

## Arte digital e mundos artísticos: Becker revisitado

*Luís Silva*

### Arte digital e condição contemporânea

Arte digital. Termo bastante vago debaixo do qual se abriga um amplo conjunto de obras e práticas artísticas e ao qual não corresponde uma estética unificada. Existente há já algumas décadas, mas acompanhando o desenvolvimento tecnológico que os anos noventa testemunharam, foi nesta década que conheceu um crescimento acentuado e uma diversificação extrema, tanto formal como discursivamente. Utilizando as tecnologias digitais como ferramenta ou como o próprio *medium* (Paul, 2003), a arte digital constitui-se como, ou pretende-o, um movimento artístico de referência, legítimo e legitimado institucionalmente.

No panorama da arte contemporânea, a arte digital é, ainda assim, uma prática residual. No entanto, e apesar desta sua baixa representatividade, ela assume um papel referencial na produção artística actual. Esse carácter de referência enquanto prática artística deve-se ao facto de condensar em si própria um conjunto de questões, de temáticas, características da contemporaneidade. É um objecto intersticial, que atravessa toda a produção simbólica contemporânea e que se constitui como sua súmula. Permite-nos apreender, a partir dessa sua transversalidade, dessa intersticial idade que o caracteriza, uma série de problemáticas que surgem em torno da condição contemporânea, condição essa marcada pelo capitalismo multinacional, pela imanência das novas tecnologias da informação, dos circuitos internacionais dos mercados de trabalho e dos fluxos constantes de migrações, desterritorializações, confluências, misturas e telepresenças (Carvalho, 2000), mas permite-nos também apreender um conjunto de alterações que estão a ocorrer em torno do espaço artístico contemporâneo.

O carácter híbrido da arte digital causa uma dissolução, um esboroar das fronteiras entre as várias disciplinas. A obra deixa de ser “pura”. Passa a englobar diferentes meios expressivos que o artista combina em função do que pretende transmitir. Texto, vídeo, imagem, som, performance, instalação, todos podem ser utilizados na elaboração da obra. No entanto, a esta transversalidade, a este desvanecimento das fronteiras, corresponde uma segmentação das práticas (Melo, 2001), isto é, as fronteiras tornam-se menos nítidas, existem interpenetrações e mestiçagem, mas as diferentes disciplinas não se dissolvem, não desaparecem. Fenómeno paradoxal, e por isso mesmo interessante, transversalidade e segmentação simultâneas das diferentes disciplinas artísticas. Transformação, portanto, dos códigos e das linguagens artísticas que tem vindo a ocorrer com a introdução do digital nas práticas artísticas contemporâneas.

Transformação também das concepções autorais, herdadas de um Romantismo tardio (Tota, 2000), desmontadas pelas abordagens interaccionistas (Gilmore, 1990) e que colocavam o artista em isolamento, abandonado, incompreendido pela sociedade, deixado com o seu carácter genial, para uma concepção de autoria, já preconizada pelas teorias da morte do autor (Foucault, 2002), que documentam as funções linguístico-discursivas do conceito de autor e que ganham uma outra relevância quando a obra passa a ser interactiva, recorrendo ao hipertexto e a sistemas de *feedback*. Obra que se completa apenas na interacção com o espectador, que o deixa de ser, adquirindo o estatuto de co-autor da obra. Mas também autoria cooperativa, em rede, de indivíduos que trabalham conjuntamente no desenvolvimento destes projectos tecnológicos.

Transformação ainda dos processos tradicionais de legitimação de obras e artistas. A arte digital parece ter colocado em marcha circuitos paralelos, que já não são alternativos, de produção, difusão e legitimação. Estas práticas, na sua transversalidade, e pela forma intersticial de atravessarem a criação contemporânea, parecem curto-circuitar as instituições ditas tradicionais nos seus processos de visibilidade, reconhecimento e consagração, surgindo assim como uma “alternativa ao domínio hegemónico e globalizador do sistema artístico institucional

mundial” (Fernandes, 1999). Instituições paralelas e eventos especializados surgem, desta forma, como plataformas por onde circulam artistas e obras.

Estas transformações parecem não ser mais do que o reflexo, no domínio das artes plásticas, da emergência de uma nova estrutura social, manifesta sob diversas formas, que depende da diversidade de culturas e instituições existentes em todo o planeta. Esta nova estrutura está associada à emergência de um novo modo de desenvolvimento, o informacionalismo, historicamente moldado pela reestruturação do modo capitalista de produção, a partir do final do século passado. As suas funções e processos dominantes organizam-se cada vez mais em torno de redes, representando isto o auge de uma tendência histórica.

Estas redes constituem, assim, de acordo com Castells (2002), a nova morfologia das sociedades e a difusão da sua lógica modifica consideravelmente as operações e os resultados dos processos de produção, experiência, poder e cultura. Embora a organização social sob a forma de rede tenha existido noutros tempos, o novo paradigma da tecnologia da informação fornece as bases materiais para a expansão da sua penetrabilidade em toda a estrutura social. Para o autor, esta lógica de rede induz uma determinação social de cariz mais elevado que os interesses sociais expressos através da própria rede. De outro modo, o poder dos fluxos prevalece sobre os fluxos de poder. Assim, presença ou ausência na rede, bem como as dinâmicas de cada rede, relativamente às outras, constituem-se como factores críticos de dominação e mudança na nossa sociedade: sociedade que pode, desta forma, ser designada *sociedade em rede* (Castells, 2002), e caracterizada pela primazia da morfologia social sobre a acção social. A inclusão ou exclusão em redes e a forma das relações entre elas, possibilitadas pelas tecnologias da informação, configuram os processos e funções dominantes nas sociedades contemporâneas.

### **Becker e o conceito de mundo artístico**

Um conceito desenvolvido pela literatura interaccionista e aplicado a inúmeras actividades colectivas e campos ideológicos é o conceito de *mundo social*. Um mundo social consiste num conjunto de actividades ou interesses comuns ou conjuntos, ligados entre si por uma rede de comunicação. São geralmente amorfos e possuem uma forma social difusa, sem limites espaciais ou população de participantes bem definidos. A sua utilidade, reside na dupla ênfase que colocam em elementos estruturais e culturais, bem ilustrada pelo grupo de participantes artísticos que constitui um “mundo artístico”, definido por Howard Becker e que propõe uma análise do espaço artístico cujo foco de interesse encontra-se mais na cooperação entre os indivíduos que realizam as obras do que nas obras elas próprias, ou nos seus criadores convencionalmente definidos. O que lhe interessa não é tanto a análise da arte como fenómeno social, o artista ou a obra de arte, sendo antes as redes de cooperação que se criam para a realização das obras (Gilmore, 1990).

A coluna dorsal da análise beckeriana passa, como já foi referido, pela conceptualização de “mundos artísticos” que se constituem através de redes de indivíduos cuja actividade cooperativa, organizada através do conhecimento partilhado dos meios necessários à realização de determinado trabalho, produz o tipo de obras de arte pelas quais o mundo artístico é reconhecido. Desta forma, todo o trabalho artístico, tal como toda a actividade humana, envolve a actividade conjunta de um determinado, e por vezes elevado, número de pessoas, que podem cooperar de forma efémera, mas que, mais frequentemente, se torna rotineira, dando origem a padrões de actividade colectiva a que o autor chama “mundo artístico” (Becker, 1982).

Assim, todas as obras de arte implicam a cooperação de todos aqueles cuja actividade tem algo a ver com o produto final: as pessoas responsáveis pela criação dos materiais, instrumentos e ferramentas, as pessoas que desenvolvem as condições financeiras que tornam a obra possível, as pessoas responsáveis pela distribuição das obras, as pessoas que desenvolveram a tradição de formas, géneros e estilos com quem, ou contra, o artista trabalha e, claro está, o público. Cada um destes elos cooperativos é de extrema importância porque a sua forma de cooperação tem de ser tida em conta por quem está a criar a obra. Se os artistas

decidirem não agir de acordo com os desejos dos outros eles terão de lidar com as consequências dessa não cooperação. A obra de arte reflecte sempre os efeitos destas escolhas.

Todos os indivíduos que cooperam na realização da obra de arte fazem-no recorrendo a um conjunto de convenções mutuamente partilhadas. Grande variedade de aspectos das obras de arte é, assim, governada por estes conhecimentos partilhados pela rede de cooperação. A utilização destas convenções facilita a cooperação entre os indivíduos e, conseqüentemente, a realização da obra. Ignorá-las, ou alterá-las torna mais difícil, ou impede, a cooperação dos outros. Mas, se por um lado, pode levar à não cooperação, pode também conduzir à inovação. Só tendo uma clara noção da forma convencional de funcionamento de determinado mundo é que se pode ser surpreendido por uma inovação que, de outro modo, passaria despercebida (Becker, 1995).

### **Inovação artística, mudança e novos mundos artísticos**

Os mundos artísticos não são estáticos. A mudança contínua é uma das suas características, seja gradual, seja de forma drástica. As obras de arte que produzem, a actividade cooperativa através da qual são produzidas e as convenções através das quais os indivíduos coordenam a sua cooperação mudam de forma mais ou menos contínua. Novos mundos desenvolvem-se e outros desaparecem. Nenhum mundo artístico consegue proteger-se completamente ou durante muito tempo do impulso para a mudança, sejam eles resultantes de fontes externas ou de tensões interiores ao próprio mundo.

A metáfora da deriva é bastante apropriada para conceptualizar certo tipo de alterações nos mundos artísticos. Se pensarmos numa tradição artística como um conjunto de soluções para um determinado problema, podemos observar que as soluções e o problema que se propõem resolver mudam de maneira gradual, derivam. Cada solução conscientemente procurada altera o problema que pretende resolver. Após algum tempo, tanto problemas como soluções mudaram substancialmente, embora as pessoas envolvidas no processo considerem provavelmente estes movimentos como evoluções normais dentro da própria tradição artística. Prática artística e resultados mudam, mas ninguém considera que algo de especial tenha ocorrido. Os mundos artísticos não encaram estas derivas como mudanças porque não implicam uma alteração problemática das suas actividades cooperativas.

Outras inovações, porém, causam rupturas nos padrões rotineiros de cooperação. Poder-se-á utilizar, neste caso, a metáfora da revolução. Os indivíduos não conseguem mais cooperar da forma acostuada, não conseguindo, por isso, produzir as obras que habitualmente produzem. Estas mudanças são intencionais e afectam as redes cooperativas dos mundos artísticos. Elas atacam, ideologicamente e organizacionalmente, as actividades características desse mundo. O ataque ideológico pode tomar a forma da elaboração de manifestos, ensaios críticos, reformulações estéticas e filosóficas e a revisão da história do meio em questão, denunciando os exemplos anteriores e celebrando o novo trabalho como a materialização de valores estéticos universais.

O ataque organizacional pode implicar o controlo das fontes de apoio, das audiências e das instituições.

De forma resumida, as mudanças artísticas ocorrem através de mudanças nos mundos. As inovações perduram quando os participantes as tornam nas bases de um novo modo de cooperação, ou as incorporam nas suas actividades cooperativas correntes. O seu sucesso depende do apoio que os seus iniciadores conseguem obter dos outros. Ideais e visões são importantes, mas o seu sucesso e permanência depende da organização e não do seu valor intrínseco.

É necessário não confundir inovação com o desenvolvimento de um mundo artístico. Novos mundos desenvolvem-se à volta de inovações, sejam elas técnicas, conceptuais ou organizacionais, mas a maioria das inovações não conduz à formação de novos mundos artísticos. Muitos artistas inovadores podem criar inovações interessantes mas que acabam por se tornar becos sem saída, não por não serem passíveis de desenvolvimento, mas sim por o

inovador não ter conseguido juntar um número suficiente de indivíduos para o acompanharem nesse desenvolvimento. O que poderia ter constituído um novo mundo artístico não passará de uma possibilidade não explorada. Para compreender o nascimento de novos mundos artísticos é necessário compreender não a génese das inovações, mas o processo de mobilização de indivíduos para a adesão a essa nova actividade cooperativa numa base regular.

Uma conclusão decorrente desta conceptualização consiste no deslocamento da novidade nas novas formas de arte. Não são os conceitos os materiais ou as técnicas que são inovadores, mas sim as formas de organização que se desenvolvem e que levam a realização destas novas práticas a bom porto. A definição de novas práticas passa, assim, pela criação de novos mundos artísticos, novas redes cooperativas que suportem e legitimem as obras no seu seio criadas. Novas convenções, nós de uma rede que se organiza diferentemente. Novas formas de produzir os suportes de que dependem as obras, novas formas de distribuir os produtos, novas formas das audiências os consumirem. Questões relativas a uma nova forma artística são, desta maneira, questões sobre o mundo de actividades cooperativas que tornam essa mesma forma possível (Becker, 1995).

Becker salienta assim, na sua análise, os efeitos de rede no processo colectivo da arte que se multiplicam dos intermediários a várias outras intermediações, artefactos, códigos interpretações e intérpretes. Efeitos que se tornam mais evidentes na passagem das artes plásticas, de autoria individual, para as artes performativas ou audiovisuais de obra participada (Conde, 2001).

É aqui que reside a grande força da conceptualização proposta por Becker. Os fenómenos de emergência de novas formas artísticas, assim como as transformações que estão a decorrer no espaço artístico contemporâneo, decorrentes da utilização de novas tecnologias no processo criativo e, mais especificamente, o surgimento de uma “arte digital”, mais não são do que a alteração, por um lado, e a criação, por outro, de novos mundos, nos quais a inovação ao nível dos suportes das obras, as transformações das concepções autorais, ou a alteração dos circuitos de legitimação constituem apenas peças de um puzzle, novas formas de organização dos participantes, que são eles próprios, em grande medida, estranhos para os mundos tradicionais. Mas também novas convenções que permitem a estes novos participantes colaborarem de formas diferentes, inovadoras, produzindo objectos que, aos seus olhos se constituem como obras de arte, mas que para indivíduos não pertencentes a esse mundo podem parecer estranhos, irreconhecíveis como peças artísticas. Como mundo artístico emergente, ou recém desenvolvido, o mundo da arte digital originou já estruturas, instituições específicas e especializadas, que agem como instâncias de legitimação e de consagração de autores e de obras e que, também estas, funcionam de forma dissemelhante daquelas que pertencem aos mundos artísticos existentes.

## **Conclusão**

Se nos encontramos perante uma revolução que veio abalar profundamente o funcionamento dos mundos artísticos existentes, ou se trata do desenvolvimento de novas formas de acção artística colectiva através da utilização de novas convenções e por novos participantes e, conseqüentemente, de novos mundos, não é tanto a questão aqui. O interesse reside antes no facto de estarmos perante um conjunto de acontecimentos no panorama artístico contemporâneo de carácter estrutural, o surgimento de uma tipologia de objectos artísticos digitais, que colocou em marcha transformações que encontram na análise interaccionista beckeriana um modelo não só descritivo como explicativo e que, desta forma, associados à metáfora da rede como descritora de uma nova forma de estruturação das sociedades contemporâneas, enfatizam ainda mais a centralidade de uma tal análise, generalizando-a, e neste processo reequacionando e recentrando o conceito de mundo artístico como um conceito actual e relevante na descrição/compreensão das alterações na estruturação e nos fenómenos de emergência de novas formas de expressão artística.

**Referências bibliográficas:**

- BECKER, H. S. (1982). *Art worlds*. Berkeley: University of California Press.
- BECKER, H. S. (1995). “A new art form: Hipertext fiction”. In M. L. Santos (org.), *Cultura & economia – actas do colóquio realizado em Lisboa, 9-11 de Novembro de 1994*. Lisboa: Instituto de Ciências Sociais da Universidade de Lisboa.
- CARVALHO, M. (2000). Híbridos culturais: impurezas e devires. *Revista de comunicação e linguagens*, 28: 247-270.
- CASTELLS, M. (2002). *A sociedade em rede (A era da informação: economia, sociedade e cultura, vol. I)*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- CONDE, I. (2001). “O sistema, o campo e o mundo. Paradigmas na sociologia da arte”. In A. Melo, *Arte*. Lisboa: Quimera Editores.
- FERNANDES, L. (1999). *Net.art, a internet como espaço de exibição artístico alternativo ao domínio hegemónico e globalizador do sistema artístico institucional mundial*. Dissertação de Mestrado em Sociologia. Coimbra: Faculdade de Economia da Universidade de Coimbra.
- FOUCAULT, M. (2002). *O que é um autor?*. Alpiarça: Vega.
- GILMORE, S. (1990). “Art worlds: Developing the interactionist approach to social organization”. In H. Becker e M. McCall (eds.), *Symbolic interaction and cultural studies*.
- MELO, A. (2001). *Arte*. Lisboa : Quimera Editores.
- PAUL, C.(2003). *Digital art*. London: Thames & Hudson.
- TOTA, A. (2000). *A sociologia da arte: Do museu tradicional à arte multimédia*. Lisboa: Editorial Estampa.