O ARTISTA E O DISPOSITIVO:

RUMO A OUTROS AUDIOVISUAIS POSSÍVEIS

Cesar Baio[1]

Resumo

Ao pensar audiovisual a partir do seu dispositivo, o presente texto se volta para práticas artísticas que se estabelecem no nível do dispositivo técnico, visando se posicionar frente a um contexto midiático, em que os principais produtores atravessaram o campo da estética em direção a novas formas de organização de aspectos políticos, cognitivos e epistemológicos, por meio dos dispositivos de mediação. Para tanto, são abordados artistas se estabelecem estratégias de deslocamento da visibilidade.

Palavras-chave: Dispositivo técnico. Mediação. Arte.

Abstract

The text takes the audiovisual from your aparatus and turns to artistic practices that are established at the level of technical aparatus. These artists aim to position itself in front of a media context, in which the major producers crosses the field of aesthetics toward new forms of organization of political, cognitive and epistemological, through the mediation aparatus. To this end, we approach artists who establish strategies to shift the visibility.

Key-words: Technical apparatus. Media. Art.

Nas últimas duas décadas, os processos de mediação baseados em imagem vêm sofrendo sucessivas transformações de ordem estética, técnica e política. As tecnologias digitais, além de assimilar as bases técnicas da fotografia, do cinema e do video, abriram caminhos para a multiplicação das plataformas de distribuição de conteúdo por meio de redes fixas e móveis. O suporte deixou de ser o centro gravitacional da linguagem, fazendo com que as convenções estéticas que orbitavam em torno de cada meio se expandissem

[1] PUC/SP

até borrar os limites entre cinema, video, fotografia, escultura, performance, instalação. Na base técnica digital, a imagem tornou-se um campo aberto a toda sorte de especulações criativas e teóricas.

Em meio a este cenário pós-midiático, é cada vez maior o número de artistas que desenvolvem hardwares e softwares especialmente para suas obras e que criam interfaces complexas para lançar o público no interior de seus próprios dispositivos. Se, no passado, a crítica desafiou o artista a subverter o dispositivo técnico, então fossilizado pela padronização industrial e pela linguagem de massa, atualmente o artista toma o dispositivo como um campo fértil de experimentação. Em geral, estes trabalhos passam demandar uma sensibilidade diferente daquela estabelecida pelas linguagens anteriores, deslocando profundamente o lugar da imagem e do sujeito.

Com isso, um novo campo de problemas tem se imposto forçosamente nos últimos tempos. Surgem questões relacionadas principalmente ao estabelecimento de critérios de julgamento, por parte dos críticos, e, por parte do artista, à posição que este deve assumir em tal campo de práticas. Pergunta-se se é possível emergir uma linguagem dos dispositivos e se, caso tais práticas estejam realmente estabelecendo uma estética específica, se já é possível identificar quais seriam os seus parâmetros direcionadores. Tendo em vista a extensão desta problemática e a impossibilidade de abarca-la de uma só vez, o presente texto parte do conceito de dispositivo para recortar deste contexto geral os trabalhos de alguns artistas que tomam o dispositivo para explorar outras visibilidades por meio dos dispositivos técnicos.

O dispositivo e a técnica

O dispositivo aparece como marca essencial da sociedade contemporânea, segundo o pensamento de filósofos como Foucault, Deleuze e Flusser. Como afirma Deleuze[2], na concepção pós-estruturalista, o dispositivo é o conjunto de linhas de força heterogêneas que se relacionam umas com as outras em um processo dinâmico. Os objetos, os enunciados, o lugar reservado ao sujeito, as forças de ordens diversas formam esse conjunto de vetores e, como tal, estão em constante e alternante movimento de aproximação e distanciamento. Nos desdobramentos que se seguiram após o estruturalismo, o

[2] Gilles Deleuze. *O que é o dispositivo?* in O Mistério de Ariana. Lisboa: Passagens, 1996.

conceito de dispositivo elimina qualquer traço de estabilidade e homogeneidade que poderiam ser delimitados por noções como as de sujeito, objeto, linguagem ou técnica e passa a representar processos instáveis, múltiplos e fluidos que tendem ao desequilíbrio.

Se pensarmos o dispositivo como um conceito essencial para a compreensão da organização da sociedade contemporânea, de acordo com a proposta pós-estruturalista, seríamos levados a entender que todo trabalho que possa ser tomado como uma obra de arte visa a transformar de alguma forma os regimes estabelecidos nos campos de prática aos quais pertencem, produzindo assim linhas de fuga e individuações capazes, por vezes, de estabelecer rupturas com o sistema original, desdobrando-se em novos dispositivos. Toda obra capaz de gerar um processo de individuação, seja ela um quadro, um objeto, um filme, uma instalação ou um vídeo single chanel reconstrói de alguma maneira a estética do campo onde está inserida e, exatamente por isso, dá origem a algo da ordem do novo.

Por vezes, a obra artística visa não apenas rearticular os vetores estéticos estabelecidos em seus campos de atuação, mas também no conjunto de dispositivos dos quais a sociedade em geral é constituída. Cada obra de arte tem potencialmente a capacidade de proporcionar uma reorganização no status quo tanto no campo da estética, quanto no da sociedade em geral, como o fizeram trabalhos como os readymades, de Duchamp, ou as apresentações provocativas do Futurismo Italiano, ao fazerem entrecruzar questões éticas, políticas e artísticas, ou ainda a obra de Warhol, ao lançar a cultura pop no interior do delimitado circuito das artes plásticas.

Por outro lado, se tomarmos o papel dos dispositivos no contexto mais restrito das transformações de ordem cultural, técnica, social e política que acontecem em decorrência dos atuais processos de mediação, em especial aqueles baseados em imagens, a noção de dispositivo ganha características específicas, sobretudo por resultarem em um produto simbólico tão específico quanto uma imagem e por implicar na automatização técnica de procedimentos de representação.

Vilém Flusser foi um dos primeiros a identificar a importância das tecnologias de mediação, tendo em vista o alvorecer da ubiqüidade

computacional e as decorrentes transformações culturais, sociais e políticas que despontavam. Ele percebeu o quanto o mundo dos fenômenos é resultado dos processos de produção de sentido que acontecem no interior dos aparatos. Segundo ele, essa seria mesmo a condição primordial para o surgimento do homem, de modo que a existência humana nunca seria possível fora da abstração operada pelos dispositivos.

Esta noção de dispositivo como sistema codificador que tem por finalidade elaborar o mundo atravessa toda a filosofia flusseriana, até mesmo aquela que se volta mais estritamente aos processos semióticos que decorrem da escrita, dos gestos humanos, da sala de aula, das embalagens de produtos industriais, de jornais e de filmes. Entretanto, ao identificar nos dispositivos técnicos certas características específicas, ele reserva a estes o termo aparato ou aparelho. Possivelmente, a melhor maneira de precisar esta concepção de Flusser seja entender o aparelho como uma máquina de produzir significados. Em suas palavras: "Aparelhos são instrumentos que passam pelo crivo de teorias para fabricarem significados; ou: aparelhos são máquinas que não visam tanto mudar o mundo quanto dar-lhe significado."[3]

Este conceito demonstra a vocação essencialmente semiótica do dispositivo e é o ponto inicial para se pensar em uma arte dos dispositivos técnicos de mediação, na qual o artista passa a ser então um programador de dispositivos. Em detrimento do avanço tecnológico, visado pelo engenheiro, o que se torna importante é como o artista articula os vetores conceituais, políticos e estéticos do seu dispositivo, ou seja, como ele posiciona sua proposta em relação ao contexto no qual ela está inserida, como ele elabora o regime de sentido, os processos de agenciamento e as sensibilidades demandadas do público em relação aos modelos existentes.

Como anteviu Flusser em sua época, no contexto cultural atual, "o desafio lançado ao futuro [atual] produtor de imagens [o artista do dispositivos] é o de fixar sua mundivisão, e o de torná-la publicamente acessível, a fim de que possa servir de mapa".[4]

---

[3] Vilém Flusser. Nascimento de imagem nova. p. 13 (texto não publicado, disponível no Vilém Flusser Archive, hospedado na Universität der Kunste Berlin - UDK).
[4] Ibid. p16.

O dispositivo técnico e as estratégias de deslocamento da visibilidade

Muitos artistas voltam-se aos formatos originais da imagem por meio de trabalhos que partem da atualização conceitual das bases técnicas da fotografia, do cinema, do vídeo. Estes artistas trabalham tanto com os dispositivos que conseguiram estabilidade a ponto de terem sido produzidos em larga escala e de terem possibilitado o desenvolvimento de uma linguagem apurada, repensando os dispositivos da fotografia, do cinema e do vídeo. Estes trabalhos alinham-se com as práticas inauguradas por Nam June Paik, visando corromper câmeras fotográficas e cinematográficas.

Por outro lado, o vídeo continua a ser explorado como dispositivo de visão. Esta maneira de lidar com o vídeo, de acordo com o que Philippe Dubois nomeou de estado-vídeo[5], é retomado de uma perspectiva atual por muitos artistas que, de diferentes maneiras, atualizam as questões que motivaram os trabalhos dos anos 1970. A idéia do vídeo como representação é abandonada em favorecimento da concepção do vídeo como um olhar que se lança à distância. O poder de deslocamento do sujeito pelo olhar é explorado de maneira desconcertante por Julius vom Bismarck, em um dispositivo no qual a pessoa passa a se ver a partir de cima. Em Topshot Helmet (2006-2007), o artista alemão faz confundir a experiência do espaço físico por onde circulamos com aquelas dos jogos de computador, nos quais passamos a olhar nosso avatar de pontos de vista inusitados. O artista se inspirou no jogo GTA (Grand Theft Auto), no qual o jogador vê seu representante na tela a partir de um olhar que vem de cima e é a partir desta posição zenital, como a visão de um Deus, que ele controla os movimentos do avatar pelo espaço interno do jogo.

Sua obra é composta por um capacete que isola o participante do ambiente. A única referência que passa a existir são as imagens mostradas por um video glasses (como aqueles utilizados em sistemas de Realidade Virtual), colocado dentro do capacete criado pelo artista. As imagens são de uma câmera presa a um balão amarrado ao capacete, que fica posicionado a cerca de um metro e meio de altura.

[5] Philippe Dubois. *Cinema, video, Godard*. São Paulo: Cosac Naify, 2004. p. 101.

Quem se aventura ao dispositivo tem a experiência de ver a si mesmo no espaço público como se estivesse em um game, passando então a ser objeto do próprio olhar, a partir de um ponto de vista que o obriga a elaborar uma nova maneira de se relacionar com o espaço, com o movimento e com as pessoas ao seu redor. Tal experiência, se assemelha a de certos estados de alucinação ou sonho, em que se tem a impressão de se estar fora do próprio corpo, mas também a relatos de experiências de quase-morte, que muito inspiram as tomadas cinematográficas feitas de personagens que morrem ou estão prestes a morrer. Embora estas referências remetam a experiências transcendentes, é mesmo no circular pelo espaço físico e no encarar escadas e outros obstáculos que o público pode se perceber como um corpo expandido pelo olhar. Ao mesmo tempo, quem veste o Topshot Helmet nunca terá a sensação de ser olhado por alguém. Como seu ponto de vista foi deslocado para cima, ele só percebe que está sendo visto quanto a outra pessoa, ao invés de encarar-lhe frente-a-frente, passa a olhar em direção ao balão.

Este trabalho de Bismarck torna-se uma armadilha perceptiva, para usar uma expressão de Dubois[6], fazendo girar o sujeito em relação ao seu duplo da imagem. Em Topshot Helmet, o sujeito é estendido pelo dispositivo de mediação, numa atualização da acepção do meio como extensão do homem, de Marshall McLuhan[7]. A maneira como o sujeito é posicionado no dispositivo produz um corpo híbrido entre o biológico e o eletrônico. Mas, isso não ocorre de maneira ingênua, como uma extensão pura e asséptica. O artista alemão parece mesmo criar tensões entre a assimilação e o estranhamento do aparato técnico. Com efeito, os agenciamentos de sentido que ocorrem no aparelho sensorial biológico responsável pela interface entre nós e o mundo, conforme o conceito de Umwelt de Jakob von Uexküll, são imbricados aos modos de apreensão do mundo próprios ao dispositivo técnico e acabam por gerar um regime de visualidade mestiço no qual o biológico e o eletrônico estão co-implicados.

Esta relação íntima entre o biológico e o eletrônico em um único corpo é também proporcionada por Inter-Discommunication Machine, de Kazuhiko

[6] Ibid. p.118.
[7] Marshall Mcluhan. *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem*. São Paulo: Cultrix, 1979.

Hachiya. Trata-se de dois conjuntos compostos por um HMD (Head Monted Displays), uma câmera, um microfone, receptores e transmissores de som e imagem que são utilizados por duas pessoas simultaneamente. O dispositivo consiste na troca das percepções de som e imagem entre os dois participantes.

Ao circular pelo espaço, são os as imagens e os sons captados pelo ponto de vista do outro que guia cada visitante da exposição. Cria-se, com isso, uma identidade mútua, dupla e compartilhada.

Nestes trabalhos nossos corpos são lançados contra eles mesmos, tentando encontrar a coerência perdida e, ao mesmo tempo, buscando apreender as novas referências. Eles encaminham questões sobre a maneira como nossa percepção do mundo é elaborada, principalmente, pelos dispositivos de visão. Fica evidente o quanto a realidade, conforme percebida por nós, é resultado de uma construção elaborada por determinados dispositivos, sejam eles mecânicos, eletrônicos ou biológicos. A força destes trabalhos está em deslocar nossa referência de realidade lançando-nos em direção a realidades elaboradas de maneira compartilhada pelo nosso próprio corpo, que entendemos como natural, e pelos dispositivos técnicos, tomados como artificiais. Neste jogo de sentidos, parece ficar claro que nossa percepção é sempre fruto de uma elaboração, seja ela feita por um dispositivo biológico ou não.

Torna-se possível perceber que aquilo que sempre tivemos como natural é também composto por uma codificação interna e que nós próprios somos resultado destes modos de codificação que estão inscritos no corpo. A experiência da obra leva a entender que, o contrário do que supomos, não há nenhuma impressão do mundo que consiga se desviar do programa destes filtros. Os dispositivos são transpassados por nós e nos transpassam, não há como não perceber seu papel de elaboração da realidade.

Mais do que um instrumento, o dispositivo torna-se para estes artistas o próprio epicentro de uma problemática que se instala nos atuais regimes de sentido instaurados pelas tecnologias midiáticas. Extremamente mais complexo e dinâmico, o cenário contemporâneo se apresenta como um desafio constante à compreensão. É praticamente impossível que estas mudanças passem desapercebidas por qualquer artista sintonizado com nosso tempo. Operar no

nível do dispositivo aparece como a estratégia mais adequada para se posicionar frente a um contexto midiático e tecnológico no qual as transformações não se dão exclusivamente no campo da linguagem ou da estética, mas na maneira como os dispositivos de mediação são configurados em seus aspectos tecnológicos, políticos, cognitivos e epistemológicos.