
MÍDIA, ARTE E TECNOLOGIA: UMA REFLEXÃO CONTEMPORÂNEA

Fernando Augusto Silva Lopes

Resumo

O presente artigo parte de um relato acerca da mercantilização cultural e seus reflexos na saturação midiática, para então traçar uma reflexão sobre tecnologia, mídia e artes contemporâneas, em especial o papel do corpo nas manifestações artísticas. Busca-se, com este trabalho, ratificar a influência da tecnologia, da massificação midiática e informacional na construção dos valores culturais contemporâneos. Será apresentada também uma reflexão sobre as atuais práticas artísticas contemporâneas como elementos que buscam evidenciar e questionar a influência massificante dos mídia e do mercado. O pano de fundo no qual se desenvolve o presente artigo são as evoluções tecnológicas, que ampliam a mercantilização cultural e tornam possíveis as profundas mudanças sociais e culturais vivenciadas pela sociedade ocidental contemporânea. Por fim é traçada uma breve análise sobre as identidades e diversidades culturais na era da teleinformática.

Palavras-chave

Artes; cultura; massificação midiática; tecnologia

Abstract

This article is based on a report about cultural industries and their reflexes on media saturation. From that point, a reflection on technology, media and contemporary arts is presented, especially on the role of the body in the manifestation of art. This work seeks to ratify the influence of technology, of mass media and of information over the construction of the contemporary cultural values. It also provides a reflection on current contemporary artistic practices as elements that seek to evidence and question the standardizing influence of mass media and of the market. The background for the development of this article is the evolution of technologies, which expand the commodification of culture and make possible the deep social and cultural changes experienced in contemporary Western society. Finally, it is outlined a brief analysis of cultural identities and diversities in the teleinformatics era.

Keywords

Art; culture; mass media, technology

TECNOLOGIA, REPRESENTAÇÕES MIDIÁTICAS E MERCANTILIZAÇÃO CULTURAL

O objetivo deste artigo é verificar as formas como a tecnologia e as representações midiáticas promovem a massificação e a mercantilização cultural, observando ainda como as Artes (em especial o papel do corpo nas artes contemporâneas) interagem e representam esta realidade informacional saturada e massificada. Será analisado o processo de hibridização dos corpos, buscando entender qual o papel das artes e do artista

nesta nova dinâmica entre o corpo e a massificação informacional. Será realizado ainda um breve relato sobre os sistemas informacionais (mercantilização cultural e saturação midiática) e as hibridizações entre este sistema e as artes contemporâneas.

A tecnologia será apresentada como elemento que tenciona e (re)significa o objeto artístico, a partir de uma construção que irá relacionar a relação do corpo com as artes contemporâneas. Será ainda abordada a tecnologia como instrumento de mediação entre a indústria cultural e as representações artísticas.

A sociedade contemporânea na era da teleinformática está passando por uma inevitável pulverização do tempo e do espaço. O imediatismo e a necessidade de satisfazer desejos tornam-se a cada momento mais efêmeros (Bauman, 2007, p. 111). A sociedade começa a apresentar indícios de não sobreviver sem a maquinização, a qual possui a capacidade de atualizar a existência em fração de segundos (Moraes, 2006, p. 33). A navegação em redes informacionais e ambientes virtuais maximizaram o alcance e as ofertas informacionais de um meio cada vez mais massificado, influente, e pulverizador de uma heterogeneidade cultural. Os mídia em rede apresentam as experiências como ofertas culturais sedutoras, que devem ser consumidas de forma rápida para que possam dar lugar a novas experiências (Bauman, 2007, p. 110). O ciclo que une consumo, mídia e tecnologia está remodelando as relações culturais, sociais e políticas da era da teleinformática.

Entender as relações de poder em uma mediação tecnológica representa desconstruir culturalmente as relações de interesses e poder midiáticos. Logo, é fundamental que se veja as ofertas culturais sedutoras (proporcionadas pelos meios digitais), não apenas pela experiência sensório-cognitiva virtual, mas também é necessário que se apresente um panótipo cultural que evidencie interesse e poder nas relações mediadas tecnologicamente.

Em um ambiente onde a prioridade comercial afeta diretamente a oferta, circulação e consumo de bens simbólicos, é necessário repensar a cultura como processo lucrativo que preside as relações de consumo materiais e simbólicas em todos os campos da vida social (Moraes, 2006, p. 37). A conversão da cultura em economia e da economia em cultura transforma a cultura em negócio e negócios são feitos para o mercado (Jameson, 1997, p. 58). Esta dimensão mercadológica da cultura rompe a fronteira de manifestações culturais até então consideradas como elitistas. O consumo de massas através das agendas midiáticas apresenta exposições de artes, performances, ciclos de conferências e música erudita como megaeventos. A própria noção de museu se alterou. Estes antigos ambientes de fruição estética para conhecedores e especialistas em artes, passaram a receber públicos mais amplos, se sobressaindo como locais que possuem uma relação dinâmica com o cosmopolitismo cultural (Moraes, 2006, p. 46).

As artes contemporâneas tentam tornar visível esta nova dimensão cosmopolita que une o fluxo informacional aos valores ideológicos, sociais e culturais. O fazer artístico tenta registrar um corpo, cuja compleição, dimensão e contorno físico estão em vias de mutação. As manifestações artísticas contemporâneas buscam entender a realidade híbrida entre homem e tecnologia através de manifestações que externalizam e buscam

situar o corpo dentro de sua nova configuração (Santaella & Arantes, 2008, p. 112). Para tratar das mudanças culturais e físicas no corpo dentro do conceito da arte e da tecnologia é necessário lançar um olhar para as multiplicidades.

A partir destas considerações, será elaborada a estrutura deste estudo que se baseará em duas etapas de desenvolvimento das temáticas, com a finalidade de alcançar os objetivos estabelecidos. Na primeira parte, será realizada uma reflexão sobre a evolução tecnológica e a mercantilização cultural; será descrito e analisado o papel dos mídia e das tecnicidades na (des)construção das identidades. Na segunda parte, será traçada uma reflexão acerca das artes, em especial o papel do corpo, diante das tecnologias informacionais contemporâneas. Por fim, será traçado um paralelo sobre tecnologia, artes e diversidade cultural.

EVOLUÇÃO TECNOLÓGICA, MERCANTILIZAÇÃO CULTURAL E MASSIFICAÇÃO MUDIÁTICA

A midiática da sociedade está diretamente ligada às mudanças culturais e sociais vivenciadas na atualidade. A mudança nas formas de consumo de bens simbólicos e o rompimento de barreiras tradicionais das manifestações culturais (um exemplo dentre vários: a supracitada mudança da concepção de museu) são reflexos de um jogo midiático de poder que une dois componentes estratégicos: os veículos e os conteúdos. Estes dois componentes são capazes de controlar a opinião pública mundial e de impor moldes estéticos cada dia mais “baratos” (Barbero, 2006, p. 52).

Barbero convida a uma reflexão sobre a atual hegemonia comunicacional do mercado na sociedade, sendo a comunicação transformada no “motor” de inserção das culturas no espaço/tempo dos mercados e das tecnologias. Desta forma cria-se um novo mapa, desenhado pelas tensões provocadas entre cultura, mercado e tecnologia, as quais destroem e criam identidades, reconfigurando as relações culturais (Barbero, 2006, p. 53).

Ao ser massificada pela comunicação, a mercantilização cultural está a transformar as identidades. Para garantir seus interesses, o mercado tende a criar uma cultura homogênea, pois quanto menor forem as diferenças culturais, maior será sua lucratividade. Todavia não se pode esquecer que a própria massificação comunicacional alinhada às estratégias globalizantes também cria elementos culturais anti-hegemônicos que alimentam a criação/ manutenção de identidades locais.

Dois processos transformam o local da cultura na sociedade contemporânea: a revitalização das identidades e a revolução das tecnicidades. Os processos de globalização econômica e informacional (re)criam as questões das identidades culturais (étnicas, raciais e locais), identidades que aliadas às de gênero e de idade, reconfiguram as relações sociais e políticas (Barbero, 2006, p. 54). A revolução tecnológica insere na sociedade uma velocidade assombrosa, novas máquinas e interfaces de acesso. Cria-se assim um novo modo de se relacionar com o consumo simbólico, construindo-se uma cultura baseada no avanço das tecnologias, em especial as midiáticas/informacionais (Santaella & Arantes, 2008, p. 114).

Ao cotejar os textos de Santaella e Arantes (2008) e Barbero (2006), podemos observar um alinhamento teórico quanto à migração do local da cultura, quando a mediação tecnológica comunicacional deixa de ser um instrumento de expressão para se tornar um elemento estrutural. O local da cultura migra para as tecnologias, pois a mediação tecnológica contemporânea remete não mais a alguns aparelhos e aparatos técnicos e sim a novos modos de percepção, de linguagem, novas sensibilidades cognitivas e a uma nova forma de escrita. Está-se diante de uma interação entre cérebro e informação levada às últimas consequências, que substitui a tradicional relação do homem com a máquina (Barbero, 2006, p. 54).

Os fluxos informacionais e a presença dos mídias nas redes indicam o consumo material e simbólico. A real capacidade de manipulação das massas através dos meios de comunicação em rede supera o conceito de uma sociedade em rede baseada apenas em conexões tecnológicas. A sociedade mediada pela rede está conceituada nas relações ideológicas, políticas e culturais que através do advento da tecnologia permitem uma instrumentação das redes como um novo ambiente cultural (Bauman, 2007, p. 131).

Deve-se ressaltar que as tecnologias informacionais não são neutras pois, aliadas aos interesses midiáticos, mercantis e políticos, transformam-se em instrumentos ideológicos dotados de grande capacidade indutiva (Gómez, 2006, p. 85). Vale ressaltar ainda que as opções de consumo (material e simbólico) apresentadas pelos meios informacionais estão pré-selecionadas pelos interesses do mercado (Oliveira, 2015, p. 232). Quando se busca construir identidades através do consumo simbólico, elas já se encontram pré-fabricadas e mudarão de acordo com as próximas tendências de consumo (Bauman, 2007, p. 135).

Os meios de comunicação de massa se transformaram em instrumentos de produzir realidades e desta produção continuada incessante resulta uma espécie de apagamento do passado; o que vale é o consumo simbólico imediato da notícia que está acontecendo agora. Todavia no dia seguinte esta notícia perdeu sua relevância em detrimento de uma nova. Os poucos minutos de fama de um vídeo viralizado no Youtube também exemplificam esta relação de imediatismo. O mercado se dedica a satisfazer as necessidades imediatas, pois estas o mantêm em funcionamento e criam a dinâmica necessária ao fluxo de capitais. A virtualização das realidades (realidade virtual) surge como uma evolução dos meios de massa em um ambiente digital mediado tecnologicamente.

O espaço virtual exponencializou e capilarizou a influência e o alcance da indústria cultural. A possibilidade da virtualização simbólica materializou os interesses por meio de uma tela ou de um dispositivo móvel. O reflexo da virtualização das realidades está justamente nesta mediação tecnológica representada pela relação social global, sob a pseudo égide da conectividade e da interatividade. As redes informacionais, além de se apresentarem como elementos que permitem aos indivíduos estarem conectados entre si por fluxos estruturais de comunicação, são elementos de formação ideológica que conectam interesses midiáticos. O meio de transmissão passa a ser a tecnologia (a existência e expansão das redes estão diretamente ligadas à evolução tecnológica), logo uma rede informacional não existe de forma física. Neste ambiente tecnologicamente virtual, a conectividade se tornou onipotente e os interesses midiáticos encontram-se

perigosamente camuflados. Neste cenário, a mediação tecnológica se tornou um elemento perspicaz de atuação das indústrias culturais.

A mediação tecnológica de uma realidade virtual, seja um museu ou um game, eleva a condição de simulacro a uma existência mediada tecnologicamente, onde o “ser” e o “estar” somente podem ser experimentados através da máquina (Oliveira, 2007, p. 150). Todavia o jogo cultural destas relações está diretamente ligado a valores mercadológicos que vêm sendo discutidos desde o advento da máquina analisada pela Escola de Frankfurt até as discussões de Paul Virilio (1993). Entretanto, deve ser lembrado que o advento do digital é apenas uma evolução da tecnologia sobre os interesses midiáticos.

O advento da tecnicidade midiática, como promotora de uma estratégia cultural, proporcionou novos campos de experiências nos quais se processam mudanças:

desterritorialização/ relocalização das identidades, hibridações das ciências e das artes, dos escritos literários, audiovisuais e digitais, a reorganização dos saberes desde os fluxos e redes, pelos quais hoje se mobilizam não só a informação, mas também o trabalho e a criatividade, o intercâmbio e a aposta em comum de projetos políticos, de pesquisas científicas e experimentações estéticas. (Barbero, 2006, p. 76)

Uma gama incomensurável de mudanças está relacionada à tecnicidade midiática. Portanto, a capacidade de romper e criar fronteiras nunca esteve tão evidente. A “socialização virtual” à qual podemos atribuir uma parcela significativa destas mudanças, segue a dinâmica do marketing; e seus aparatos tecnológicos são elaborados segundo as necessidades mercadológicas (Bauman, 2007, p. 112).

Dentro desta análise sobre a massificação midiática e as tecnologias, pode-se afirmar que todo o processo de fluxos de informações, desenvolvimento tecnológico, relações sociais em rede, homogeneização das identidades, atingiram este nível de inserção social por seguirem dinâmicas e interesses do mercado. Todo o processo de massificação e criação de uma sociedade digital seguem interesses mercadológicos rígidos, que moldam e destroem identidades criando um novo cenário cultural. Não seria utopia destacar que os interesses mercadológicos atuando em conjunto com a tecnicidade midiática estão criando um novo arcabouço cultural, que tem se tornado um instrumento ideológico hegemônico.

Este novo arcabouço cultural, vem sendo representado pelas artes como forma de apresentar uma alternativa anti-hegemônica. As manifestações artísticas ligadas à temática do corpo tentam elucidar a tensão cultural entre tecnologia e o homem, e ainda tentam dar voz alternativa à massificação informacional e mercadológica. Para se traçar um paralelo sobre tais temáticas artísticas e o cenário cultural contemporâneo é fundamental que seja evidenciada a construção relacional entre tecnologia e corpo, ou seja, a conceção da cibernética como elemento de mediação cultural.

DA CIBERNÉTICA À MEDIAÇÃO INFORMACIONAL

O primeiro passo para a construção de um arcabouço teórico acerca do conceito epistemológico de cibernética, traçado por Nobert Wiener (1950) na década de 1950, apresenta de forma relacional a construção de um sistema mediado pela tecnologia, que une máquinas e seres vivos. O que Wiener preconizava era o início de uma nova forma de construção ideológica, que se definiria nas décadas seguintes como a sociedade da informação (Wiener, 1950, pp. 23-47).

O pensamento cibernético se consolidou na década de 1960, principalmente em relação à inserção do conceito de entropia (segundo a termodinâmica a entropia é um fenômeno natural dos corpos que tendem à dinâmica e à desordem), que para os cibernéticos representa a tendência natural de a tecnologia ser a forma sintética de estruturar uma ordem e romper com a entropia inerente à sociedade.

Para o pensamento cibernético o avanço da entropia representa o recuo do progresso. Dentro desta dinâmica, a informação passa a ser concebida como um sinal físico que será mediado por uma tecnologia capaz de transmitir esta informação dentro de um sistema não orgânico, capaz de reduzir a entropia (Weiner, 1950, pp. 78-122).

A evolução dos sistemas de informação entre as décadas de 1950 e 2010 aprimorou de tal forma a redução da entropia que com o advento da fibra ótica a informação passa a ser transmitida por sinal luminoso. Este sinal (que na verdade é um feixe de luz) possui a capacidade de trafegar dados de forma global sem que haja qualquer perda, ou seja, não há qualquer relação informacional (apenas dados em forma de luz) no sinal quando o mesmo é transmitido. A informação foi transformada em luz e somente pode ser (re)construída como mensagem por intermédio da máquina.

Por mais que se utilize este meio de acesso por fibras ópticas, usuários que acessem pela rede um museu algures, receberão a mesma informação imagética transmitida, mas a bagagem cultural de cada usuário de cada região distinta do planeta, e sua própria fruição, é que irão determinar a leitura desta informação como obra de arte. Em conformidade com Barthes (1990), a construção do obtuso da imagem estará ligada à conceção cultural do observador e não à forma pela qual a imagem (neste caso a informação representada pela imagem) é inserida em um sistema capaz de transmiti-la.

Esta oposição conceitual ocorre pelo fato de a cibernética se ligar epistemologicamente à engenharia de sistemas, que pensa a informação tendo como transmissor e receptor a máquina; dentro desta dinâmica, o homem será a fonte e o destinatário. A cibernética, desta forma, preconiza a informação como estrutura controlável através da mediação tecnológica, por meio da qual seria possível obter a reação ou a conduta de um determinado nicho social ou até de forma individual. Desta forma, mesmo que se releve a construção de um ser cultural que irá realizar uma visita virtual a partir de sua “bagagem”, que irá construir uma fruição própria desta visita, os interesses mercadológicos e a construção de um banco de dados informativo a respeito das preferências e hábitos deste observador estarão sendo simultaneamente construídos. Tais construções estarão sendo, de fato, mediadas e controladas tecnologicamente.

Portanto, o conceito de informação possui raízes no limiar histórico da descoberta das telecomunicações e se liga intimamente aos desdobramentos evolutivos destas

formas tecnológicas de transmitir comunicação como mecanismos de gestão da sociedade. A utilização das telecomunicações como aparelhos ideológicos, transformou a informação em importante instrumento tecnocrático. Os grandes monopólios de comunicação, o estado, as forças armadas, as agências de publicidade e demais instituições sociais passaram a utilizar a informação como meio de construir e disseminar interesses e valores. As indústrias culturais assumem um papel de planificação ideológica a partir do advento das telecomunicações. A informação mediada pela tecnologia tornou o desejo e a necessidade de se entender a influência e o controle sobre amplas distâncias e sociedades plausíveis.

Neste contexto massificado, mediado tecnologicamente, as artes buscam evidenciar uma dinâmica entre os ambientes actuais e virtuais, buscam a representação do objeto artístico a partir do objeto tecnológico. Refletir e questionar a indústria cultural, a “obesidade” informacional, a inserção midiática, pensar a velocidade, tudo isso passou a problematizar o triunvirato da representação contemporânea: as relações tensas, complementares e ao mesmo tempo antitéticas entre arte, tecnologia e mídia.

ARTE, TECNOLOGIA E MÍDIA

A partir da reflexão acerca da mercantilização cultural e da saturação midiática, pode-se traçar um paralelo sobre como este momento cultural complexo e controverso vem sendo entendido e representado pelas artes contemporâneas. Para esta breve análise será realizado um recorte do corpo nas representações artísticas contemporâneas.

Diante de um período onde a mercantilização informacional e midiática se torna uma realidade, e em meio a uma pulverização de estilos e culturas, deve-se repensar o papel do corpo nas manifestações artísticas, em especial a forma que, nelas, ele assume.

As novas formas de se relacionar com a tecnologia, bem como a hibridização das relações humanas, tornam necessárias novas tratativas conceituais para se compreender as estéticas artísticas contemporâneas. Como o advento da tecnologia gera um rompimento com o paradigma estético renascentista, surge uma nova forma estética e a premente necessidade de sua compreensão.

Para entender as relações entre tecnologia e artes, pode-se retomar Benjamin (2012) que, ao teorizar sobre o cinema, lembra que o que o caracteriza é a forma como o mundo é representado pela máquina. Esta representação pode ser atualizada para traduzir a relação do homem com a tecnologia no advento da revolução informacional, logo a representação das artes parte do pressuposto da tecnologia para o objeto artístico. Portanto a tecnologia passa a representar os signos e estes se fundem ao corpo realizando uma interação entre homem e máquina no âmbito das relações culturais, sociais, econômicas e artísticas (Benjamin, 2012, p. 76).

A hibridização é um dos conceitos fundamentais ao se tratar das interações entre o homem e a tecnologia. Na sociedade informacional não se pode falar que as relações e interações humanas ocorrem de forma natural; todo o sistema informacional contemporâneo parte do pressuposto da hibridização entre homem e tecnologia (internet,

redes sociais, smartphones, tablets, computadores, televisão, rádio e quaisquer outros dispositivos midiáticos). Esta hibridização representa a possibilidade de se poder pensar em um consciente que se expande além do organismo humano. Ao lançar um olhar semiótico sobre as relações entre homem e tecnologia, pode-se refletir que onde há vida há cultura (Ascott, 1997, p. 18). Todavia ao se inserir a variável tecnológica, pode se indagar: há meios de se criar cultura fora do corpo?

Para tratar da questão de cultura fora do corpo, Santaella (2003) apresenta uma visão na qual o cérebro se expande para fora do corpo desde o advento dos signos primários, como a escrita, o desenho e a pintura. Logo, a evolução humana levou ao advento da tecnologia (Santaella, 2003, p. 46). Desta forma, pergunta-se: a evolução tecnológica é uma confluência da evolução dos signos?

A percepção de se romper os limites culturais do corpo, está relacionada com a capacidade de se transpor as barreiras, nas quais o organismo humano é limitado, para rompê-las é necessário a inserção de próteses sensorio-cognitivas. Estas resultam de avanços tecnológicos, que visam ampliar e/ou substituir as funções do corpo. Os limites da visão não estão mais restritos àquilo que se pode enxergar: instrumentos óticos e satélites levam a visão para além dos limites da Terra; ondas de rádios ampliam a capacidade de audição; ressonância magnética permite ver dentro do corpo, etc. A revolução informacional ampliou o conceito de prótese, neste cenário a capacidade de substituir ou ampliar uma funcionalidade do organismo não se sustenta, pois no universo da teleinformática a prótese substitui o corpo em sua totalidade. Esta substituição é plausível através das simulações de computador (realidade virtual) que permitem a existência de vida artificial e de um simulacro virtual.

A arte tenta tornar esta nova dimensão do organismo humano visível. A união entre arte, tecnologia e corpo personifica uma obra *cíbrida*, onde o corpo em interação (simbiose) com tecnologia permite a fruição de um objeto artístico que será representado pela união do orgânico com o sintético. As artes tentam registrar um corpo, cuja compleição, dimensão e contorno físico estão em via de mutação Segundo (Santaella, 2003, p. 55). Trabalhos artísticos do início do século XX até a contemporaneidade representam a dinâmica do corpo em transformação como objeto de representação e questionamento. Estes trabalhos ilustram a percepção de que o ser humano passa por transformações. Estas percepções podem ser observadas nos trabalhos de Francis Bacon no início do século XX, em *happenings* nos anos 60, na série *Ataduras* de Dell Pilar Sallum¹ e contemporaneamente nos trabalhos de Eduardo Kac² e Stelarc³.

Ao se analisar que o corpo está assumindo novas dimensões que estão ligadas às interações entre o organismo humano e a tecnologia, surge o conceito de um corpo

¹ Na obra *Ataduras* o artista paulista Del Pilar Sallum molda fios metálicos sobre sua mão, deixando a impressão de um corpo que foi recoberto e não existe mais. Uma parcela do acervo do artista está disponibilizada em www.delpilarsallum.com

² O artista carioca Eduardo Kac possui um trabalho contemporâneo e pioneiro em arte digital, arte holográfica, arte da telepresença e bioarte. A tecnologia é o cerne da obra do artista. O acervo do artista está disponibilizado em www.ekac.org

³ Nascido em Chipre, Stelarc é um dos expoentes da Arte Tecnológica Contemporânea. Sua obra apresenta grande destaque para a extensão das capacidades do corpo humano. Stelarc apresenta na construção de suas performances um corpo cíbrido, unindo próteses tecnológicas ao corpo. Uma parcela do acervo do artista está disponibilizada em www.stelarc.org

cíbrido⁴: corpo composto pelo organismo humano e pela tecnologia em uma relação de simbiose.

Os corpos em constante interação com os mídias traduzem uma dualidade existencial entre homem e tecnologia. A feminista Naomi Wolf questiona o mito da beleza em imagens digitalizadas ou retocadas por programas, pois as manipulações de imagens idealizadas pelos mídias criam uma estética digital (Santaella, 2003, p. 62). Ao tratar da questão conceitual da tecnologia aplicada ao corpo está se questionando os dualismos, podendo esboçar a conclusão que não há mais natureza nem corpo no sentido que o iluminismo retratou (Santaella, 2003, p. 55).

A realidade virtual, um produto da midiaticização informacional, concebeu o ciberespaço como um local totalmente digital onde não existe mais a hibridização entre homem e a tecnologia e sim a total virtualização do corpo.

A partir da realidade virtual, surgiram os cibercorpos totalmente digitais, que existem apenas no ciberespaço. Estes são denominados avatares. Atualmente, jogos digitais permitem que existam vidas paralelas em ambiente virtuais onde o avatar possui uma vida totalmente simulada, fato que pode ser observado na série de games *The Sims*. Este tipo de ambiente virtual figura como reflexo de uma mercantilização cultural extrema (Maza, 2015, p. 179). Os mídias estão inscritos em jogos que simulam a realidade a ponto de se tornarem um ambiente extremamente lucrativo onde o imediatismo e o consumo são latentes. As plataformas de realidade virtual representam um campo onde se criam valores culturais, hierarquias de poder, constroem e destroem identidades. O pano de fundo deste ambiente virtual que a cada dia vem ganhando mais espaço e maior dedicação dos mídias é justamente a mercantilização cultural, que vem transformando o ambiente da teleinformática em um campo de dominação política e ideológica.

A revolução da teleinformática maximizou as hibridizações e as realidades virtuais deixaram as páginas da ficção científica e se tornaram cotidianas. Estas mudanças inseriram na sociedade realidades que colocam em xeque a identidade do corpo. Pode-se dizer que o corpo se encontra em interrogação?

As artes buscam entender a realidade híbrida através de manifestações que externalizam e buscam situar o corpo dentro de sua nova configuração. Santaella (2003) atribui a esta arte a designação de arte pós-humana. Devido ao conceito de pós-humano apresentar divergências substanciais na literatura, esta arte será tratada como *arte híbrida* seguindo a nomenclatura de Stelarc (1997).

Ao tratar do patamar de evolução que o corpo alcançou, Stelarc (1997) enfatiza que este corpo não consegue mais lidar com a quantidade de informações e ações necessárias na realidade cotidiana, cabendo à tecnologia a função de criar o que o corpo não é capaz. Logo, a única estratégia para continuar a evolução seria implantar esta tecnologia no próprio corpo, criando um ser híbrido que une o sintético ao orgânico (Stelarc, 1997, p. 33).

Os trabalhos artísticos de Stelarc, normalmente performances, exploram a didática do corpo híbrido, onde o artista em busca da nova identidade e dimensão do corpo se

⁴ A palavra *cíbrido* significa a união entre ciber (digital) e híbrido (miscigenado), traduzindo a comunhão do corpo orgânico com a tecnologia. Este conceito é da autoria de Donna Haraway (2009, p. 36).

une a elementos digitais. O resultado são interações onde a obra não pode ser seccionada em parte humana e parte digital. Este trabalho reflete muito do que vem sendo produzido nas artes híbridas, onde a obra só existe na interação entre o homem e a máquina, bem como nas relações do homem com o ciberespaço. Todavia, o cerne da produção artística em um ambiente híbrido ainda reside na criatividade do ator. A obra não acaba quando se desliga o objeto digital ou quando o corpo não mais interage com a criação, e sim permanece na ideia de se construir e idealizar o objeto artístico.

As artes buscam no exacto do corpo híbrido o entendimento de uma nova representação simbólica que foi ressignificada pelo advento da tecnologia e da revolução informacional. O trabalho de Jean Cocteau⁵ em corpos duplicados evidencia esta mudança da dimensão do corpo. As representações artísticas tentam traduzir uma nova realidade para o entendimento do corpo, pois existe um ambiente onde tecnologia e informação avançam a passos mais largos que a própria realidade cotidiana do ser. Dentro desta proposta pode ser sugestionado uma reflexão, na qual se evoca um olhar para as multiplicidades como forma de entender o corpo dentro das artes tecnológicas (Leão, 1999, p. 33).

As manifestações artísticas contemporâneas ao unirem o corpo com a tecnologia, atribuindo a fruição da obra ao corpo, têm criado evidências claras de representações anti-hegemônicas. As artes híbridas tentam dar vozes às identidades minoritárias, o corpo dentro das artes híbridas representa a diferença, o heterogêneo. As artes digitais, ao contrário das artes híbridas, principalmente as ligadas às realidades virtuais (artes digitais), por sua vez, estão cada vez mais ligadas às dinâmicas de mercado. Esta relação está diretamente ligada ao que Canton (1997) chamou de “novo mecenato”, pois as artes digitais principalmente as ligadas ao mundo dos *games* são patrocinadas pelas maiores instituições de entretenimento do planeta.

CORPO SIMBÓLICO

O corpo como representação simbólica está em mutação. As hibridizações, a massificação midiática e as novas formas de se entender as tecnologias nos fazeres artísticos, se metamorfoseiam. Esta mudança no papel do corpo, suas interações com a tecnologia e com o ciberespaço, não podem ser observadas e avaliadas conforme os conceitos estéticos existentes. As realidades das artes tecnológicas e das artes híbridas estão em um processo semelhante ao que Benjamin teorizou sobre o cinema. Para se entender e criticar o processo de inserção do corpo nas artes tecnológicas, será necessário construir novos conceitos.

O grande cerne para se definir novos conceitos para novas formas de manifestações artísticas está na velocidade da vida contemporânea, na evolução da tecnologia e em fluxos informacionais/midiáticos incomensuráveis. Cabe ao artista buscar, entender e problematizar esta volatilidade através de trabalhos que representem esta realidade cultural dinâmica, controversa, massificada e sem espaço definido. Definir novos

⁵ No trabalho corpos duplicados, o artista francês Jean Cocteau utiliza da tecnologia de sobreposição de imagens para criar uma obra onde a dimensão e localização do corpo como obra de arte são colocados em interrogação. Uma parcela deste trabalho pode ser consultada em <http://www.afsviewfinders.com/2015/04/chale-nafus-on-jean-cocteau.html>

conceitos estéticos surge da necessidade de se repensar os signos em meio a uma massificação cultural, onde o mercado impõe um consumo simbólico pré-fabricado. Dentro deste universo onde a indústria cultural “joga os dados”, a grande convergência entre corpo e representação artística está justamente na busca pela identidade. Identidade que se encontra sob uma tentativa midiática globalizante de torná-la homogênea.

Novos conceitos estéticos concebidos para se analisar a união entre representações artísticas, tecnologia e corpo, devem partir do pressuposto da identidade. Em um ambiente onde a homogeneização cultural está tendendo a se tornar realidade, a forma mais adequada de conceber uma nova estética é a partir da diferença, da contradição, do anti-hegemônico, portanto da busca de uma representação simbólica da identidade.

A reflexão necessária, ao tratar de um corpo inserido no universo da arte e da tecnologia, está na dimensão tecnológica onde a arte e o artista devem estar inseridos. O ambiente tecnológico evoca uma realidade onde a fluidez e evolução se ampliam. O corpo físico, embora permaneça o mesmo, submete-se a esta fluidez. Em uma dinâmica tecnologicamente mediada, corpo e tecnologia tendem a se relacionar como um sistema.

Dentro deste sistema se encontra a elevação da tecnicidade midiática como uma dimensão estratégica, que ao mesmo tempo amplifica e desconstrói a diversidade cultural. Lembra-nos Moraes (2006) que a diversidade cultural não está relacionada aos prazeres sensoriais proporcionados pela Disney ou com a vasta oferta de produtos da Sony ou da Apple, e muito menos está ligada à busca de identidade e *status* em compras compulsivas. As artes híbridas, em suas representações, pressupõem dar vozes a manifestações do contraditório, elucidar debates, confrontar a realidade cultural em um ambiente onde progresso, mídia, tecnologia estão transformando as relações humanas. A diversidade deve valorizar a produção cultural, a universalização dos acessos, as identidades heterogêneas. Em meio a uma realidade cultural massificada e tecnicada, onde se ampliam contradições e tensões, como elucidada Moraes (2006), deve-se buscar o verdadeiro sentido da diversidade: a quantidade de mundos que o mundo contém. ✍

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arantes, P. (2008). *Arte e mídia: perspectivas da estética digital*. São Paulo: Editora Senac.
- Ascott, R. (1997). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Editora Unesp.
- Barbero, J. M. (2006). *Tecnicidades, identidades, alteridades: mudanças e opacidades da comunicação no novo século*. Rio de Janeiro: Editora Mauad.
- Barthes, R. (1990). *O óbvio e obtuso: ensaios sobre a fotografia, cinema, teatro e música*. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira.
- Bauman, Z. (2007). *Vida para consumo: transformações das pessoas em mercadorias*. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar.
- Benjamin, W. (2012). *Benjamin e obra de arte: técnica, imagem percepção*. Rio de Janeiro: Editora Contraponto.
- Canton, K. (1997). *Antenas da nova sensibilidade*. São Paulo: Editora Bravo.

- Gómez, G. O. (2006). *Comunicação social e mudança tecnológica: um cenário de múltiplos desordenamentos*. Rio de Janeiro: Editora Mauad.
- Haraway, D. (2009). *Manifesto Ciborgue: Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX*. Belo Horizonte: Editora Autêntica.
- Jameson, F. (2001). *A cultura do dinheiro: ensaios sobre a globalização*. Petrópolis: Editora Vozes.
- Jameson, F. (1997). *Pós-modernismo. A lógica cultural do capitalismo tardio*. São Paulo: Editora Ática.
- Leão, L. (1999). *O labirinto da hipermídia*. São Paulo: Editora Iluminuras.
- Maza, A. J. P. de la (2015). O poder expressivo da teoria dos mundos possíveis nos videogames: quando as narrações se convertem em espaços interactivos e fictícios. *Comunicação e Sociedade*, 27, 273-287. doi: 10.17231/comsoc.27(2015).2101.
- Moraes, D. (2006). *Sociedade midiaticizada*. Rio de Janeiro: Editora Mauad.
- Oliveira, C. S. (2015). No entretanto ou o (ab)uso do acesso online em mobilidade. *Comunicação e Sociedade*, 28, 229-250. doi: 10.17231/comsoc.28(2015).2279
- Oliveira, J. C. (2007). O museu digital: uma metáfora do concreto ao digital. *Comunicação e Sociedade*, 12, 147-162. doi: 10.17231/comsoc.12(2007).1101.
- Santaella, L. & Arantes, P. (2008). *Estéticas tecnológicas. Novos modos de sentir*. São Paulo: Editora Educ.
- Santaella, L. (2003). *Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultural*. São Paulo: Editora Paulus.
- Stelarc, A. (1997). *Das estratégias psicológicas às ciberestratégias: a protética, a robótica e a existência remota*. São Paulo: Editora Unesp.
- Virilio, P. (1993). *A imagem virtual mental e instrumental*. Rio de Janeiro: Editora 34.
- Wiener, N. (1970). *Cibernética*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo.

NOTA BIOGRÁFICA

Fernando Augusto Silva Lopes é graduado em Relações Internacionais, discente do curso de Mestrado em Estudos Culturais Contemporâneos da Universidade FUMEC (Belo Horizonte, Brasil). Tem um interesse nas mudanças em curso nas relações entre artes e tecnologia, em especial nas manifestações semióticas em que a tecnologia tende a hibridizar-se com os objetos culturais. Dedicava uma atenção especial ao que ocorre no universo das artes como elemento de construção cultural. Atualmente desenvolve uma ampla pesquisa sobre o acesso virtual às artes.

E-mail: fernandoaugustosilvalopes@gmail.com

Rua Zenite, número 350, apartamento 304, bloco B, Caiçara, 30720-530, Minas Gerais, Brasil

* Submetido: 09-09-2016

* Aceite: 23-01-2017