



Cleomar Rocha \*

## O HIBRIDISMO E A ARTE TECNOLÓGICA

“Arte dos modelos de simulação, sem dúvida, a arte numérica é antes de tudo uma arte da Hibridação”  
(Edmond Couchot)

As discussões sobre o hibridismo enquanto tendência da contemporaneidade não nova, apontada por vários teóricos e demonstrada em vários trabalhos. Vincular a hibridação ao estilo pós-moderno e as tendências do século XXI do mesmo modo é algo corriqueiro, um quase lugar comum conceitual. Hutcheon (1991), Coelho (1986), Calabrese (1987), Calvino (1990), um sem número de estudiosos fazem do hibridismo uma marca de nosso tempo. O artigo que se apresenta, com tom de ensaio, retoma a discussão querendo avançar pela especificidade. Um olhar mais atento, menos genérico, buscará discutir algumas ordens de hibridação no contexto da arte tecnológica, haja vista as convergências que o meio e o tema reportam. Antes de elencar teóricos que afirmam o que aqui se propõe enquanto discussão, a premissa é esgarçar o tema e o meio, apontando e fazer ver alguns pontos merecedores de observação, por isso o tom ensaístico.

De outro modo, poderíamos apontar autores vários que trataram o tema da pós-modernidade, enxergando ali o híbrido enquanto elemento modelar. Todavia, estaríamos remontando uma discussão dos anos 1990, quando tal discussão ainda provocava fervor, amparada pelo calor do termo pós-modernismo. Jameson (1991), Lyotard (1993), Baudrillard (2002), Sevcenko (1995), Perniola (1986), Moriconi (1994), Chalhub (1994)... à parte dos vários autores que pontuam e alicerçam os pensamentos apresentados a seguir, o texto reserva para si a relação entre o híbrido e a arte tecnológica, em um exercício de aproximação teórica, a partir do método dedutivo, reconhecido nos autores apresentados.

### Base numérica

O meio computacional, desde sua origem conceitual com Turing, remonta um sistema de simplificação de problemas de maneira tal que tudo se converta para um sistema simbólico de sim e não, pulso e não pulso, 0 e 1. A base única dos processos de formação das informações possibilitou que as linguagens, notadamente a sonora, a visual e a verbal, fossem tratadas do mesmo modo em sua composição – a base binária. Há, neste sentido, uma conversão das linguagens naturais para uma

quarta linguagem, maquínica, formada por algoritmos decompostos e recompostos, virtualizados e posteriormente atualizados, cuja característica formal é exatamente a convergência ou simplificação de informações para um padrão único. Neste sentido de convergência há uma hibridação de linguagens, mistura de códigos em um outro, que os iguala, torna-os um só. O híbrido tecnológico é um corpo único, formado por vários.

A base numérica, que de fato estabelece o número enquanto símbolo e não valor matemático é, por si e como visto, um elemento que hibrida as linguagens, por decomposição e simplificação, na construção de uma linguagem que, atualizada, remonta as originais. A base informacional, binária, possibilita a multilinguagem ou convergência de linguagens verbal, sonora e visual.

### Hibridismo do processo

A arte tecnológica é arte do processo, formado tão somente a partir de uma interatividade. O trabalho se mantém aberto, inacabado, caso não haja um interator que o faça ser. No processo de desobjetualização da arte a vertente tecnológica parece bradar por seu quinhão. Há a necessidade de completar-se, de completude, a partir da efetividade de um processo de tornar a ser, de vir a ser. O “em si” da arte importa tanto quanto o “para si” processual. O tempo poético, de construção do trabalho, se dilata e envolve o receptor, tornado interator. A um só tempo o interator constrói e frui. Define caminhos, toma decisão e se delicia com esse ato e com o dialogismo criado com o trabalho.

O tempo de criar, neste sentido, encampa o receptor, que também cria, define parâmetros formais que impressiona seus órgãos sensores. O tempo de receber é também um tempo para criar. Um tempo reencontrado onde autor e interator se encontram na definição de uma poética, no ato de poetificar visualmente, de fazer o trabalho ser, de fazê-lo existir.

Tempos que hibridam, o do autor, que

começa, e o do interator, que finaliza e frui o trabalho. Um processo híbrido de construir e fruir, antes pertencente somente ao artista, hoje a todos que o auxiliam na construção de trajetos, de percursos, do processo.

### Hibridismo imagético

A construção de imagens, exclusividade de processos artísticos por alguns séculos, encontra com a fotografia o modo ágil de formar-se. A imagem é parida por artifícios técnicos fotossensíveis. A incrível capacidade imaginativa e criadora do homem cria máquinas gravam imagens, congelam instantes, querem eternizar momentos. As imagens fotográficas foram e são revolucionárias. E de tal modo o são que a partir delas as imagens podem ser classificadas em pré-fotográficas e fotográficas. Mais adiante o homem reinventa o mundo a partir do elemento mínimo de informação: o bit. Combinados os bits formam bytes e estes o pixel, correspondente na tela ao ponto no universo analógico. A formação discreta de imagens, descontínuas por seu processo de construção e mais pelo suporte digital, perde o referente do universo natural das imagens fotográficas e um terceiro tipo se faz ver: as imagens pós-fotográficas.

Nascidas de equações matemáticas ordenadas por vetores, as imagens pós-fotográficas, tidas a partir de síntese numérica, são antes manobras objetivas de cálculos matemáticos e, só depois, imagens atualizadas nos monitores. Se as pré-fotográficas guardam o olho e a mão do artista e as imagens fotográficas guardam um rastro espaço-temporal de um momento no mundo, as imagens pós-fotográficas guardam em sua gênese o número, o pulsar de uma ciência das mais antigas, que milimetrou o mundo natural descobrindo seus princípios, e passou a construir outros universos, cibernéticos.

Mas não ficou apenas nisso. Tomado de possibilidades, passou a copiar, simular o próprio mundo natural. O meio tecnológico produz imagens sintéticas e simula imagens

pré-fotográficas e fotográficas. Torna-se habitat para todas elas. Torna-se espaço ideal para convergências, hibridismo de todas as imagens. E ali elas convivem juntas, justapostas, sobrepostas, tornadas uma, hibridadas.

Imagens pré-fotográficas, fotográficas e pós-fotográficas, estáticas e dinâmicas, com várias referências. A arte tecnológica observa e utiliza todos os processos de hibridismo imagético.

### Hibridismo entre imagem e objeto, imagem e sujeito

Os processos interativos fundem novos modelos de relação entre objetos e representação – simulação. O meio tecnológico cria imagens cuja referência é o sistema binário, numerizado. Neste sentido há uma perda da referencialidade de um objeto anterior, tido nos padrões das imagens pré e fotográficas. As imagens pós-fotográficas, ao perderem uma referencialidade inaugural, são ao mesmo tempo o objeto e sua referência. Objeto na medida em que não são signos, posto que elas mesmas. Referência ao situá-las no processo de semiose. De outro modo, há uma hibridação entre imagem e objeto no que diz respeito às imagens pós-fotográficas.

Há ainda a hibridação entre imagem e sujeito, este tido nos avatares ou representação do “eu” no ciberespaço. O sujeito passa a estar dentro, também. A imagem é um espaço, um tempo e seu sujeito. A arte tecnológica busca essa relação hibridada como forma de criar tensões, respostas e novos processos de subjetivação.

### Hibridismo simbólico e técnico

Como já observado, o meio técnico computacional tem uma base numérica que partiu de uma relação simbólica. A técnica é simultaneamente matemática e simbólica. Quando Alan Turing descreveu a máquina de processamento de qualquer e todo problema, o precursor conceitual do computador, o matemático utilizou os números 0 e 1 não en-

quanto medida matemática, mas simbólica. 0 e 1 significam presença e ausência, sim e não, pulso e não pulso. Poderiam ser usados X e Y, branco e preto, mas o 0 e 1 se prestaram como medidas simbólicas para desenvolvimento técnico. O símbolo numérico tornou-se meio técnico, medida técnica. A matemática virou simbólica como jamais o fora e o é. O meio tecnológico computacional hibrida o simbólico e o matemático, vertidos em técnicas, procedimentos para constituição do meio computacional.

Não obstante já esse processo, a descontinuidade que lhe é própria, meio discreto, lança novos processos catapulsados pela não linearidade. A mente humana cria novas ligações e se esforça para novos exercícios, constitui-se uma nova capacidade mental: o hipercórtex toma-se medida do pensamento não linear hiperlinkado, conectado, distribuído. Em seu reboque a cibercepção diz de uma cognição e uma percepção ampliadas tecnologicamente. Ambos os textos cunhados pelo inglês Roy Ascott.

Há, mais ainda, um híbrido técnico e simbólico nos processos de formação de pensamentos não lineares, discretos, exercitados pela prática computacional em rede. Há uma percepção gerada a partir dessa experiência, guiada por processos metonímicos, antecipatórios do todo, o princípio holomático de navegação no ciberespaço. Híbrido da técnica e do simbólico.

### Hibridismo de modelos

As convergências imagéticas são ocupadas por referências várias. Quando não há uma justaposição ou sobreposição de tais referências modelares, normalmente há um híbrido imagético desses modelos. O visual, figurativo, do artista e o formalizável, automatizável da máquina. O cinema experimenta cada vez mais esses quadros híbridos, ao juntar modelos numéricos, discretos, com atores/cenários naturais. Corpos próprios tomados ciborgues por meios técnico-visuais. Cenários inexistentes, criados a partir de dois modelos

que se misturam, se hibridam. O meio tecnológico e sua arte mantêm um corpo híbrido, do mesmo modo em que se fixa em solo cujos referenciais são múltiplos, quase ou mesmo infinitos.

### Hibridismo de ambientes

Instalações tecnológicas articulam ambientes físicos com virtuais, seja em instalações interativas (Rara Avis – Eduardo Kac) ou acesso remoto (INS(H)NAK(R)ES – Diana Domingues). Os lugares/eventos híbridos são uma extensão do mundo natural aos mundos virtuais, e/ou vice-versa. A simultaneidade de ambientes cria novas extensões territoriais, ambientais, ecológicas, hibridam ambientes naturais e virtuais, corpos próprios com extensões maquínicas, controlados a longa distância e em tempo real, com impressões sensíveis.

Instalações interativas criam ambientes híbridos onde há a eliminação da última fronteira, mundo natural, mundos cibeméticos. De fato o virtual é cada vez mais real. Se o conceito já estava resolvido, a arte prova com trabalhos que virtual faz parte do real, define realidades e promove experiências, ao tempo em que nega a distinção quase clara entre o mundo real e o mundo virtual. Os ambientes são híbridos, mas não só o da arte.

### Hibridismo poético

Ao assumir-se complexa, a arte tecnológica exige equipes para execução de trabalhos. O artista-pesquisador da tecnologia e da expressão própria e do mundo precisa de auxiliares que garantam as interfaces, os sistemas, o funcionamento de toda a parafernália.

Além do interator, os trabalhos envolvem equipes de formação transdisciplinares, interdisciplinares, cujos resultados estão para as áreas de competência ou conhecimento como que um híbrido, de interesses tão múltiplos quanto foram as pessoas e as competências que o fizeram existir e funcionar. Engenheiros, cientistas, programadores, artistas, os trabalhos

são um híbrido em sua criação, e já não é possível mais definir a que área pertence esse feito. Seria Alba, a coelhinha fluorescente inventada por Eduardo Kac, uma criação apenas do artista ou de uma equipe de cientistas? Interessa apenas a arte ou a ciência? Um híbrido de interesses, de construção poética.

### Hibridismo estético

As estéticas tecnológicas perderam, há muito, uma unicidades. Aliada das poéticas, o pensamento filosófico da arte, a estética, se vê envolvido e referências várias e tenta se manter, lógica, frente a tudo e todos. Esforços são uma constante, e os modelos, irmãos ou primos da estética digital ou a endoestética, seguem o mesmo percurso: reconhecer uma convergência com a poética, ou poéticas, em sua condição de existência.

As estéticas tecnológicas assumem a condição da arte interativa, inacabada em sua gênese, em busca de completar-se pela interatividade do interator. Há uma retomada de princípios fenomenológicos, no ato de ir a coisa mesma, fundar uma experiência, a experiência fundante.

Os processos de recepção dos trabalhos de arte tecnológica remontam uma teia complexa, em que interfaces físicas, gráficas e cognitivas são partes de um só mecanismo interativo. É preciso então que se compreenda cada um deles e todos eles, em visão sistêmica que remonta a epistemologia da complexidade de Edgar Morin, que remonte a experiência fenomenológica do ato fruidor da arte.

### Hibridismo formal

Os ambientes cibernéticos, antes de definirem um só formato ou poucos formatos ou gêneros de arte, abrem-se para hibridismos formais, fazendo dialogar trabalhos em webarte, netarte, instalações interativas, performances interativas e cibernéticas, telerobótica, telepresença, híbridos... não há o exclusivismo que marca o modernismo. O que

há é um inclusivismo que junta, mistura, híbrida formas, grafos, cromas, cronos e fonos em sistemas plurais, multimodais, modulares, combinatórios, onde tudo é possível e legítimo.

Formas bidimensionais e tridimensionais, pré-fotográfica-pós, fixas e dinâmicas, das mais variadas classificações de gênero, a arte tecnológica se abre a buscas e experimentos, conquistas e novas direções. E se o ciberespaço não comporta os desejos, a mesma com o mundo natural não é apenas possível: é mais uma possibilidade de expressão artística.

### Hibridismo geográfico

As barreiras espaciais, geográficas, caem por terra. Buracos de minhoca tem seus lugares no ciberespaço, que aproxima áreas geográficas do mesmo modo que a música abre uma caverna entre São Tomé das Letras e Machu-Pichu. Trabalhos como “Web of live” (ZKM) e artistas como Maurice Benayoun redimensionam espaços geográficos, construindo pontos de encontro onde antes havia distancia. A arte tecnológica híbrida pontos geográficos como uma Disney ultrademanda e seu parque de nações. A geografia do mapa mundi encontra processos de anamorfoses nos universos tecnológicos.

Ao mesclar pontos do universo, a arte tecnológica reinventa mapas, costura lugares e desdobra o mapa, em novas combinações e situações completamente diferentes, em um sem fim de possibilidades. É possível deixar Manhattan e alcançar Karlsruhe, pedalando, e ler a cidade (Legible City – Jeffrey Shaw). Os espaços geográficos são apenas dados a serem manipulados, unidos, hibridados.

### Hibridismo de sujeitos

Os sujeitos se distribuem na forma de novos selfs. Os selfs distribuídos nos avatares, nas realidades endo e exo experienciado pelo interator, que mantém um ponto de existência e vários pontos de vista. Há espaços múltiplos para sujeitos múltiplos. E na multiplicidade há

a possibilidade de sujeitos formados por vários sujeitos. O corpo próprio é mais um a ter o “eu”, já que sou vários, distribuídos. O corpo como ancoradouro do eu no mundo se distribui em seus avatares e pontos de rede. Estou no celular, na rede, no corpo.

A experiência de ser vários diz de um corpo híbrido de sujeitos, visto que carrega vários como se fosse um só. Ainda que conectado à rede internet ou a outros dispositivos, o corpo próprio permanece operante, em um estado de prontidão perceptiva constante, movente e movimentado pelos órgãos sensores exteroceptores, proprioceptores e interoceptores. Um corpo múltiplo, de sujeitos hibridados.

### Conclusão

A arte tecnológica, como visto, articula uma série de processos de hibridação, em vários níveis e esferas. Trata-se de uma vertente que traz como sinal indelével a noção do híbrido. Dizer, dessa forma, que a arte tecnológica é um híbrido torna-se quase um pleonasma, sem dúvida um lugar comum. É seu modo de constituir-se, de ser.

Ambiente (cibrido), produção, fruição, constituição, conceitos, bases, elementos, enfim, a arte tecnológica é tipicamente híbrida, em sua gênese. Mas isso já não era nenhum segredo.

### REFERÊNCIAS

- BAUDRILLARD, Jean. *Tela total*. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- CALABRESE, Omar. *A idade neobarroca*. Trad. Carmen de Carvalho e Artur Morão. São Paulo: Martins Fontes, 1987 (Coleção Arte & Comunicação).
- CALVINO, Italo. *Seis propostas para o próximo milênio*. Trad. Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.
- CHALHUB, Samira (org.). *Pós Moderno & semiótica, cultura, psicanálise, literatura, artes plásticas*. Rio de Janeiro: Imago, 1994.

COELHO, Teixeira. *Moderno Pós-Moderno*. Porto Alegre: L&PM Editores, 1986.

HUTCHEON, Linda. *Poética do Pós-modernismo – História, Teoria, Ficção*. Trad. Ricardo Cruz. Rio de Janeiro: Imago, 1991. (Série Logoteca).

JAMESON, Frederic. *Postmodernism or the cultural logic of late capita*. Durhan, USA: Duke University Press, 1991.

LYOTARD, Jean-François. *O Pós-Moderno*. Trad. Ricardo Corrêa Barbosa. 4ª Ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1993.

MORICONI, Ítalo. *A provocação pós-moderna – razão histórica e política da teoria hoje*. Rio de Janeiro: Diadorim, 1994.

PERNIOLA, Mario. A arte mimética. *Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional*. Rio de Janeiro, nº 21, 1986.

ROCHA, Cleomar de Sousa. *Entre o imanente e o inacabado: estéticas comunicacionais e interatividade na arte tecnológica*. 2004. 236 f. Tese (doutorado em comunicação e cultura contemporâneas) – Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador.

\_\_\_\_\_. O imaterial e a arte interativa. In: DOMINGUES, Diana; VENTURELLI, Suzete (orgs.). *Criação e poéticas digitais*. Caxias do Sul: EdUCS, 2005. (p. 27-32)

\_\_\_\_\_. Princípios estéticos da arte tecnológica. In: FRAGOSO, Maria Luiza. *[Maior e igual a 4D] arte computacional no Brasil*. reflexão e experimentação. Brasília: Universidade de Brasília, Programa de Pós-Graduação do Instituto de Artes, 2005. (p. 16-24)

\_\_\_\_\_. Sentidos inquebrantáveis: a arte desobjetualizada. In: *Revista Cultura Visual*. Salvador: Edufba, 2005, vol. 1 nº 7. (p. 81-85)

SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

\_\_\_\_\_. *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal*. aplicações na hipermídia. São Paulo: Iluminuras, FAPESP, 2005.

\_\_\_\_\_. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004.

SEVCENKO, Nicolau. O enigma pós-moderno. In: *Pós-Modernidade*. 5ª Ed. Campinas: EdUnicamp, 1995.

\*Cleomar Rocha é doutor em Comunicação e Cultura Contemporâneas (UFBA), mestre em Arte e Tecnologia da Imagem (UnB), especialista em Gestão Universitária (UNIFACS) e licenciado em Letras (FECLIP/UEG). Professor Titular e coordenador dos cursos de graduação e pós-graduação em Design de Comunicação Visual da Universidade de Salvador - UNIFACS. Professor colaborador do Mestrado em Cultura Visual da UFG e Presidente da ANPAP – Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas. cleomarrocha@gmail.com