradição, de uma história das idéias, que acompanham o que é considerado como arte hoje. Não deveríamos confundir com tudo aquilo que é poético e que poderia ser considerado como arte. Faz-se urgente definir quais são as linhas que fazem o pensamento da arte ocidental. Aquela mesma tradição, rompida na Europa, que migrou para os Estados Unidos fugida da guerra, veio para o Brasil antropofagicamente, foi se chocar com a tradição japonesa no Gutai. O que faz de determinada prática ser de fato arte? Quais são os traços com essa história de ruptura que fazem ir além? Hoje tem a ver não só com a consciência da ruptura com a tradição européia, mas se hibridiza em todas as direções, na arte africana, na arte dos loucos. Ter o cuidado, porém, de perceber que a arte deve ser autoconsciente: ela tem uma história, não necessariamente a dominante ou ocidental, e é amparada por homens e pensamentos.

Cada estilhaço de artista formará uma poética totalmente nova e nisso reside a originalidade. Desvincular a idéia de que se retorna ao passado para trazê-lo de volta como paródia e pastiche. Confusão de que não existe um devir do pensamento artístico e que a única forma de novo se dá através do reprocessamento. Como hipótese, podemos pensar nos elementos que a tornam aberta. Da mesma forma que não podemos

descartar os efeitos ainda persistente das noções de progresso, da moda ou do espírito do tempo. É interessante lembrar o caso dos concretistas que, ao mesmo tempo em que rompiam com a arte anterior, resgatavam vários traços do passado, mesmo quando faziam obras fundamentalmente rígidas, dentro de um programa e na tradução de um paideuma.

Quando vamos para o lugar que deveria ser o espaço do discurso aberto e mesmo da obra aberta, o teatro, por exemplo, encontramos somente pré-estabelecidos. Todo o discurso já pronto do teatro, colocado de uma maneira usual. Talvez diferente para quem não o conhece, para quem não conhece as regras e o jogos do teatro. Ou ainda, os chavões da interpretação, o senso-comum do espaço cênico. A fórmula de como fazer um chamado teatro experimental. O jogo pode parecer inovador aos olhos de alguns e até incompreensível, tal o grau de novidade para esta ou aquela pessoa. Dentro da própria história pode-se perceber os elementos que são parecidos com outras coisas já feitas. Ver o jogo pronto para os atores e para a platéia. Isso não quer dizer que todo teatro precisa ser revolucionado. Ver quais são os traços de ligação com o mundo. A piada causa deslocamento e ruptura no pré-estabelecido ou na maneira sempre igual que eu faço a minha arte.

Não se pode confundir a produção do novo - no sentido mais forte de criação - com a moda ou com a própria noção de vanguarda. É deste modo que vemos surgir, de tempos em tempos, a questão do fim. Poderíamos confundir o fim da vanguarda com o fim da produção ou do debate do novo, de uma prática contemporânea nova, não só relacionado às técnicas. A tecnologia, de fato, produz ou traz à tona certos elementos do novo e pode por si só ser a novidade. O que não é novidade é a tecnologia em si mesma, desvinculada da poesia. O que seria essa poesia? Seria uma poesia que não traz o passado puro e simplesmente, sem transformá-lo, ou essa poética transforma? Corre-se o risco, então, de tudo ser colocado em aspas. O "novo" é aquele novo da vanguarda? Não, o novo da vanguarda não necessariamente podia ser "novo". Porque da exigência da novidade surgiu a tradição da ruptura. O romper com a

prática anterior é o que se torna velho. O pré-estabelecido das vanguardas.

A ingenuidade romântica ou mesmo vanguardista, de uma concepção de tempo histórico nostálgico ou utópico, é deixada de lado através da paródia e da ironia pós-modernas, reflexivas e auto-reflexivas, com relação ao passado. Ou por outro lado, a arte torna-se pesquisa. A arte deixa de ser ingênua a partir do momento em que a ciência e a teoria fornecem material e respaldo para a ironia e a paródia; ou a partir do momento em que a pesquisa científica seja um fator que tire a arte de sua condição auto-suficiente, do artista fechado em si mesmo e em sua arte. A partir daqui vemos serem resolvidos certos problemas como o da experimentação artística, sua precariedade de argumentação. Da mesma forma fronteiras entre *low* e *high* não têm a mesma importância. Se a arte é pesquisa, qual sua razão de ser na sociedade? Afinal de contas, a pesquisa artística não tem a mesma importância vital ou funcional na sociedade do que, por exemplo, pesquisas sobre células-tronco ou sobre uma nova vacina. Sua urgência é de outra natureza. Há então a confusão sobre a arte ter ou não função. Arte deve ser pesquisa não só em termos técnicos ou científicos. A arte, por sua vez, embrenhada nas realizações humanas, reflexo e reflector, operação e operadora, muda as formas do mundo e modifica atitudes. Isso ficou muito evidente no século XX, na forma como seus "produtos" se conectam com todas as outras coisas. É próprio da arte se lembrar tanto da história da arte tecnológica quanto lembrar da história da arte como um todo, sua história recente, as coisas que estão sendo feitas e pensadas agora, a sociedade.

O que mais caracteriza uma arte consistente de agora seria a pesquisa. Podemos fazer uma analogia com a pesquisa do cientista ou tecnológica. Ou a do historiador e do arqueólogo. Pesquisa aqui é um termo mais amplo de uma condição facilitadora da criação, da construção de um projeto poético. Pesquisa que se dá no interior da história da arte ou das técnicas ou de qualquer outra história. Da pesquisa dos novos meios, mas também daquela que se abre para o mundo e para qualquer e toda coisa, para o vivido, a política, os objetos cotidianos. Pesquisa é a elaboração da voz e da singularidade de cada artista. Facilitador da fuga

do pré-estabelecido, provoca uma abertura ao problema. Problema poético de cada artista. Com isso faz-se a ruptura com a arte anterior, mesmo que essa ruptura não esteja sobre o tempo e sim rupturas estilhaçadas que comporão o condensando poético de cada um dos artistas que debatem ou agem sobre o mundo de agora. Como uma questão de pesquisa e conexão.

Conclusão: O Objeto

can abbott laboratories boston edison campbell soup corn products crown zellerbach gimbel bros grand union polaroid united fruit canadian pacific continental oil general food philips petroleum reynolds metals bethlehem steel corp números e letras na esteira luminosa uma constelação móvel no grande quadro negro cambiando ordens com um tinido de chapas metálicas (CAMPOS, 2004)

A palavra objeto possui, etimologicamente, relação com o que é arremessado: míssil e torre. Algo que vai contra ou que está exterior ao ser humano. Algo pensado: que se opõe ao ser pensante ou sujeito. Segundo Abraham Moles (1975, p. 29), o termo objeto está associado, por uma parte, a um aspecto de resistência ao indivíduo; por outra, ao caráter material; e ainda a uma idéia de permanência. Ao diferenciar o objeto – como algo que é fabricado pelo ser humano e que possui uma condição técnica – da coisa, o autor associa seu significado à função e à utilidade em relação a um repertório de necessidades humanas. Ao assumir seu papel de resolver ou modificar uma situação mediante sua utilização, um papel de funcionalidade essencial, o objeto torna-se então mediador entre o homem e o mundo. É o objeto técnico. Geralmente o objeto tem uma função e uma utilidade em relação às necessidades humanas. As necessidades precisam ser necessariamente funcionais? Há ou houve um objeto funcional puro? Não há como olharmos o objeto apenas em seus aspectos estritamente funcionais, considerá-lo como um funcionalidade pura como quiseram um dia os Puristas, ou imaginaram os criadores da doutrina do Funcionalismo Industrial. Não podemos destituir

o objeto de seus aspectos culturais, sígnicos, comunicacionais, de uso e interpretação.

Somente assumindo uma visão dialógica para contrapor um período ao outro e imaginar que a partir dos anos 50 o objeto passa de uma condição de mera prolongação do ato humano - a funcionalidade pura ou a ação virtualizada para outra condição, a de mensagem da sociedade. Aqui o objeto dos anos 50-60, da cultura de massa, não seria somente aquele funcional e essencial, da máquina e da visão científica que se especializa e recorta o campo de estudo. Seria um objeto revestido de design, de mensagens, de signos. O objeto como prolongamento do ato humano ou como resultado de uma virtualização da ação ou objeto-função ou objeteto-técnico transforma-se em objeto de comunicação, objeto-midiático, objeto de signo: televisão, publicidade, design, *Pop Art*. Em direção a uma apreensão do objeto em termos retóricos, tira-se dele agora toda a forma ou toda a função. Assim vamos de um extremo a outro, do objeto-técnico puro para o objeto-signo puro.

Mas para a arte é irrelevante saber ou medir esse grau. Colocá-lo em estado puro. Retirar e separar dele aquilo que é funcional e essencial. Não existe distinção entre o que é objeto-técnico, objeto-mercadoria, objeto-signo, signo, coisa, matéria, imagem poética, sujeito, personagem, palavra, link, galáxia, idéia ou máquina. Tudo é objeto.

— — — — — o míssil, a torre, a cadeira, a placa, a ampliação fotográfica, o livro, o automóvel, o eletrodo, o banheiro químico, o ferro de passar roupas, o comprimido, o diamante, o corpo, a bateria, o letreiro, o jardim, a tubulação, o chapéu, a tábua, a embalagem, a roldana, o buraco, o papelão, o transformador, o molde, a enciclopédia, a tesoura, a janela de computador, a pedra, o panfleto, o vídeo pornô, o mármore, o tambor, o manequim, a câmera digital, o cobertor, o caminhão, a vasilha, o esparadrapo, a pista de skate, o esboço, a estante, a lâmpada, o monstro, a faca, a água, a coroa de flores, o aspirador de pó, o vidro de ketchup, os tipos móveis, o barco, a panela, a camiseta, o fone de ouvido, a madeira, o balde, o balanço, a cama elástica, a fotocopidora, a estátua, o frasco, as letras, a aerodinâmica, a mordança, a guarita, a escada rolante, o barril, o kit de primeiros socorros, o bordado, o

luminoso, o cavalo, a hélice, a impressora, a roda, a lâmpada fluorescente, o cubo branco, os instrumentos cirúrgicos, a moldura, a lista de compras, o edifício, o botijão de gás, as vísceras, a turbina, o relicário, o betume, a ferramenta, a caixa de som, o mosaico, a porta, os aparelhos de ginástica, o chifre, o armário, o metrô, a coluna, a argila, o tubo de raio catódico, a bacia, o museu, o tênis, o sino, a réplica, o vestido, a chapa de ferro, a jarra, o portão, o saco plástico, o brinquedo, o *grid*, o trailer, o cartaz, o óleo, a máscara, a cama, o jornal, o monte de areia, o espelho, o mapa, a mobília, o desenho animado, o concreto, o capuz, a grade, a máquina de escrever, a chaminé, o fotograma, a concha, o compasso, a gaze, a interface, os produtos de limpeza, a bola de futebol, o microfone, o pão, as roupas espaciais, a rede, o inventário, a borracha, a poltrona, a cédula de dinheiro, o pistão, a esteira de produção, a seringa, o ventilador, a árvore, a projeção, o carrinho de supermercado, o crachá, o *clip art*, o coelho, o controle remoto, a documentação, a fumaça, a luminária, o terno, o porta objetos, a carriola, a paisagem, o guarda-chuva, o tabuleiro de xadrez, o mimeógrafo, a *playlist*, o feltro, a caixa d'água, a maleta, a ponte, o projetor cinematográfico, a corrente, a porcelana, o aquário, a luva, o frigobar, a bandeira, o lápis, a câmera de vídeo, os personagens, a casa, o relógio, o feixe de luz, o mostruário, as cartas, o lixo, a raquete de tênis, o nylon, o trem, o colar, o celular, a gaveta, a caveira, os fios elétricos, as faixas comemorativas, o pedestal, a motocicleta, o urinol, o cabelo, o elevador, a máquina de costura, a banana, a antena, a biblioteca, o azulejo, a tatuagem, a dobradiça, a quadra de esportes, o barbante, o monitor, a lousa, o laser, o expositor, o ferro-velho, o crucifixo, a teia, a resistência elétrica, o palco, o poliuretano, o tubarão, o tijolo, a seta, a folha, o álbum de fotografias, o avião, a redoma de vidro, o microondas, a bula, a corda, o parque de diversões, a mesa de operação, o engradado, o catálogo, a guitarra, a piscina, a caixa, o sangue, o televisor, a escada, as palavras, o trapo, o computador, a cristaleira, a paisagem, o rádio de pilha, a passarela, o tubo de ensaio, a coroa, a bicicleta, o porta-retratos, a chave, a placa de trânsito, o *LED*, a fresta, o projetor de luz, a miniatura, a arara, o cachão, a fita cassete, os seres vivos, a tela, a cadeira de rodas, o maço de cigarro, o rascunho, o

joystick, a luva, o entulho, a geladeira, a tapeçaria, o labirinto, o liquidificador, o ringue, a cera, o álbum de figurinhas, o pixel, o balão, a calculadora, a carta topográfica, a merda, o corrimão, o piano, a jaula, o moedor de café, a máquina fotográfica, a boneca, o player de vídeo, o logotipo, a partitura musical, o tanque, o bicho empalhado, a vitrine, o estádio, o papel de parede, o palanque, a câmera de vigilância, o risco de giz, o botão, o globo de luz, o ônibus espacial, a lata de tinta, o dispositivo, o manual, o vapor, o esqueleto, a taça, o quarto, o busto, o outdoor, a espada, a garrafa de coca-cola, os números, o monólito, a caixa registradora, o adesivo, o banquinho, o implante, a capa de disco, o modelo 3D, a amostra, o rolo de papel higiênico, o telefone, o copo, o arquivo, o fogo, os eletrodomésticos, o tecido, a garrafa de plástico, o holograma, o globo terrestre, a revista, a marionete, o revólver, o moinho, a janela, o bloco de gelo, a coleção, os ossos, o inflável, o tapete, a fantasia, o GIF animado, o imã, a máquina de lavar louças, o caderno, a lanterna, o spray, o videocassete, a cadeira elétrica, a peruca, o teclado, a lista, a montanha, a engrenagem, o vaso, o posto de gasolina, a música, o videogame, as placas de protesto, o capacete, o teatro, o folder, a bomba, a mesa, o gráfico, o coio, a nuvem, o lustre, o dínamo, o toca-discos, a água, o sapato, o manifesto, a parede, a garrafa, a carne, o *iPod*, o sofá, o tubo de neon, a cabine, a *piazza*, o satélite, a estrada — — — — —
—

No lugar onde poderia estar escrito signo, está escrito máquina. Mas máquinas podem ser várias. Objeto Técnico. Colagem. Aparelho de Estado. Máquina Abstrata. *Ready-made*. Simulacro. *Machin*. Autômato. Diagrama. Séries. Atores. Hipertexto. Jogos de Linguagem. Não mais a máquina do futuro ou utópica, mas uma máquina que já está aqui, acontecendo e funcionando. Uma máquina presente. Uma máquina que funciona, independente de sua função. Por isso máquina deve ser falada em sua multiplicidade. A máquina de agora, na arte, possui apenas, das anteriores, o significado daquela máquina naquele momento. Da mesma maneira que fica difícil nomear o nosso tempo, como nomear essa máquina? Relacioná-la com as máquinas anteriores. A máquina de agora é a própria interconectividade.

Os objetos ou as imagens poéticas. Imagens mais máquina. Para a arte já não importa mais se é da ordem do signo; do objeto; da sensação; do funcionamento; da figuração; da abstração; da construção; do pastiche; da colagem; da forma ou do conteúdo; do meio, da máquina ou do organismo; se é arte-vida; se é representação ou simulação; se é representação ou simulação; *poiésis* ou *techné*; se é som, texto ou imagem. Na arte não há privilégio de nenhum sobre o outro.

Está contido no objeto sua história, sua ação, seus usos, suas sensações, sua potência, suas intensidades. O que circunscreve esses objetos são sua condição de signo ou materialidade, visualidade ou organismo, tudo o que se pode ver ou tocar. O resto tem a ver com a abstração, com o funcionamento, com o evento, com o acontecimento, com a relação, com a sensação, com a interação, com a troca, com as forças abstratas que constroem a forma. Ainda assim o objeto perdura.

A arte de agora não fala só de um objeto. Faz acontecer ou funcionar vários objetos. Há um acúmulo de objetos, processados uns nos outros. Modula-se o objeto. Penetra-se no objeto. Processa-se o objeto. Apresenta-se o objeto. Instala-se o objeto. Apropria-se do objeto enquanto espaço. A informação também é um objeto para a arte. Por outro lado, o objeto pode ser uma coisa, como a pedra. A pedra se torna uma manufatura quando é usada pelo artista.

O próprio abstrato se torna um objeto, mas ele concorre com uma infinidade de objetos presentes no mundo. De qual abstrato estou falando, de que cadeira estou falando? Do abstrato de Kandinsky, Mondrian, Cy Twombly ou Sol LeWitt? Abstraído de algum objeto ou não. Abstraído, artificializado. É a cadeira de Van Gogh ou de Kosuth?

Objeto pode ser o próprio sujeito. A palavra objeto ainda está muito carregada de significados de tecnicidade ou racionalidade, somente. No momento que já não importa dizer ou não dizer Eu, o próprio Eu se torna objeto de Arte. Seu corpo se torna. E o personagem pode ser um objeto na história.

A palavra objeto está repleta de significados de materialidade e estaticidade, embora os objetos estejam invisíveis, imaginários, abstraídos. Objeto no sentido de coisa a ser transformada, ser colocada

na arte, ser eternizada por mais fugidio e perecível que seja. Conecta-se duas coisas, dois objetos. O coelho, que pode ser a lebre de Beuys e a fosforescência do vaga-lume.

O privilégio do objeto não se dá só na arte contemporânea, mas ocorre também na arte tecnológica, domínio do que é simulado, do que é interagido. A importância do dispositivo e do modelo, daquilo que é artificialmente vivo, a tela e a interface, todas as construções e reconstruções do corpo. Mesmo que a importância não esteja no aparelho há sempre uma materialidade ou configuração presente na interatividade. Objetos não só no sentido da materialidade, mas até o que é representado se torna um objeto que perdura na arte. Alguns objetos fazem funcionar não-visualidades, mesmo possuindo uma materialidade: é a espiritualização da vida, o não-retiniano, a desmaterialização da arte. Está contida, no objeto, sua história, o acontecimento, os campos de força, as sensações, o uso desse objeto, seu funcionamento e sua funcionalidade. Como o vimos na arte, embora seu uso, o que nele acontece ou funciona não tem nenhuma relação com seu uso no mundo. O próprio da arte é fazer um condensado poético. Acumular e pôr para funcionar as conexões no tempo e no espaço.

A pergunta que se deve fazer é: quanto tempo dura esse objeto e com o que ele se conecta para durar?

Bibliografia

Livros

BACHELARD, Gaston. *A Poética do Espaço*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

BANHAM, Reyner. *Theory and design in the first machine age*.
Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1980.

BARTHES, Roland. *Mitologias*. Rio de Janeiro: Editora Bertrand Brasil, 1993.

BARTHES, Roland. *O Prazer do Texto*. São Paulo: Perspectiva, 2002.

BATTCKOCK, Gregory (Org.) *La idea como arte: documentos sobre el arte*

- conceptual. Barcelona: G. Gili, 1977.
- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.
- BAUDRILLARD, Jean. *O Sistema dos Objetos*. São Paulo: Perspectiva, 1993.
- BELTING, Hans. *O Fim da História da Arte: uma revisão dez anos depois*. São Paulo: Cosac & Naify, 2006.
- BENJAMIN, Walter. A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica. In: *Magia e Técnica, Arte e Política*. Obras escolhidas, v. I. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- BENJAMIN, Walter. *Passagens*. Belo Horizonte: Ed. UFMG; São Paulo: Imprensa Oficial, 2006.
- BEAUNE, Jean-Claude. The Classical Age of Automata. In: FEHER, Michel (Ed.). *Fragments for a History of the Human Body*. New York: Zone, 1989.
- BOMPIANI, Ginevra. The Chimera Herself. In: FEHER, Michel (Ed.). *Fragments for a History of the Human Body*. New York: Zone, 1989.
- BURNHAM, Jack. *Beyond Modern Sculpture: the effects of science and technology on the sculpture of this century*. New York: Brazillier, 1968.
- CAGE, John. *De Segunda a Um Ano: novas conferências e escritos*. São Paulo : Hucitec, 1985.
- CALVINO, Italo. *Seis Propostas para o Próximo Milênio: Lições Americanas*. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.
- CAMPOS, Haroldo. *Galáxias*. São Paulo: Ed. 34, 2004.
- COSTA, Mario. *O Sublime Tecnológico*. São Paulo: Experimento, 1995.
- COUCHOT, Edmond. *A Tecnologia na Arte: da fotografia à realidade virtual*. Porto alegre: Ed. UFRGS, 2003.
- DANTO, Arthur C. *Após o Fim da Arte: a arte contemporânea e os limites da história*. São Paulo: Odysseus, 2006.
- DAVIS, Douglas. *Art and the Future: a history/ prophecy of the collaboration between science, technology and art*. London: Thames and Hudson, 1973.

- DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Felix. *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia*. Rio de Janeiro: ed. 34, 1995.
- DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Felix. *O que é a Filosofia*. Rio de Janeiro: ed. 34, 1993.
- DOESBURG, Theo van. The will to style. In: JAFFE, Hans L. C. *De Stijl*. Londres: Thames & Hudson, 1970.
- DOMINGUES, D. (Org) *A Arte no Século XXI. A humanização das tecnologias*, São Paulo: Unesp, 1997.
- ECO, Umberto. *Obra Aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas*. São Paulo: Perspectiva, 1991.
- FABRIS, Annateresa. *Futurismo: uma poética da modernidade*. São Paulo: Perspectiva, 1987.
- FOUCAULT, Michel. *Isto não é um Cachimbo*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1988.
- FRANCASTEL, Pierre. *Arte y técnica en los siglos XIX y XX*. Valencia: Fomento de Cultura, 1976.
- GIEDION, Siegfried. *Mechanization Takes Command: a contribution to anonymous history*. New York: Norton, 1969.
- GLUSBERG, Jorge. *Moderno post moderno*. Buenos Aires: Emecé, 1993.
- HOLT, Nancy (Ed.). *The Writings of Robert Smithson: essays with illustrations*. New York University Press, 1979.
- HUTCHEON, Linda. *Poética do Pós-Modernismo: história, teoria, ficção*. Rio de Janeiro: Imago, 1991.
- JAKOBSON, Roman. *Lingüística e Comunicação*. São Paulo: Cultrix, 1968.
- KLEE, Paul. *Notebooks*. Londres: Lund Humphries, 1973.
- KLINGENDER, Francis. *Arte y revolución industrial*. Madri: Cátedra, 1983.
- LÉVY, Pierre. *O que é o Virtual?* São Paulo: Ed. 34, 1999.
- LIPOVETSKY, Gilles & CHARLES, Sébastien. *Os Tempos Hipermodernos*. São Paulo: Editora Barcarola, 2004.
- LIPPARD, Lucy R. *Six Years: the dematerialization of the art object from 1966 to 1972 (...)*. London: Studio Vista, 1973.

- MACHADO, Arlindo. *Máquinas e Imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: EDUSP, 1993.
- MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2002.
- MARINETTI, Phillip Tommaso. Fundação e Manifesto do Futurismo. In: BERNARDINI, Aurora F. (Org.). *O Futurismo Italiano - Manifestos*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1980.
- MOLES, Abraham. *Teoría de los objetos*. Barcelona: Gustavo Gilli, 1975.
- MORIN, Edgar. *Introdução ao Pensamento Complexo*. Porto Alegre: Sulina, 2007.
- MUNFORD, Lewis. *Técnica y civilización*. Madri: Alianza, 1971.
- NOCHLIN, Linda. *The Body in Pieces: the fragment as a metaphor of modernity*. New York: Thames and Hudson, 1995.
- NOVAES, Adauto (Org.). *O Homem-Máquina: a ciência manipula o corpo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.
- OSBORNE, Peter. *Conceptual Art*. Londres: Phaidon, 2002.
- OZENFANT & JEANNERET [LE CORBUSIER]. *Depois do Cubismo*. São Paulo: Cosac Naify, 2006.
- PARENTE, André (Org.). *Imagem-Máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1996.
- PEIRCE, Charles S. *Semiótica e Filosofia*. São Paulo: Cultrix, 1975.
- PERLOFF, Marjorie. *O Momento Futurista: avant-garde, avant guerre, e a linguagem da ruptura*. São Paulo: EDUSP, 1993.
- PESSOA, Fernando. *O Eu profundo e os outros eus: seleção poética*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1980.
- PLAZA, Julio. *Tradução Intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva, 1987.
- POPPER, Frank. *Art of the Electronic Age*. London: Thames and Hudson. 1993.
- RICHTER, Hans. *Arte e Antiarte*. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- ROSAS, Ricardo. *Gambiarra*. Caderno Videobrasil, São Paulo, v. 2, p. 37 53, nov. 2006.
- ROSSI, Paolo. *Los filósofos y las máquinas*. Barcelona: Labor, 1966.
- STILES, Kristine e SELZ, Peter (Ed.). *Theories and Documents of*

- Contemporary Art: a source book of artist's writings*. Los Angeles: Univ. of California Press, 1996.
- VIRILIO, Paul. *A Arte do Motor*. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.

Catálogos (em ordem cronológica)

- The Machine As Seen At The End of The Mechanical Age*. New York: The Museum of Modern Art, 1968.
- Por trait de lauteur par lui meme*. Paris: Galeries Nationales Du Grand Palais, 1976. Catálogo de exposição de Francis Picabia.
- Leger et l'espirit moderne: una alternative d'avant-garde a l'art non-objectif (1918/ 1931)*. Paris: Musée D'art Moderne, 1983.
- CRISPOLTI, Enrico. *La macchina: mito futurista*. Roma: Editalia, 1986.
- HULTÉN, Pontus. *A magic stronger than death*. Milan : Bompiani, 1987.
- Constructing the Perceiver : Arakawa experimental works*. Tokyo: National Museum of Modern Art, 1991. Catálogo de exposição de Shausaku Arakawa.
- HULTÉN, Pontus (Ed.). *Futurism & Futurisms*. London: Thames and Hudson, 1992.
- SOBIESZEK, Robert A. *Robert Smithson: Photo works*. Los Angeles County Museum of Art, 1993.

Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)