

FILE

festival internacional de linguagem eletrônica  
FILE SYMPOSIUM 2004

Convidados 2004

**Etienne Delacroix**

**Nome:**

Etienne Delacroix - Brasil

**Título do Trabalho:**

Arte e Inclusão "Meta-Digital": Revelando a Arte Eletrodigital?

**Abstract:**

À medida que entramos no século XXI, parece que tudo já foi dito sobre a aparição de uma nova estética no limite entre a arte e a tecnologia. Realidade virtual, ciberespaço, web arte, arte interativa robótica, etc. são agora presenças comuns na mídia cultural de massa. Isso, entretanto, pode ser apenas aparência. Quando se trata de seu amplo impacto social, a problemática da arte e tecnologia pode estar apenas começando.

Alguns de nós podem se lembrar que a "futurologia" da segunda metade do século XX predisse uma passagem do milênio caracterizada por um mundo mudado com novas fontes de energias infinitas, um mundo claro, transparente como cristal, com mobilidade aérea, transporte interplanetário e melhorias fenomenais na saúde, educação e bem-estar para o mundo. Podemos agora perceber que bem pouco disso aconteceu e que, na verdade, alguns avanços significativos alcançados não foram previstos: por exemplo, a concretização da lei de Moore em um incrível desenvolvimento do poder da computação e o surgimento da Internet como um espaço cultural global (1 - Manuel Castells). Paralelamente a isso, podemos ver enormes debilidades, poluição massiva, fragmentação de culturas regionais e extrema desigualdade nas capacidades de participação na produção de valor.

Para nos orientarmos no labirinto das interrogações contemporâneas, é útil reinterpretar a ampla evolução cultural à luz de um parâmetro fundamental, a população humana global, e refletir sobre a transição sistêmica notavelmente perceptível na forma da curva demográfica do mundo. Bem no momento da história quando a população humana total tem seu aumento mais acentuado, observamos os dois seguintes fatos simultâneos:

Primeiro, chegando ao auge de um amplo movimento de análise epistemológico, multissecular, de "redução" da experiência popular para leis previsíveis, a prática humana está integrando a noção de "elementaridade" em todas as esferas de atividade: partículas elementares, bits, aminoácidos, arte mínima, objetos de dados, gramáticas generativas, normas, reprodutibilidade, etc. A combinação de elementaridade, modelagem matemática e dos princípios da computação digital estão possibilitando novos amplos âmbitos de percepção.

Segundo, ao mesmo tempo que essa "elementaridade" generalizada combinada com o rápido aumento no poder da computação está alicerçando uma nova tendência epistemológica "generativa", observamos a aparição em um curto espaço de tempo de bilhões ou mais de "nós computacionais", PCs conectáveis, telefones celulares, nós de microprocessamento, caixas-pretas eletrodigitais programáveis de todos os tipos, somando-se à já dominante presença da mídia de massa do primeiro tipo, como o rádio, a televisão e o telefone.

A combinação desses dois fatores induziu a um extraordinário aumento da comunicação e dos estímulos de percepção. Utilizando uma metáfora da física, é possível dizer que a Cultura está passando por uma "fase de transição" de um estado de baixa densidade para um de densidade muito, muito mais alta. Essa transição está instigando a aparição de uma "onda de choque" de complexidade semelhante a uma muralha. A proliferação anárquica de signos na era pós-modernista poderia ser interpretada como uma fragmentação da linguagem e interpretação contra esta "muralha" de complexidade criada pelo homem. A trajetória epistemológica da humanidade deve refratar-se naquela muralha tomando uma nova direção "generativa", computacionalmente intensiva.

Isso representa o desenvolvimento até suas últimas conseqüências, da assimilação da matemática analítica, como introduzida na primeira fase dessa transição pelos matemáticos do século XVII como Newton e Leibnitz, quando as ferramentas para descrever quantitativamente espaço e tempo em qualquer escala irromperam na linguagem humana. Neste contexto, o horizonte cultural do século XXI pode bem ser o da percepção em tempo real em uma escala molecular, abrindo caminho para outra transição “sistêmica”, que surge como um eco em relação ao choque da transição anterior, mas agora relacionado à exploração e “assimilação” da biologia em um nível fundamental. A linguagem humana surge por meio de um processo linear vagaroso desenvolvido durante milhões de anos. A transição brutal que se manifesta na curva demográfica global ocorre em menos de dois séculos, com seu maior impacto ocorrendo em poucas décadas. Como estamos nos preparando para esse impacto tão extraordinário?

O que claramente sucedeu entre o aparecimento dos primeiros computadores pessoais e a explosão dos últimos anos (mais de um bilhão de “nós computacionais” instalados) é que a mídia de massa baseada nessas tecnologias tentou, e em grande parte teve sucesso, mantê-las ocultas nas cerradas “caixas-pretas” da eletrônica de consumidor. A tecnologia tinha de ser invisível. O que importava era a “informação”. O gesto físico do “homo faber” estava ficando culturalmente obsoleto e a tradição secular das “artes de estúdio” foram marginalizadas como “artes e trabalhos manuais” e terapia pessoal. A vanguarda da arte, que já havia mudado para a arte conceitual “não-retiniana”, poderia mudar, quieta e eficazmente, para o desenho gráfico, web arte, arte interativa, arte cibernética, etc. como uma formalização da mídia de massa.

Em geral, o desenho gráfico e os laboratórios de computador de tecnologia não conhecida (*blackboxed*) mantêm quase que uma hegemonia total sobre a ligação dos computadores com a arte na imaginação do público, privado de qualquer acesso à natureza da mídia básica subjacente a essas tecnologias).

O que é fundamentalmente mutante, através da “transação sistêmica” atual da cultura humana é nosso nível de percepção da matéria, passando de uma percepção “direta” mediada pelos nossos cinco sentidos, para uma percepção “indireta”, de modelo mais amplo, mediada pelo computador, em que as operações tradicionais da habilidade artesanal sobre a matéria bruta estão dando lugar a um relacionamento importante entre “bits e átomos”( 2 - Neil Gershenfeld). O problema é que operar neste novo nível de percepção requer a assimilação e concretização de novos vocabulários, de uma cultura de mensuração, cuja transmissão ao tecido social de forma geral tem sido pobre ou inexistente, dada a extrema velocidade da transição, fazendo com que um grande volume de pessoas ficassem excluídas da capacidade de executar as tarefas e os “gestos” da importante produção de valor adicionado, marginalizadas econômico bem como culturalmente.

Uma simples olhada na curva demográfica mundial e um retorno à “futuraologia” do século XX talvez sugira que um desafio muito importante para a Arte pode estar relacionada à contribuição para a transmissão, o cenário desses vocabulários, de todo esse conhecimento básico que a intensidade da transição [1980-2000] não permitiu que fosse passada livremente ao corpo social. Como fazer para tornar os artistas capazes não somente de consumir e comentar ou especular sobre o último ponto, mas também de contribuir de forma positiva para a revelação e interpretação crítica dos fundamentos da tecnologia eletrodigital?

Um aspecto extraordinário e pouco observado dessa transição é que ela está produzindo, além de um grande grupo de pessoas marginalizadas, descartadas, desconectadas, também uma enorme massa de lixo eletrodigital em rápido crescimento. Uma massa de um novo tipo de complexidade material feita pelo homem, cuja abundância penetrante já lhe confere a qualidade dos materiais “naturais” normalmente utilizados pelos artistas “tradicionais”. Entretanto, esse cenário de hardware morto contém muito mais que seus elementos físicos, muito mais que um lixo economicamente disfuncional. Também, contém, implicitamente, o considerável “valor agregado” do conhecimento,

habilidades e “gestos” necessários para torná-lo funcional. Matéria morta saturada com o “conhecimento congelado” encobrindo todos os princípios da tecnologia eletrodigital.

Uma característica interessante da primeira “onda” de lixo digital é que ele mantém um nível de acessibilidade (chips com pinos “visíveis”, PCIs com furos, etc.) compatível com a habilidade artesanal tradicional, simples. Este não será o caso com a próxima geração de hardware, cuja miniaturização e integração de ampla escala tornarão muito maior o custo de sua manipulação. No passado componentes caros, essas peças agora estão completamente desvalorizadas pois as condições do mercado em evolução tornaram-nas obsoletas. Os computadores mais velhos remontados como dispositivos controladores de “arquitetura aberta”, chips de memória estática dessoldados de primeira geração, motores, circuitos lógicos simples, conectores, PCI com furos separados, transistores, capacitadores, etc., em vez de serem destruídos para uma simples reciclagem, poderiam formar o meio, a um custo sustentável, de uma possível “transmissão” para segmentos sociais muito mais amplos da cultura da pesquisa, dos vocabulários que suportam a tecnologia das novas mídias; uma introdução ao campo dos “bits e átomos”, às psicomotricidades e integração das habilidades e o conhecimento necessários para torná-los funcionais. Reinterpretá-los, não como “produtos” feitos para competir no mercado, mas como produção de valor simbólico, isto é, como “arte”. Também, permitir da mesma maneira, uma reinterpretação necessária dos “gestos” no novo contexto virtual-digital (4 -- Pierre Levy ).

Um exame e pré-processamento cuidadoso do lixo eletrodigital descartado e peças de computadores obsoletos por grupos mistos de estudantes de arte, arquitetura e engenharia, trabalhando juntos, em um contexto curricular adequado nas universidades, e conectados ao tecido social de comunidades artísticas em geral, poderiam fornecer a semente para tal desenvolvimento. Este é o trabalho que começamos a desenvolver na TAP (Oficina de Arte e Programação) na escola de engenharia da UDELAR (Universidad de la República), em Montevideu, envolvendo centenas de estudantes em um experimento curricular focado na propagação de habilidades e conhecimento, inteligência coletiva ( 4-Pierre Levy) e aberto a uma ampla gama de estudantes de todas as disciplinas e nível de desempenho.

**Bibliografia:**

- |                  |  |
|------------------|--|
| Manuel Castells  | The age of information vol-1 (a era da informação - volume 1)  |
| Neil Gershenfeld | When things start to think (quando as coisas começam a pensar) |
| Pierre Levy      | Qu'est que le virtuel? (o que é o virtual?)                    |
| Pierre Levy      | Collective intelligence (inteligência coletiva)                |

**Biografia:**

Nascido na Bélgica, Etienne Delacroix é artista visual e PhD em Física Nuclear e de Partículas do College of William and Mary, na Virgínia, EUA. Grande parte de sua vida, passada em um estúdio de pintura em Paris, foi dedicada à investigação do impacto da computação na prática da pintura tradicional. Seu trabalho mescla pintura, desenho, desenvolvimento de software (morfemas) e reutilização de lixo eletrodigital de baixa tecnologia (eletrônica modular de baixo custo). Pesquisador Visitante do MIT. Professor do Instituto de Engenharia Elétrica da UDELAR (Universidad de la República), em Montevideu, Uruguai, onde coordena a TAP (Oficina de Arte e Programação) e desenvolve metodologias para seminários de baixo custo com computadores portáteis (Oficina Nômade) com o objetivo de produzir interfaces sustentáveis entre a engenharia, a arte e os desafios da inclusão digital.