

RICARDO CRISTOFARO



A tecnologia na arte: da fotografia
à realidade virtual
de Edmond Couchot

Podemos constatar que na última década, um número significativo de publicações disponibilizadas no mercado editorial brasileiro vem procurando abordar o crescente relacionamento entre o desenvolvimento tecnológico e a prática artística. Estes estudos contribuem para adensar o debate e aprofundar uma ampla reflexão sobre as mudanças provocadas pelas novas tecnologias no processo de produção, reprodução e difusão de obras de arte. No livro *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual* de Edmond Couchot, lançado no Brasil em 2003, temos a oportunidade de uma leitura bastante singular deste assunto, centrada em uma análise do processo de automatização das técnicas de produção imagética desde o surgimento da perspectiva de projeção central renascentista até o advento e consolidação da tecnologia numérica.

Edmond Couchot é artista plástico, pioneiro no trabalho com tecnologias numéricas e professor emérito na Universidade Paris 8. Já publicou mais de setenta artigos e dois livros sobre as relações entre arte e tecnologia e, apesar de sua importância como teórico de reconhecida trajetória internacional, possuía apenas dois textos publicados no Brasil: “Da representação à simulação” (in *Imagem Máquina*, PARENTE:1993) e “A arte pode ainda ser um relógio que adianta?” (in *A arte no Século XXI*, Domingues: 1997). Nestas produções o autor faz importantes reflexões acerca da morfogênese (maneira pela qual é produzida) e distribuição (maneira pela qual é dada a ver) da imagem de síntese numérica e dos estatutos do artista, da obra e do espectador diante da arte envolvida com novas tecnologias.

A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual, foi cuidadosamente traduzido pela prof^a Sandra Rey, e inaugura uma nova coleção no Programa Editorial do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da UFRGS, – a Coleção Interfaces – voltada para monografias de autores e traduções de obras importantes sobre temas relativos às linhas de pesquisa do Programa. Mas não espere o leitor encontrar neste livro uma cronologia histórica narrando fatos que relacionam artistas, estilos e evolução tecnológica. Couchot surpreende ao refletir a partir de uma idéia singular, pautada na abordagem de acontecimentos artísticos que testemunharam “uma reação, ou um deslocamento da ordem preexistente, em relação às perturbações provocadas pela evolução das técnicas de produção imagética nos hábitos perceptivos”.

O ponto de partida do livro estrutura-se nas relações que se estabelecem na atividade artística entre a subjetividade perceptiva e os automatismos maquínicos, onde ocorre uma espécie de jogo entre dois componentes do sujeito: um sujeito-EU e um sujeito-NÓS. O sujeito-Eu traduz a expressão de uma subjetividade que não se reduz aos mecanismos técnicos e tecnológicos nem ao *habitus* perceptivo, indicando uma subjetividade singular, móvel e individual. O sujeito-NÓS é modelado pela experiência tecnestésica e pelo automatismo maquínico, apontando para uma subjetividade impessoal, coletiva e vulnerável às transformações tecnológicas. Esta experiência tecnestésica que modela o sujeito-NÓS surge quando o sujeito possuidor de um saber-

fazer controla e manipula técnicas através das quais vive uma experiência que transforma a sua percepção do mundo. Esta experiência onde o sujeito-EU normalmente seria considerado ausente, para o autor, no espaço da arte, os dois componentes do sujeito, EU e NÓS não cessam de se afrontar e negociar, tampouco de se deslocar e trocar de figuras. O sujeito-NÓS afeta-se incessantemente pelo tecnicismo, e o sujeito-EU tenta resistir a esta afetação redefinindo constantemente sua identidade.

As idéias centrais de Couchot estão distribuídas em duas partes bem delineadas no livro. Na primeira, o autor enfatiza que a subjetividade do artista pode ser percebida como algo vinculado a uma técnica que, indistintamente, está vinculada ao conhecimento técnico e tecnológico de uma época. É feita, então, uma abordagem de determinados momentos na história da arte que demonstram a utilização de mecanismos de construção e automatização da imagem a partir de pesquisas e experimentações que se relacionavam com questões da geometria, matemática, ótica, física, química e biologia. A produção artística é enfatizada no modo como se deixa permear por idéias e instrumentos metodológicos, conceituais e formais provenientes da teoria das cores, teoria da percepção, teoria da informação e estruturalismo, ciências cognitivas, fenomenologia, cibernética, etc. O autor analisa o aparecimento da fotografia, do cinema, do rádio, das mídias eletrônicas e da tecnologia numérica que assumem, neste caso, um papel decisivo nos processos de transformação das experiências perceptivas. Neste viés, as experiências perceptivas propiciadas pelas novas tecnologias no período moderno – em grande parte vinculadas a um processo de aceleração e desaceleração do espaço e do tempo – redefinem as automatizações agregadas à arte, problematizando a dupla figura de um sujeito oscilante entre o EU e o NÓS.

A segunda parte do livro trata, especificamente, do envolvimento da tecnologia numérica com a arte, suas características topológicas específicas e a constituição de um meio situado a “meio-caminho entre o individual e o coletivo, o sujeito e a sociedade”. Couchot analisa a demarcação das posições do sujeito, do objeto e da imagem diante da arte envolvida com tecnologias numéricas, enfatizando a perturbação provocada nesta relação quanto o sujeito de desloca da posição de espectador, para participante e posteriormente co-autor da obra de arte.

Tradicionalmente, o espectador vinha desempenhando um papel mais ou menos (embora não totalmente) passivo diante da obra de arte, isto é, o trabalho de arte se constituía como um produto da subjetividade do artista, sendo algo com o qual ele se defrontava, e que era distinto dele próprio. Os trabalhos artísticos envolvidos com a tecnologia numérica começaram a se orientar para a eliminação dessa distância e a dar ao espectador, dentro de um processo, uma capacidade crescente de percepção, ação e transformação.

Crerioso, Couchot procura não mensurar um hipotético impacto das tecnologias de síntese numérica sobre a arte contemporânea, preferindo tecer considerações focadas

na consciência dos artistas em relação às posturas a serem adotadas na produção de uma arte tecnológica dentro da sociedade. Esta abordagem sustenta que a arte tecnológica instaura-se quando o artista produz sua obra através da mediação de dispositivos maquímicos que materializam um conhecimento científico, corporificado nos próprios dispositivos. Deste modo, o substrato de conteúdos científicos e tecnológicos teria uma potencial dimensão na formação de modalidades de produção, circulação e percepção das obras.

Abordando a arte numérica o autor possibilita a efetiva percepção de como o impacto dos automatismos na sociedade, desencadeiam transtornos nas relações delicadas de um sujeito-Nós que tende, no momento contemporâneo, mais ao tecnicismo, e de um sujeito-Eu que está sempre em busca de se reposicionar no decorrer dos sucessivos abalos que as novas tecnologias provocam no espaço da arte. Repleto de boas proposições, o livro contribui com sugestões de respostas às questões que estão no centro da atenção daqueles que tem sido movidos pelo desejo de compreensão do horizonte estético apontado pelas formas de expressão mais recentes, surgidas na articulação entre arte e tecnologia.

BIBLIOGRAFIA

COUCHOT, Edmond. A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual; (tradução Sandra Rey). Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003. (Coleção Interfaces)



RICARDO CRISTOFARO é artista plástico, professor do Departamento de Artes da UFJF – Juiz de Fora/MG e doutorando no Programa de Pós Graduação em Artes da UFRGS – Porto Alegre/RS.