

Fernando R. Contreras, El Arte en la Cibercultura - Introducción a una Estética Comunicacional, Madrid: Editorial Biblioteca Nueva, 2018

Sónia Duarte
sonduarte@yahoo.com
Centro de Filosofia das Ciências
da Universidade de Lisboa

DOI 10.2478/kjps-2020-0002

Fernando R. Contreras, professor de Cibercultura na Universidade de Sevilha com um percurso profissional ligado à criatividade publicitária, apresenta um estudo do impacto das novas tecnologias na obra de arte.

É um livro de laivos pós-modernos, espelhando no *modus operandi* características do seu objecto de estudo: fragmentação, variabilidade, recombinação, mescla, hibridação, não-linearidade, dispersão, agregacionismo (p. 21, 104, 183). Um amplo repertório de exemplos e referências artísticas contemporâneas suporta a análise, daí que o leitor sinta que o texto ganharia em vir acompanhado de algumas imagens e um índice onomástico para facilitar a consulta, talvez excluídos por razões editoriais.

Nesta obra, o autor procurou mostrar como o conjunto de inovações tecnológicas que constituíram a cibercultura veio transformar as categorias tradicionais aplicadas à criação artística (p. 223), obrigando a repensar opções como: consumidor *versus* produtor; identidade individual *versus* colectivo anónimo; originalidade *versus* cópia; natureza *versus* cultura, etc. Esses extremos tendem, através dos mais recentes dispo-

sitivos tecnológicos, a diluir as suas fronteiras: o consumidor é também produtor (*prosumer*); a obra de arte, ao agenciar redes colaborativas, abertas e muitas vezes indeterminadas (p. 58), torna-se independente da atribuição a uma autoridade soberana e não se funda mais sobre a passividade das suas audiências; a distinção entre o original e as suas réplicas dissolve-se, suscitando vários debates sobre plágio e direitos de autor (p. 42, 105, 138); na idade da robótica e da programação orientada para a inteligência artificial, o objecto técnico, tanto imita a forma humana, como desta se desvincula em direcção a formas novas, já que as próteses electrónicas enxertadas no corpo humano realizam um trans-humanismo bio-tecnológico onde o natural e o artificial se complementam (p. 77, 91, 215, 225).

Apesar de todas estas metamorfoses, há um ponto em que, segundo o autor, a cibercultura é ainda continuadora da tradição: o facto de que «para a arte sempre foi necessária a tecnologia em seus procedimentos» (p. 134).

O facto de que a *world wide web* distribui um «poder descentralizado» (p. 13) talvez não dê conta de toda a acção nesse campo, pois integra igualmente um concomitante movimento de centralização e controlo sobre os dados e fluxos, levado a cabo em nome da segurança pelos vários Estados, ou em nome do marketing por grandes corporações supra-estatais (Google, Facebook, Amazon, Youtube, etc.), com sedes que podem ser deslocalizadas para países diferentes conforme os interesses económicos do grupo empresarial (para pagar menos impostos ou beneficiar de paraísos fiscais, recorrer a mão de obra mais barata, escapar a certas sanções legais locais, etc.), e que dispõem dos mais sofisticados instrumentos de sobre-vigilância, rastreio e triagem dos utilizadores como geo-localização por satélite, *bots*, super-plataformas de recolha e análise de *Big Data*, níveis de acesso e de bloqueio, *payment walls*, etc.

Também não é exacto defender que a cibercultura seria «o começo de um período de exaltação da criação popular» (p. 16), quando, no passado, tais irrupções sempre andaram a par do «espírito da arte elevada», por exemplo: os milhares de “graffitis” profanos que sobreviveram nos muros de Pompeia; as cenas do quotidiano campesino pintadas por

Pieter Brueghel; o surto de caravaggistas oriundos das classes baixas que retrataram, com naturalismo, prostitutas, bêbados, mendigos e servos...

Afirma-se que «desde a Modernidade, a maquinaria está presente na arte» (p. 21) mas, para uma maior acuidade histórica, haveria também que evocar outros inventos mais recuados (no Egipto, China, Índia, Grécia, Bizâncio...), em particular, na época medieval, Al-Jazari (1136-1206), o qual construiu vários mecanismos, que eram simultaneamente peças artísticas (um elefante-relógio, um quarteto musical e uma fonte-pavão automáticos, etc.), a que se seguiram outros empreendimentos na arte da relojoaria (por exemplo, o *Orloj* de Praga, datado do séc. XV), nas performances de salão (os autómatos de Da Vinci), na decoração de palácios e jardins com bonecos mecânicos e fontes-órgão automatizadas capazes de entreter públicos com espectáculos de música e coreografia (pelo menos, desde o Renascimento), etc. Segundo E.R. Truitt, em *Medieval Robots* (2015), os mais antigos automatismos com carácter estético que se conhecem remontam ao séc. III a.C.: Ktesibios terá criado um relógio hidráulico decorado com aves canoras artificiais que faziam soar as horas (um primórdio do relógio de cuco?).

Quanto aos pioneiros das «possibilidades estéticas dos computadores» (p. 36), talvez devam situar-se, com maior justeza, mais de um século antes, em 1843, quando é publicado um artigo de Ada Lovelace sobre a Máquina Analítica, invenção de Charles Babbage, considerada por muitos o primeiro computador, em que a autora antevê a capacidade daquele engenho “tecer”, além de números, também sons e padrões imagéticos. A metáfora da tecelagem é tanto mais justificada pelo facto de os teares mecânicos industriais (em particular, o de Jacquard) terem servido de inspiração para a construção desse proto-computador.

É comum, no jargão informático, assumir-se que a cibercultura se baseia na “desmaterialização”, em uma «volatilidade digital» que rechaça a «natureza material», constituída por «meios expressivos que não dependem de materiais físicos» (tais como croquis, esboços, impressões), ficando reduzida à sua «natureza sígnica» (p. 25, 143-144, 176-177, 189). Contudo, a arte da cibercultura não deixa de ser material, a diferença está em que o suporte não é mais o papel, mas um dispositivo electrónico (computador, *smartphone*, consola de jogos, óculos 3D, projector de hologramas e *video-mapping*). Ela é estritamente depen-

dente do *hardware* envolvido (a tríade processador-memória-écran) e das condições de programação e de visualização (*back-end* e *front-end*). Sem eles, não há obra, nem conservação da mesma, a fim de ser reproduzida mais tarde. Num certo sentido, a interface digital de teste e pré-visualização substitui a arte final gráfica. A menos que se elida a materialidade do *hardware*, sobre o qual é instalado o *software*, não é defensável «a insubstancialidade da obra digital que não possui matéria» (p. 209). Quando uma miríade de livros de papel são convertidos em pequenos ficheiros compactos - sempre com uma dimensão material, ocupando espaço na memória e demorando tempo a ser lida -, não há desmaterialização total (ela é parcial e relativa), em rigor, antes ocorre uma miniaturização, com base no incremento da capacidade de armazenamento do material (o factor de Kryder), mais reforçada ainda na nano-tecnologia.

Também na *body art* não se trata inteiramente de uma «renúncia ao corpo» (p. 209), que seria um completo nada sem cadáver sequer, mas antes de uma revisão e remodelação da forma normal do corpo por via da integração com novos elementos.

Os simulacros e ilusões electrónicas não são mais surreais do que os mitos e ficções do imaginário gravados noutros suportes: não vemos, por exemplo, que a Epopeia de Gilgamesh fosse mais real só pelo facto de ter sido cunhada em placas de barro, ao invés de ter sido salva num *micro-chip*. Será a electricidade, junto com o dispositivo que a conduz, menos material do que a argila? Com o advento da Física Quântica, ainda faz sentido usar a velha dicotomia luz *versus* matéria, ou, dito de outro modo, onda *versus* corpúsculo? A luz é matéria, e a matéria, onda-corpúsculo.

Usam-se dois conceitos distintos de virtual, sem que se chegue propriamente a distingui-los: um é o «estado do que pode ser» (p. 69); o outro é «um processo semiótico pelo qual percebemos o signo como objecto», «ilusionismo do real», «simulação», «segunda realidade ficcionalizada», «modelo fictício», «que emprega linguagens formais (como os códigos ou linguagens informáticas) para dar lugar a algo visível» (p. 164, 180-181, 216). São o mesmo virtual? Num sistema de informação, o virtual traduz-se em informação convertida em linguagem binária (p. 23), enquanto que, na filosofia, o virtual é matéria em potência, ainda

não actualizada, organizada ou estruturada (tal como ela se encontra num computador).

«O marco filosófico mais apropriado para a tecnociência é o pragmatismo em seus diferentes géneros» (p. 51) - esta afirmação isolada não é desenvolvida, porém, generaliza demasiado, pois, por exemplo, pragmatistas fundadores como William James subscreveram as críticas de Henri Bergson a uma ciência que concebe o movimento de forma descontínua, isto é, segundo cortes (o que se aplica tanto ao cinematógrafo quanto à codificação informática em zeros e uns).

Na página 230, surge um subtítulo, «A imanência digital», que encabeça um parágrafo em que não se chega a explicar o que se entende por essa expressão. Levando em conta a historicidade filosófica desse conceito, não faz sentido, já que a organização lógica segundo uma linguagem binária é irreduzível ao movimento da imanência.

Algumas noções, oriundas da teoria comunicacional e dos *Media Studies*, foram adoptadas por convenção: é o caso, por exemplo, do termo “pós-modernidade” e seus correlatos, largamente usados ao longo do texto. Assim, a pós-modernidade é descrita como um período caracterizado pela miscelânea, nihilismo e relativismo dos discursos, e pela discursividade ou textualidade resultante do «giro linguístico», que irrompe em «meados dos anos 70» (p. 12, 64, 66, 93, 98). A «teoria rizomática de Gilles Deleuze e Félix Guattari» é assimilada à «teoria pós-moderna» (p. 232). Um levantamento histórico mais completo (Mark Poster é referido na pág. 232, mas não foi incluído na bibliografia) conduziria a libertar esses dois autores do engano de serem vulgarmente classificados como “pós-modernos”, quer por não terem comungado dessa voga, pois até a repudiaram, quer por se terem reclamado de outras influências. Na página 213, pronuncia-se que «a afirmação de uma estética digital ou de uma estética de meios» seria recuperada na pós-modernidade pela reflexão teórica de Félix Guattari, entre outros. Não se refere qual a obra em causa, mas na bibliografia apenas consta a tradução espanhola de *Mille Plateaux*, trabalho elaborado em conjunto com Deleuze, e a edição em separado da introdução dessa mesma obra (*Rizoma*). Ora, parece-nos excessivo depreender desse livro a apologia das estéticas acima referidas - pelo contrário, a técnica defendida por Deleuze e Guattari é descrita como uma «fenomenologia da matéria» e

posiciona-se nas antípodas da «fenomenologia tecnológica» postulada por Contreras, de aparato mediático ou informático. De uma perspectiva filosófica, e tomando em consideração a crítica de Deleuze à informática em *L'Image-Temps*, seria antes de indagar se o discurso sobre a técnica, a “tecnologia” propriamente dita, poderia superar «a nivelção de um pensamento comum através da comunicação mediada» (p. 51), o modelo mediático de adopção de universais de comunicação, ou o encaminhamento da arte para uma estética da comunicação (p. 144) - problemas que, decerto, transbordavam o escopo do livro aqui analisado.

Não obstante as observações anteriores, esta é uma obra significativa para a compreensão da estética comunicacional associada à cibercultura, profusamente fornecida com casos de suporte.