

DELIBERAR, INCORPORAR E APROPRIAR: REAÇÃO AO “INCONSCIENTE TECNOLÓGICO”

Rodrigo Hipólito¹

Resumo: Este artigo versa sobre o sentido de apropriação para a arte baseada na *web* através do cruzamento do conceito de “deliberação”, presente na filosofia de Vilém Flüsser, com a ideia de “incorporação”, apresentada por Lúcia Santaella. Ao sublinhar a importância de estratégias de apropriação para construção de poéticas digitais evidencia-se também o papel da criação de “ruído” frente ao “inconsciente tecnológico”, indicado por Oliver Dyes como próprio da atual sociedade de “caixas-pretas”.

Palavras-chave: Deliberação; Incorporação; Apropriação; Cibercultura.

Abstract: This article discusses the sense of appropriation for the web-based art by the crossing of the concept of “deliberation”, present in philosophy of Vilém Flüsser, with the idea of “incorporation”, tabled by Lucia Santaella. By stressing the importance of appropriation strategies for building digital poetics, also it shows up the role of the creating the “noise” against the “technological unconscious”, indicated by Oliver Dyes as typical of today’s society of “black boxes”.

Keywords: Deliberation; Incorporation; Appropriation; Cyberculture.

Talvez tenha se tornado cansativo iniciar a leitura de um texto nascido no seio das pesquisas da arte atual e encontrar no sopé da porta um amontoado de termos imigrantes de campos consolidados em busca de um sopro de crise. Os três termos que dão título a esse artigo dividem-se bem entre os campos do design, da comunicação e da arte. Não haveria, desse modo, grande desconforto em acomodá-los sobre a mesa, pois parecem pertencer a mesma Ecologia. Mas, essa palavra já nos remete a biologia e viria nos falar da “ciência das relações mútuas entre o organismo e o

¹ Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Espírito Santo.

mundo exterior, que o rodeia”.² Então, teríamos essa ecologia do design, da comunicação e da arte. Um estudo das relações mútuas entre campos que se rodeiam.

A complexidade de tal abstração praticamente nos impede de compor modelos visuais eficientes. De fato, dadas as condições atuais de cada um dos campos, seria um estudo de relações extensas e pluralistas o suficiente para recobrir de dúvidas a concepção de organismo, para manter a metáfora escolhida por Lúcia Santaella. Como conjunto de órgãos estruturalmente ligados pela natureza de suas funções, o organismo se assemelharia a concepção do Aparelho em Flüsser.³ Embora Aparelho nos remeta a construções mecânicas ou artificiais e Organismo a seres vivos e suas necessidades sócio-administrativas, ambos apresentam o objetivo de executar funções condizentes com sua natureza.

Guardadas as devidas proporções, nosso corpo, orgânico, programado por transformações genéticas milenares, é tão matematicamente calculável quanto os movimentos de partículas de um *software* para construção de ambientes virtuais. Espelhar esse pensamento e conceber a rede de aparelhos que virtualizam e articulam nossa comunicação como um organismo, isto é, como uma estrutura orgânica, talvez nos aproxime teoricamente das consequências de nossa contínua transformação em ciborgs. Se isso parecer muito, poderemos nos contentar ao menos com uma melhor compreensão das maneiras pelas quais se efetivaram e se efetivam trabalhos de arte baseados nessa Rede.

Tente imaginar o *SmartPhone* em sua mão como um pedaço de carne, ossos e sangue. Isso será um pouco mais estranho se o aparelho estiver no seu bolso ou na mochila. Como coisa orgânica esse pedaço do seu corpo se assemelharia a um *mix* de mãos, cérebro, olhos, ouvidos e cordas vocais. Além da capacidade de fazer imagens e sons mais rápido que suas mãos e digeri-las e reproduzi-las mais rápido que seu cérebro, olhos, ouvidos e bocas, esse novo órgão se diferencia pelo modo como chegou até você. Aparentemente ele não seria da mesma natureza e fisicamente você não veio ao mundo com ele. Esse novo órgão lhe teria sido imputado como condição para sua completa existência como órgão do mais vasto organismo da humanidade. Caso isso soe dramático e até mesmo meio novelesco, lembremos que tal espécie de aparato técnico determina nosso desenvolvimento comunitário não apenas quando se fala em machadinhas de pedra lascada e lanças

2 HAECKEL, 1996, p. 286 apud SANTAELLA, 2010, p. 14

3 FLÜSSER, 2010, p. 42.

para espetar mamutes, mas também serve para descrever a condição técnica da própria linguagem. Não nascemos com ela, ela não é realmente feita de carne, ossos e sangue, a desenvolvemos como ferramenta, e seu poder sobre nosso modo de Ser já atingiu o elogioso posto de “Morada do Ser Humano”.⁴

É estranho que, na maioria das vezes, não compreendamos o funcionamento desses aparatos técnicos que determinam em grande parte nosso modo de ser uns para os outros, da mesma maneira como não compreendemos o funcionamento do nosso sistema nervoso e o aparecimento de nossas digitais. A genética dos novos órgãos que nos são “imputados” permanece obscura. Embora continuemos a utilizá-los, pois, sem isso, muitos de nós se sentiriam “amputados”. Podemos, certamente, fazer uso de uma vontade de recusa e manutenção de nossa integridade orgânica, mesmo com a consciência de que a linguagem não é um item orgânico. Adaptaríamos-nos a “viver sem”. Ainda assim, como a retirada das pernas, dos olhos ou da cognição causa alguns desgostos e aumenta os desafios para permanecer ativo em comunidade, recusar os órgãos empregados como extensões de outros órgãos, proporcionalmente, gera desgostos e desafios.

Aparatos técnicos como esses novos órgãos e a linguagem não são organicamente nascidos com nosso corpo, mesmo assim, fazem parte desse corpo por uma espécie de conexão bem expressa na palavra “incorporação”. Essa é a palavra escolhida por Lúcia Santaella como conceito chave para lidar com a experiência no ciberespaço.⁵ Ao considerar que as relações de interatividade não permitem o distanciamento entre o sujeito e aquilo que ele pode identificar, ou, entre o sujeito e aquilo que se encontra “fora”, Santaella toma o termo de Margaret Morse: “Nessa lógica de reversibilidade, entramos na pela do outro, tornamo-nos o outro”.⁶

Note-se, que já não falamos de estruturas tão básicas como esses órgãos materiais, mas sim dos próprios dados identificáveis e da proximidade verdadeiramente íntima entre nós e aquilo que identificamos, ou melhor, incorporamos. Sem esquecer a reversibilidade desse processo, sublinhada por Margaret Morse, devemos considerar que também somos incorporados. Nós, nosso corpo, novos órgãos e especificidades da adaptação individual à linguagem, somos incorporados a organismos maiores. Conseqüentemente, podemos ser observados e analisados por um viés ecológico.

4 HEIDEGGER, 2008, p. 331.

5 SANTAELLA, 2004, p. 53

6 MORSE, 1994, p. 265.

Os dados e o fluxo dos dados no ciberespaço (velocidade, extensão, formato, interface, peso, etc.) são parte do nosso corpo, são incorporados, e dependem da possibilidade de nos incorporar para que o ambiente continue a se pluralizar. Valeria ainda arriscar que esse ambiente ou organismo complexo apenas permanece em ação, apenas se encontrar vivo, pelo processo de contínua pluralização, ou melhor, “hibridização”. Seríamos híbridos de objetos, sujeitos, tecnologia e arte.

Essa hibridação, no entanto, não nos coloca como células de um imenso fungo inteligente. A existência do Sujeito, por mais multifacetado que seja, no interior desse *re-mix*, faz com que esse organismo híbrido comporte-se, atue e tome decisões “personalmente”.

Até o ponto em que nos encontramos, parece ser a existência desse Sujeito e a obscuridade de sua subjetividade que mantém o organismo a alastrar-se e mover-se sempre com energia renovada. Esse ser humano hibridizado encara o ambiente incorporado (e que também o incorpora) como se ambos não fossem ferramentas. Esse é um poder de construção de contexto que permite ao humano agir sobre seu próprio corpo e sobre aquilo que considere externo ao seu corpo, mas que esteja disponível. Aquele *Homo Sapiens* talvez sempre tenha sido um pouco *Homo Ludens* e agora caminha despreocupado nessa direção. O humano hibridizado, que habita a cibercultura, realiza jogos com os dados disponíveis para manipulação, o que inclui a si mesmo e aos demais sujeitos. Essa capacidade de jogar, de relacionar dados sob regras provisórias, o que insere a condição de imprevisibilidade nos resultados desses jogos, somente é possível através da escolha de caminhos.

Em suma, o ato de escolher é o ponto crucial para a manutenção do movimento desse vasto organismo que não é um fungo inteligente nem um ser humano robótico. Abrir caminhos para o surgimento e a experiência com imprevisto talvez seja o sentido maior do poder de escolha, isto é, do poder de “deliberação”.

Deliberar é a palavra escolhida por Vilém Flüsser para caracterizar o surgimento de um conhecimento válido, ou, o surgimento do novo, ou simplesmente o ato de criar.⁷ Para Flüsser o *Homo Ludens*, sujeito que se exercita ao jogar com os dados disponíveis num mundo profundamente imerso numa rede telemática, seria um criador. Ao sobrepujar censuras internas e externas o jogador seria capaz de digerir as informações em constante fluxo e gerar informação “nova”, isso é

7 FLÜSSER, 2008, p. 33.

criar.⁸ O mundo de jogadores de Flüsser seria um mundo composto por artistas, pois todos seriam, em algum nível, criadores.

O que temos, até o momento, seria um organismo pluralista, extramente vasto e acelerado, que se desenvolve de maneira imprevisível, através da incorporação e da deliberação. Considere-se, então, o valor do usuário, ou habitante, do ciberespaço, como agente do desenvolvimento, disparo, manutenção e adensamento de trabalhos de arte. O usuário-agente surge como um dado disponível crucial para o funcionamento das propostas de arte, não apenas na era digital, mas de modo geral. Como um dado disponível para uso e manipulação, mesmo que seja um dado com capacidade deliberativa e talvez principalmente por isso, o usuário-agente e sua rede de novos órgãos surgem como peças centrais de ricas estratégias de “apropriação”.

Mais do que o cheque-mate dado no Autor durante as décadas de 1960-70, a apropriação na era digital fragmenta sujeitos e informações para usá-los como matéria-prima, sem objetivar um “produto final”. Se retomamos o termo apropriação, não abandonamos sua carga de citação, montagem, remissão, paródia e heterogenia, presentes da re-fotografia ao *mash up*. Pelo contrário, as discussões que engendraram aberturas de possibilidades de uso de meios, ferramentas e conceitos em arte permanecem como camadas não cristalizadas que fazem dessa arte pluralista um campo movediço, às vezes repetitivo, cansativo e irritante, mas ainda assim fértil.

Em 1966, na John Hopkins University, o colóquio *Languages of Criticism and the Sciences of Man* discutiu as ideias pós-estruturalistas de Derrida, Lacan, Goldmann, Todorov, Barthes e outros. Essa foi uma das tantas etapas que abriram a trama da arte para o uso de conteúdos em circulação e aceitação do conotativo como base para leitura e fruição. Algo que se mantém e fortalece é essa espécie de leitura e o que é lido, ou fruído: as consequências do processo de desmontagem e demonstração dos níveis de significação incorporados com os itens apropriados.

Discussões como aquelas empreendidas pelos pós-estruturalistas foram uma seta para afirmações como a de Sherrie Levine: “O significado de uma imagem situa-se não em sua origem, mas em seu destino”.⁹ Essa situação do significado da imagem em seu destino, na época um espectador mais delimitado, muito mais que em sua origem, como provavelmente gostaria a crítica genética, é uma condição de base colocada pelos propositores da arte baseada na web. No entanto, o “an-

8 Idem, p. 118.

9 EVANS; LEVINE, 2009, p. 81.

tigo” espectador não se comportaria mais como um ponto final, como receptor. Esse sujeito, que não é o propositor do trabalho de arte, estaria dentro do trabalho como condutor e como energia conduzida.

Os trabalhos de arte baseados na *web* agem no sentido de demonstrar as programações do mundo codificado, desse hiper-real, e o fazem, como nos lembra Lev Manovich, inevitavelmente de modo interativo,¹⁰ através de jogos. O artista que trabalha com a *web* apropria-se tanto da *network*, da aparelhagem, quanto dos códigos, dos próprios usuários e suas redes. Mas, essa apropriação já não consideraria um destino ou sequer uma linha que possa ser pensada como “retorno” para as informações usadas. Ao considerarmos a rede como esse organismo em contínuo processo de incorporação e seu movimento como resultado da presença de sujeitos que deliberam, essa arte conflui com uma ordem mais geral: as informações em fluxo adquirem cada vez mais valor que o produto informado.

Do desafio de “navegar” até a conexão quotidiana e móvel com a comunidade virtual de perfis individuais, o “compartilhamento” passou a ocupar o cerne funcional da Rede. Na realidade, compartilhar, deliberar e jogar são termos bastante próximos. Ambos apresentam essa referência a um movimento que se faz através de escolhas e dentro de contextos que dão significados específicos aos itens movimentados e gerados do movimento.

O *remix* no ciberespaço depende tanto da fragmentação de conteúdos virtuais quanto da incorporação de informação e fontes externas. Os usuários, o desempenho de seus aparelhos e sua capacidade produtiva alimentam continuamente a cibercultura. O mecanismo através do qual esse organismo é capaz de sintetizar a energia que lhe mantém em movimento é encoberto pelo conforto de suas interfaces ao ponto de ainda podermos lhe outorgar o título de caixa-preta, por mais datada que possa aparentar tal expressão.

O desafio da arte baseada na *web* está, em grande parte, no trabalho de evidenciar os mecanismos desse processo que sustenta o meio no qual somos ciborgs. Quanto mais detalhadas forem as regras do jogo e mais conhecimento se possuir sobre elas, maior a chance de as escolhas subverterem essas regras e criarem cruzamentos novos. O ato de “deliberar” adquirir relevância, pois consiste em mover os dados apresentados para escapar as censuras interna e externa. O que resulta

10 MANOVICH, 2001, p. 71.

desse escape, poderíamos chamar de imprevisto, novo, ou simplesmente de “ruído”. É o ruído, ou a onda sem harmonia, que deixa as claras o funcionamento do campo harmônico. Caberia dizer, ainda, que as estruturas do organismo somente podem ser arranhadas e abertas de dentro. O sujeito que delibera constrói, corrompe e reconfigura o sistema ao qual ele mesmo pertence. Essas atitudes apontam para a “incorporação” como processo chave no entendimento da *web.art* e da *net.art*. Incorporado e incorporando o sujeito ativo arranha as entranhas do organismo que, de outra maneira, tenderia para a harmonia, como na segunda lei da termodinâmica.

Deliberar e incorporar.

No cruzamento de tais ideias o próprio usuário e todo seu sistema encontram-se apropriados pelos mecanismos da Rede, isto é, a apropriação parece reverter-se sobre o próprio agente deliberador. A hipótese, aqui apresentada, coloca a via “deliberação-incorporação-apropriação” como reação ao “inconsciente tecnológico”.

A utilização do aparato tecnológico que nos é disponibilizado pelo avanço do desenvolvimento dos artefatos digitais pode criar a ilusão de que dominamos tais instrumentos. No entanto, o mundo sobre o qual reside a sociabilidade humana pertence cada vez menos ao homem. “Estranhamente, assemelhamo-nos àqueles numerosos povos primitivos que não compreendem os mecanismos biológicos e evolucionistas que sustentam os fenômenos planetários, e que nem mesmo sabem interpretá-los”.¹¹ Usufruímos hoje de um conforto fascinante, mas não temos consciência do modo como tal conforto é produzido. Segundo Dyes, vivenciamos uma espécie de “inconsciente tecnológico”, pois nossas rotinas e percepções mais íntimas são influenciadas pelos caminhos, dificuldades e facilidades da alta tecnologia, mas o modo como tais caminhos são construídos nos escapa aos olhos. A “caixa-preta” das câmeras fotográficas estende-se aos computadores, televisores, *players*, salas de cinema, roupas, relógios, antenas, satélites e até mesmo aos produtos alimentícios. Lidamos com o sentido de “aparelho programado” empregado por Vilém Flusser. Mas não somente, pois se devemos pensar essa condição de aparelho programado em sentido orgânico, seu mapa genético se modificaria com tamanha rapidez que poderíamos perder as esperanças de circunscrevê-lo.

O grande desafio não seria o de mapear essa estrutura, mas sim o de mantê-la sem dissolver-

11 DYES, 2003, p. 268.

se por completo nela. É necessário estar no interior desse monstro. É necessário não cometer o mesmo equívoco do Prometeu moderno de Mary Shelley, condenando sua criação como algo tão diverso de si. Mas, também não seria acertado sucumbir aos caprichos dessa criatura, pois isso seria buscar uma harmonia, um acordo ou uma permanência. Sustentar o poder deliberativo enquanto se é incorporado faz com que esse processo continue, na expressão de Blanchot, sobre a obra que se dobra sobre se mesma, em “eterno desaparecimento”.¹²

REFERÊNCIAS

- BLANCHOT, Maurice. **A Parte do Fogo**. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.
- DYES, Olliver. Arte na Rede. DOMINGUES, Diana (org.). **Arte e Vida no Sec. XXI: Tecnologia, Ciência e Criatividade**. São Paulo: UNESP, 2003, p. 265-272.
- EVANS, Davis (org.). **Appropriation**. London : Whitechapel Gallery, 2009.
- FLÜSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**. Rio de Janeiro: Annablume, 2010.
- _____. **Universo das Imagens Técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.
- HEIDEGGER, Martin. **Marcas do caminho**. Tradução por Marco Antonio Casanova. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008. (Coleção Textos Filosóficos).
- MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Massachusetts: MIT Press, 2001.
- MORSE, Margaret. What cyborgs eat? Oral logic in na information society. BENDEN, Gretchen. **Culture on the brink: ideologies of technology**. Seatle: Bay Press, 1994, p. 164-165.
- SANTAELLA, Lúcia. Sujeito, Subjetividade e Identidade no ciberespaço. LEÃO, Lúcia (org.). **Derivas: cartografias do ciberespaço**. São Paulo, 2004, p. 45-54.

12 BLANCHOT, 1997, p. 308-312.