



DA ILUSÃO À IMERSÃO
Reflexões sobre experiência artística e mediação tecnológica

DE LA ILUSIÓN A LA INMERSIÓN
Reflexiones sobre la experiencia artística y la mediación tecnológica

FROM ILLUSION TO IMMERSION
Reflections on artistic experience and technological mediation

Lucyane De Moraes¹

Resumo

Este artigo tem como objetivo refletir sobre a imbricação entre o fazer artístico e a tecnologia na atualidade. À luz desse objetivo geral, pretende-se ampliar a discussão sobre a experiência estética mediada por ultimos recursos tecnológicos, sendo evidentes e significativas as transformações daí decorrentes no cenário das práticas político-culturais nas sociedades contemporâneas.

Palavras-chave: Arte, Sociedade, Técnica, Humanismo

Resumen

El artículo pretende analizar la estrecha relación entre las prácticas artísticas y la tecnología en la actualidad. A partir de este objetivo general, se pretende ampliar la discusión sobre la experiencia estética mediada por los recursos tecnológicos más actualizados, siendo evidentes y significativas las transformaciones que de ello se derivan en el contexto de las prácticas político-culturales de las sociedades contemporâneas.

Palabras clave: Arte, Sociedad, Técnica, Humanismo

Abstract

This paper aims to reflect on the close connection between artistic practices and technology today. Under this general objective, it is intended to broaden the debate on the aesthetic experience mediated by latest technological resources, considering the significant changes arising in the context of political-cultural practices in contemporary societies.

Keywords: Art, Society, Technique, Humanism

¹ Doutora em Filosofia. Atua nas seguintes áreas de pesquisa: Teoria Crítica, Estética, Filosofia da Técnica e da Tecnologia e Filosofia Social, abordando temas como: Indústria Cultural, Cultura Material e Imaterial e Recepção de novas Mídias da Imagem e do Som. Atualmente vem se dedicando à investigação dos fenômenos ligados aos *media* digitais, com ênfase nos desdobramentos dessas recentes tecnologias. É autora de diferentes artigos acadêmicos e capítulos de livros com temas socioculturais. Realiza projetos em Música, Teatro, Dança e Cinema Documental, tendo como foco a história da cultura e o pensamento social brasileiro. E-mail: cinetoscopio@yahoo.com.br

Introdução

A utilização de diferentes procedimentos determinados pelos *media* digitais que redimensionam as relações socioculturais, vem estabelecendo novas formas pelas quais experimentamos o tempo e o espaço. Considerando o como e o quanto as máquinas programadas por computador e equipamentos de automação estão regendo a produção artística, faz-se necessário um exame minucioso sobre tal relação, tendo em vista o processo de maximização unilateral dos avanços tecnológicos consequentes.

Em um contexto no qual a *práxis* artística se encontra cada vez mais ligada à tecnologia, importa igualmente analisar como um conjunto de procedimentos assim determinados se fundamenta em termos históricos e conceituais, abrindo espaço para a análise estética deste fenômeno que tem como um dos focos principais liberar a arte das restrições físicas mediante a sua interação com os ambientes virtuais. Sendo assim, vale refletir sobre as transformações dos conteúdos da arte no contexto atualizado dos meios tecnológicos e suas implicações socioculturais, tornando possível dar sentido histórico concreto a uma ideia de desenvolvimento técnico como forma de potencialização do humano.

1 - O sublime tecnológico

De acordo com um entendimento geral, tem-se por evidência a ideia de que produtos das mais recentes tecnologias da informação e da comunicação, com destaque para aqueles caracterizados pelos meios virtuais, possibilitam maior dimensão interativa com os indivíduos em relação àqueles produzidos no contexto das antecedentes tecnologias analógicas e mesmo pré-digitais, sendo tal entendimento atestado na prática pelo conjunto de recursos disponibilizados na maioria de seus dispositivos.

Para a fundamentação desta ideia concorre a produção intelectual de pensadores como, por exemplo, a do filósofo Sánchez Vázquez em seu artigo *De la estética de la recepción a la estética de la participación*, ao afirmar que “com estas experiências

artísticas, abre-se uma fase na participação do receptor que irá se ampliar consideravelmente com as possibilidades que oferece o uso das novas tecnologias: informática, eletrônica ou digital” (Vázquez, 2006, p. 21). Ainda assim, referindo-se especificamente às obras, o próprio Vázquez reconhece que em relação à “arte que oferece a possibilidade de compartilhar a criação, seus resultados estéticos não podem se comparar - ao menos até agora - à arte dos grandes criadores do passado e do presente” (Vázquez, 2006, p. 21).

Tal concepção interativa relacionada às artes, tida como participativa e não hierarquizada, apresenta forte analogia e parece se embasar naqueles tipos ideais de pensamento consagrados ao planejamento e à eficácia, tidos democráticos, que em tudo envolve o universo da produção industrial em massa, desde pelo menos os anos de 1950, conforme se pode observar, entre outros, pelo documento apresentado no ano de 1969, pelo então professor do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), Jay W. Forrester, no qual prevê tendências de organização produtiva do futuro em empresas corporativas dos EUA:

Certas contribuições recentes das ciências indicam que, quando uma organização renuncia aos métodos autoritários de direção, ganha fortes possibilidades de amplificar tudo o que é motivação, inovação, maturidade e satisfação ao nível do indivíduo... A organização autoritária fundada em relações de superior a subordinado deve desaparecer... No novo modelo, nenhum indivíduo dependerá de um superior. Ele negociará com toda liberdade a sua adesão a uma estrutura continuamente em movimento de ligações recíprocas com aqueles que com ele trocarão bens e serviços (Forrester *apud* Pignon e Querzola, 1974: 109-110)².

Aliada a formas de pensamento que promovem a ligação orgânica entre produção artística fabril e grandes corporações industriais, tais tendências parecem ignorar o fato de que o potencial interativo dos meios técnicos caminha, historicamente, *pari passu* com a evolução dos próprios dispositivos tecnológicos, não sendo isso algo excepcional, mas apenas um dos elementos-chave que caracterizam e validam a relação entre o consumidor e esses produtos, ancorada nos assim chamados avanços técnico-industriais, em especial àqueles que possibilitam experiências de imersão virtual. De forma exemplar, Theodor Adorno e Max Horkheimer se referem a isso nos seguintes

² A citação refere-se ao artigo intitulado *Democracia e autoritarismo na produção* (Anexos - Documento nº 4), de Dominique Pignon e Jean Querzola, no qual os autores fazem uma crítica ao documento intitulado *A empresa futura*, do engenheiro da computação e cientista de sistemas Jay Wright Forrester, considerado “um dos representantes mais avançados da tecnocracia estadunidense, sobretudo, por altura de estudos referentes às organizações industriais”.

termos:

A passagem do telefone ao rádio separou claramente os papéis. Liberal, o telefone permitia que os participantes ainda desempenhassem o papel do sujeito. Democrático, o rádio transforma-os a todos igualmente em ouvintes, para entregá-los autoritariamente aos programas, iguais uns aos outros, das diferentes estações (Adorno & Horkheimer, 1985, p. 114).

Sob essa ótica, referem-se os pensadores alemães ao caráter ambíguo que adquire a ideia em abstrato de que algo destinado supostamente a todos conota, necessariamente, sentido participativo democrático, quando, ao contrário, parece tender muitas vezes para uma concepção autocrática de coletivo unânime maximizado para fins ideológicos. Ainda assim, Sánchez Vásquez afirma que “nos pioneiros anos cinquenta, encontramos já uma série de obras que, por sua estrutura, requer e faz possível uma nova relação entre seus receptores e ela” (Vázquez, 2006, p. 21), apontando claramente para uma tendência de desestetização da arte.

Com efeito, pode-se notar que tal relação entre produção e recepção das obras já naquele período apontava para a perda de seu sentido, mediante a mera pergunta sobre qual a tarefa da arte naquela sociedade. De qualquer forma, Vásquez alude que dentre a série de obras a que ele se refere “figuram várias composições musicais de Stockhausen, Luciano Berio, Henri Pousser e Pierre Boulez; obras com respeito às quais o intérprete ou executante assume um papel que não só vai além do que lhe reconhece a estética tradicional, mas, também, a que atribui ao receptor a estética da recepção” (Vázquez, 2006, p. 21), referindo-se a compositores notoriamente identificados com a produção de vanguarda europeia dos anos 1950, em especial a da música serial pós-weberniana ligada aos iniciais dispositivos eletrônicos antecessores da tecnologia digital como, por exemplo, geradores de ondas, osciladores e sintetizadores de sons artificiais criados eletronicamente.

Como se sabe, com essa produção musical objetivou-se - através da conexão entre tais dispositivos e os instrumentos tradicionais acústicos - a elaboração de procedimentos, por exemplo, aleatórios de organização do material musical, articulado de modo a permitir um conjunto de combinações possíveis a serem determinadas conforme a subjetividade dos intérpretes frente à interação espontânea com um público já instado à condição de também partícipes da criação, sendo essa prática atribuída a uma suposta modalidade interativa de relação linear, não hierarquizada, com a obra de arte:

Sobre isso mostramos, em nossa exposição, a necessidade de estender a criatividade à escala social, mais além do círculo dos indivíduos excepcionais em que se concentra. Isso exigiu, por sua vez, uma nova concepção da práxis artística, segundo a qual seus produtos – as obras de arte – não sejam somente objetos a contemplar, mas a transformar, ampliando a possibilidade do receptor de criar em um processo que denominamos como “socialização da criação” (Vázquez, 2006, p. 23).

Sob outra ótica, sabe-se que a experiência direta da realidade pressupõe a constituição de um ambiente coerente, estabelecido no tempo e espaço real diferenciado, oposto a um “espaço-tempo” indistinto no qual o virtual acontece como aparição. Conforme assevera o ensaísta e ex-diretor interino para Ciências Sociais e Humanas da UNESCO, Philippe Quéau, “é fundamental entender bem o dualismo do sensível e do inteligível, da imagem e do modelo, para entender as novas condições da experiência nos mundos virtuais” (Quéau, 1995, p. 24). No tocante às artes, o meio virtual também apresenta sentido indiferenciado frente àquelas que se dão no tempo e as que se dão no espaço. Segundo o italiano Roberto Diodato, “um corpo virtual é e não é o mesmo no tempo e no espaço, já que só pode converter-se em acontecimento se houver interação com o usuário” (Diodato, 1991, p. 38).

Na indefinição entre direcionalidade sucessiva e concentração simultânea - espaços sonoro e imagético -, pode-se dizer que o ambiente virtual absolutiza o caráter temporal na supressão do espacial, indiferente a tudo o que se difere no âmbito da materialidade física. Como princípio de não realidade da existência autônoma dos objetos, na denominada realidade virtual, a ênfase na aparência é coerente porque esse meio já surgiu como aparição. Sobre isso alude Walter Benjamin, indiretamente, em seu texto sobre a reprodutibilidade técnica, ao referir-se que à autoridade da arte é inerente a manifestação de sua essência histórica. Para Benjamin:

A autenticidade de uma coisa é a quintessência de tudo o que nela é originalmente transmissível desde sua duração material até seu testemunho histórico. Como esse testemunho está fundado sobre a duração material, no caso da reprodução, na qual esta última se tornou inacessível, ao homem, também o primeiro - o testemunho histórico da coisa - torna-se instável. Só somente isso. Mas aquilo que desse modo se desestabiliza é justamente a autoridade da coisa (Benjamin, 2019, p. 57).

Equivale dizer, em outro contexto, que, enquanto essência do não real, aparência de algo aparente, o que confere a autoridade ao virtual é sua não permanência, determinando por condição implícita o seu aspecto a-histórico. Mas, a história é instrumento possível de re-originar o estado da técnica, desencantando-a. O seu nex

pode adquirir sentido de ferramenta teórica desmistificadora de certa concepção de virtual.

É neste contexto que, nos dias atuais, entende-se a necessidade de pensar a *práxis* artística na atualidade como decorrência tanto da utilização potencializada dos recursos tecnológicos quanto da difusão de formas universalizadas de narrativa adaptadas, hoje muito mais presentes nos meios de informação e comunicação do que nos meios propriamente sociais de produção artística. Tal abordagem implica no aprofundamento da tensão intermitente que se estabelece entre construção e expressão e, conseqüentemente, entre material artístico e substancialidade da obra de arte.

2 - O problema da representação

Em consonância com o legado de Theodor Adorno e Walter Benjamin, pode-se analisar a relação entre subjetividade do indivíduo e procedimentos tecnológicos, considerando que no referido contexto hegemônico as necessidades humanas tendem a se tornar função do aparelho de produção e não o contrário.

Se por um lado Benjamin aponta para vivência do choque (*Chockerlebnis*) assinalada pelas transformações do mundo moderno - por meio do reconhecimento da catástrofe, da imersão no abismo das massas e de seu próprio declínio -, determinando que o indivíduo passe a existir por meio de uma *rêverie* fantasmagórica contraposta ao despertar da consciência coletiva, por sua vez, Adorno chama a atenção para a impossibilidade de se eliminar do conceito estético os procedimentos industriais da Modernidade mercadológica, ou seja, do novo e sempre-igual - daquilo que é imposto mais uma vez - que domina a produção material da sociedade.

Tais questões permitem igualmente compreender os aspectos que promovem o entendimento dos processos de deterioração da arte na atualidade e que acenam para a perda da dimensão ética que cada obra suscita em potencial, em prol de sua estetização e massificação. Percebe-se, pois, que os procedimentos hegemônicos virtuais da arte hoje e o *modus operandi* da sociedade tecnocrática subordinam a criação e imaginação humanas ao seu modelo funcional de gestão, por meio de operações notadamente burocráticas.

Dito isto, se faz necessário a busca de possibilidades alternativas resultantes de modelos de produção artística advindos das atualizadas sociedades urbanas complexas, entendendo que o demasiado valor dado ao conceito em detrimento da matéria não resolve as questões atinentes ao potencial social da arte. Ainda, se faz imperativo dimensionar a crítica à tecnologia enquanto crítica de seu uso absolutamente político e não social determinado pelos conglomerados que detém os meios de produção e distribuição de aparatos tecnológicos de última geração, podendo-se identificar tal mecanismo com um complexo sistema de controle social engendrado por grandes agências de interesse econômico e incrementado pela totalidade dos *media*, resumindo, por fim, as novas possibilidades tecnológicas como recursos factualmente de ordem econômica, política e ideológica.

Ainda, sem ignorar a importância dos meios técnicos para a vida cotidiana, no que respeita ao fazer artístico, é necessário salientar a maneira peculiar como Benjamin e Adorno abrem espaço para uma reflexão prospectiva acerca da possibilidade de se incorporar os avanços técnicos ao processo de produção de uma arte de caráter inovador, uma vez que, para ambos os pensadores, a ideia de Modernidade, ainda que intimamente entrelaçada com o mercado, se apresenta historicamente como algo qualitativo.

Em última instância, entende-se que na mesma medida em que demandas voltadas para a atualização e modernização da sociedade se tornam urgentes, por meio de aspirações de consumo de grande parte das populações, o mercado cria a emergência de uma indústria tecnológica cada vez mais dinâmica, possibilitando, por exemplo, que objetos anteriormente feitos para poucos passem a ser consumidos por muitos, transformando-os em objetos de fetiche social e de atualização cultural. Por isso mesmo, a garantia de ingresso equitativo no mundo dos recursos tecnológicos de última geração, da mesma forma que representa uma demanda legítima das sociedades complexas atuais, necessita ser dimensionada em um sentido mais amplo e, portanto, eminentemente crítico, na medida em que transformam as relações entre indivíduo e sociedade. *Pari passu*, tal possibilidade de participação equitativa deve, consequentemente, demandar também o imperativo redimensionamento ético e estético dos vigentes modelos hegemônicos de comunicação, indo muito além das concepções e práticas exercidas pela totalidade dos veículos de difusão em massa.

Necessário, portanto, refletir sobre como seria possível no mundo atual organizar a sociedade em outros termos, resistindo à valorização de uma forma de tecnicismo apoiada em uma razão lógica. Vale lembrar que também é sob tal enfoque que Herbert Marcuse pergunta sobre a possibilidade de os países menos industrializados do chamado 'terceiro mundo' apresentarem um substituto para o modelo repressivo de racionalidade tecnológica característico dos países desenvolvidos, que edifique o aparelho técnico à medida do homem.

Tendo em vista a grande velocidade com que mudanças culturais são implementadas, vê-se dificultada a compreensão das relações entre arte, tecnologia e sociedade em um contexto no qual a interatividade virtual se dá em sentido imersivo. Sob essa ótica, entende-se o quanto na arte a disseminação maximizada dos usos da tecnologia, em suas diferentes formas de produção, reprodução e difusão, modificam as noções de espacialidade e temporalidade, comprometendo inclusive a ideia de memória histórica. Como evocado por Walter Benjamin, a relativização do significado e da perda da memória imposta ao indivíduo pela reprodutibilidade técnica, aponta, por exemplo, para uma espécie de aniquilação da vontade narrativa.

O que resulta disso é certamente fator de aniquilamento da subjetividade e, portanto, um traço de violência que se traduz pela falência da capacidade sensível do sujeito, significando dizer que tal pressuposto, ao inibir no indivíduo a capacidade potencial de acesso e uso da memória, passa a subverter a relação de pertencimento, de vivência e de experiência entre ele, a arte e a realidade social, amparada em uma imagem idealizada de progresso que se aplica à medida a um suposto indivíduo atemporal, não histórico e sem transcendência.

Partindo dessa premissa, propõe-se uma apreciação sobre a articulação da arte com a tecnologia e as mídias digitais, de modo a averiguar se os atualizados modelos de produção virtuais, em curso hoje, dão conta de responder às questões atinentes ao potencial da arte, tendo em vista o seu atribuído sentido de unicidade (o *hic et nunc* benjaminiano). Para tanto, deve-se atentar para as possíveis implicações éticas resultantes da exacerbação deste processo, também analisadas por Benjamin, em especial aquela referente à perda da aura artística que dele decorre, resultando em um procedimento radicalizado pela maximização dos suportes físicos em detrimento dos próprios conteúdos neles impressos.

Tendo em vista a contribuição de Benjamin em sua obra sobre a arte na era da reprodutibilidade técnica, entende-se que tal trabalho, em sua originalidade, pode ainda hoje servir de base e operar igualmente como fonte primordial para o deciframento, por assim dizer, do atual enigma sobre a aparência adquirida pela obra de arte na era da interatividade virtual, via processos de imersão tecnológica digital legitimados por uma espécie de ideal psicológico cibernético.

Rastreado a história recente, nota-se que a palavra “cibernética” foi utilizada em 1948 pelo matemático estadunidense, então professor do Instituto de Tecnologia de Massachusetts, Norbert Wiener, em seu livro *Cybernetics, or Control and Communication in the Animal and Machine*, como forma de nomear uma pretendida nova ciência voltada para o estudo de fenômenos naturais e artificiais tendo como base a teoria do controle e comunicação de seres vivos e máquinas nos processos sociais. Partindo da palavra *Kubernetes* (κυβερνητικός) e de seu significado grego de timoneiro ou piloto de uma embarcação, Wiener, ao que parece sem saber, se refere a um termo que Platão utiliza em *Gorgias* e *Político* como analogia à arte (*téchne*) de dirigir ou governar a *polis*. Certo é que, em seu livro, *Cibernética e sociedade: o uso humano dos seres humanos*, Wiener, desenvolveu as bases para o desenvolvimento da cibernética como se conhece hoje, compreendendo “o estudo das mensagens como meio de dirigir a maquinaria e a sociedade, o desenvolvimento de máquinas computadoras e outros autômatos como tais” (Wiener, 1954, p. 15).

Trabalhar com componentes de hardware e software até então destinados à execução exclusiva de tarefas computacionais já não parece mais irrelevante para o discurso artístico, podendo-se dizer, hoje, que a Estética Contemporânea se apropria de uma gama de possibilidades crítico-teóricas com o propósito de discutir as relações existentes entre tecnologia e arte. Buscando alargar tal debate, tendo por base, hoje, um novo estatuto linguístico instaurado pelas tecnologias digitais, considera-se fundamental a possibilidade de refletir como a relação entre tempo e espaço pode ser experienciada por meio da interativa imersão nos ambientes virtuais.

Ao incorporar novos problemas referentes às noções de tecnologia e *práxis* artística, privilegia-se um olhar de sentido histórico-estético como estratégia de discussão dos entraves existentes na relação entre arte e procedimentos tecnológicos em ambientes virtuais, entendendo que estes só podem ser ultrapassados a partir

daquilo que está presente nas próprias obras, mediante a assimilação de seu material artístico imanente. Não por outra razão considera-se os processos de produção, difusão e recepção da arte sob tal enfoque, tendo em vista as transformações decorrentes da generalizada utilização dos novos *media*, suas implicações e significação.

No que respeita ao fazer artístico, deve-se refletir acerca da possibilidade de se incorporar os avanços tecnológicos ao processo de produção de uma arte de caráter inovador e, ao mesmo tempo, vocacionada para uma ampla difusão, contribuindo qualitativamente para uma consequente abordagem e inserção em contextos educativos e socioculturais.

Com ênfase em uma prospecção inter e transdisciplinar sobre o fenômeno tecnológico, tendo como fundamento a investigação dos processos teóricos que determinam o fazer artístico e sua relação com os ambientes virtuais no atual estágio das tecnologias computacionais, importa refletir sobre a *práxis* artística e sua imbricação com as tecnologias digitais, tendo em vista o exame de questões de caráter mais conceitual, tais como a natureza e o papel da memória na aquisição e transmissão do conhecimento subjetivo humano.

Considerações finais

Como uma tentativa de não sucumbir à ideia positivista de tecnologia, é necessário continuar a refletir sobre arte, técnica e cultura sem perder de vista o sentido crítico que a dimensão estética encerra, tendo em vista que uma das principais tendências da arte sempre foi a busca de sua revitalização através de diferentes campos de experimentação. Sob essa ótica, é necessário redimensionar os limites considerados como elementos inibitórios da reflexão artística, na certeza de a técnica ser uma das mais efetivas possibilidades de se pensar diferentes formas de mediação entre ciência e estética, valorizando, conseqüentemente, a percepção de experiências ainda vivas como a imaginação e a reflexão estética.

Referências:

- ADORNO, Theodor & HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento**. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre: L&PM, 2019.
- DIODATO, R. **Estética de lo virtual**. Mexico: Universidad Iberoamericana, 2011.
- GRAU, O. **Arte virtual - Da ilusão à imersão**. São Paulo: UNESP/SENAC, 2007.
- MARCUSE, Herbert. **A ideologia da sociedade industrial - O homem unidimensional**. Rio de Janeiro: Zahar, 1973.
- PIGNON, D. & QUERZOLA, J. **Democracia e autoritarismo na produção**. In: **Divisão social do trabalho, ciência, técnica e modo de produção capitalista**. Porto: Publicações Escorpião, 1974.
- PLATÃO. **A República**. Belém: Editora UFPA, 2000.
- QUÉAU, P. **Les voirs virtuelles du savoir**. In: **Construzione e appropriazione del sapere nei nuovi scenari tecnologici**. Nápoles: Cuen, 1958.
- _____. **Lo virtual: virtudes y vértigos**. Barcelona-México: Paidós, 1995.
- RAFAELI, S. **Interactivity: From new media to communication**. Londres: Sage Annual Review of Communication Research: Advancing Communication Science, Vol. 16, 1988. Disponível em «http://gsb.haifa.ac.il/~sheizaf/interactivity/Rafaeli_interactivity.pdf» Acesso em: 30/05/2021.
- VÁZQUEZ, Adolfo Sánchez. **De la estética de la recepción a la estética de la participación**. In: **Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes**. Barcelona: Paidós, 2006.
- WIENER, Norbert. **Cibernética e sociedade: o uso humano dos seres humanos**. São Paulo: Cultrix, 1954.