

Reinventar o tempo na era do digital¹

Edmond Couchot

Um dos maiores efeitos provocados pela utilização em grande escala das tecnologias digitais refere-se à relação que mantemos com o tempo: nossa percepção e nossa construção do tempo. Insistiu-se muito nas mudanças da nossa relação com o espaço e sobre as conseqüências causadas pela proximia² virtual, mas a questão em relação ao tempo foi menos debatida, embora não seja menos crucial. A idéia central que desenvolverei na minha exposição é que as técnicas de comunicação digitais introduzem em nossos comportamentos ocasiões de viver o tempo muito diferentes daquelas que conhecíamos até agora e que afetam intimamente a nossa cultura.

Para compreender os efeitos sobre a percepção do tempo provocados pelas tecnologias digitais, é necessário mergulhar a fundo nos mecanismos informáticos e observar o que se passa, durante a relação homem-máquina, nos dispositivos nos quais a especificidade do tempo digital se revela mais claramente como nos simuladores de realidade virtual "integral". Nesse tipo de máquina - simulador de navegação, de vôo, ou de direção, por exemplo - o piloto está isolado do mundo exterior e completamente imerso no espaço virtual. Ele percebe a imagem realista de uma realidade simulada, mas pode agir sobre esta imagem por meio de interfaces que reproduzem os comandos do navio, do veículo, ou do avião, quer dizer, pode emitir informações em direção à máquina. O condutor é, por conseguinte, ao mesmo tempo, e não de modo alternado, receptor e emissor. Enquanto, por sua parte, a máquina responde a sua ação e a devolve em imagens. Para o operador que está nos comandos, as imagens não se desenrolam à maneira de um filme, elas somente ganham vida sob sua ação; são o resultado da interação instantânea deste último com o programa e o seu sentido nasce desta interação.

¹N.R. O termo *numérique*, usado em francês, será sempre traduzido por seu correspondente em português "digital".

² N.R. De Proxêmica. s.f. Estudo das manifestações culturais (arquitetônicas, urbanísticas, lingüísticas etc.) das tendências ou necessidades de as pessoas distribuírem-se espacialmente de maneira determinada, estabelecendo distâncias entre si. HOJAISS, Antonio: Dicionário da Língua Portuguesa. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 2001.

Observemos que este modo de produção, de recepção e de transmissão da informação está em ruptura com o modo próprio das mídias de massa, como o rádio e a televisão, onde a significação das mensagens preexiste à sua transmissão. O receptor toma conhecimento das mensagens enunciadas pelo emissor, decodificando-as - o código garantindo a validade do sentido. Uma boa comunicação é uma comunicação onde o sentido das mensagens altera-se o menos possível, física e semanticamente, durante a sua transmissão e a sua recepção.

No que consiste então a temporalidade vivida pelo operador durante esse exercício? Os acontecimentos virtuais, dos quais o condutor participa no simulador, possuem isto de particular: eles são indefinidamente reiteráveis. A cada retomada, o operador pode reajustar-se sobre um tempo inicial e reviver um cenário mais ou menos diferente segundo seu comportamento, segundo suas reações perante os acontecimentos que terá provocado, segundo a experiência que terá adquirido anteriormente. Ele se encontra, então, mergulhado no cruzamento de dois fluxos temporais: a temporalidade que lhe é própria (ele vive, comove-se, decide, age³) e a temporalidade própria da máquina que desenvolve o seu programa a uma velocidade fulgurante. Temporalidade essa caracterizada tecnicamente pelo "tempo real" que permite ao computador responder quase que instantaneamente aos gestos e comandos do operador, graças à rapidez dos cálculos autorizada pelo seu relógio interno e pelos programas. Deste cruzamento entre o tempo subjetivo vivido pelo operador e o tempo da máquina, resulta um tempo híbrido, um tempo fora do tempo, que proponho qualificar de *U-crônico*⁴.

O tempo *u-crônico* é o homólogo do espaço virtual no qual está mergulhado o operador, o espaço *u-tópico* - este espaço sintetizado matematicamente, que não pertence a nenhum lugar próprio, que se estende em todas as dimensões, que obedece a todas as leis possíveis de associação, de deslocamento, de translação, de projecção e que pode simular todas as topologias concebíveis. O tempo ucrônico não é um tempo "imaginário" como aquele da evocação da memória ou como o do sonho, mesmo que o sonho provoque freqüentemente uma forte

³ N.R. A temporalidade à qual o autor se refere é a temporalidade própria do condutor da experiência.

⁴ N.R. U-crônico no sentido de "fora do tempo".

impressão de realidade. É um tempo em potência, mas que se atualiza durante a interação em instantes, durações, simultaneidades singulares; um tempo não linear que se expande ou se contrai em inúmeros encadeamentos ou bifurcações de causas e de efeitos. Sem fim nem origem, o tempo ucrônico se libera de qualquer orientação particular, qualquer presente, passado ou futuro, inscritos no tempo do mundo.

Outros dispositivos associam a realidade virtual e a realidade física (o mundo que nos cerca). Enquanto a realidade virtual integral isola o operador do seu ambiente, fechando-o numa bolha espacial e temporal artificial, a realidade dita «aumentada» permite-lhe permanecer em contacto com o seu ambiente e interagir com objetos virtuais que se sobrepõem sobre este ambiente. Na Grécia, por exemplo, graças ao sistema «Archéoguide» (guia de arqueologia), um visitante equipado com dispositivos de realidade aumentada (capacete, óculos, câmara, computador, GPS e bússola), passeia na antiga cidade de Olímpia e, quando está num bom ponto de vista, vê, de repente, tomarem forma na sua frente, as paredes de antigas edificações, como o templo de Zeus ou o de Hera, na exata localização ocupada outrora por estas construções, ouvindo, ao mesmo tempo, comentários históricos. O visitante pode, ainda, assistir a competições esportivas e ver evoluírem atletas sintéticos, quando se posiciona perto dos estádios. Ele ou ela se desloca, então, no mundo real, mas sobre este mundo aparecem, em sobreimpressões nos seus óculos, imagens tridimensionais virtuais, fixas ou animadas, que o projetam num outro espaço, este, totalmente simulado.

Dois espaços se combinam então: o espaço real onde se desloca o visitante e o espaço utópico sintetizado pelo cálculo (edificações e personagens em ação). Ao passo que várias temporalidades se fundem: a temporalidade totalmente subjetiva que ele vive com seu próprio corpo mergulhado no mundo real e o tempo próprio do mundo virtual e das imagens sintéticas que ele faz surgir, enquanto passeia. Situação complexa onde o visitante vive, ao mesmo tempo, acontecimentos reais e puras eventualidades propostas pelo simulador das quais ele provoca o aparecimento. Na realidade “aumentada”, o mundo virtual sobrepõe-se ao mundo

real, enquanto o tempo do mundo real continua a fazer pressão sobre o tempo vivido pelo interator e o tempo próprio da máquina.

O tempo ucrônico está totalmente associado a este tipo de dispositivo e não pode ser vivido fora dele. Pode-se considerar, então, que as ocasiões de fazer experiências são reservadas apenas a um pequeno número de especialistas. Na realidade, se os simuladores muito sofisticados de realidade virtual, integral ou aumentada, são ainda bastante raros, todos os dispositivos interativos em tempo real podem ser considerados como simuladores. As visitas virtuais *on-line* (de cidades, museus, monumentos, atelier de artistas, com possibilidade de navegação em espaços tridimensionais), o telecomércio (com os seus catálogos virtuais interativos em duas ou 3D), a telefonia móvel cada vez mais complexa (com suas multifunções), a cartografia embarcada com entrada para GPS, além de outros dispositivos como as numerosas aplicações multimídia e os jogos eletrônicos *on-line* ou *out-line*, nos oferecem ocasiões quase permanentes de viver, com uma intensidade variável, uma relação não habitual, incomum com o tempo: esta temporalidade diferente, característica do tempo ucrônico. O conjunto dos indivíduos atingidos é imenso e aumenta sem cessar. O fenômeno é um fenômeno de massa.

Além disso, a evolução da tecnologia, tanto do ponto de vista da programação como das interfaces, procura implicar cada vez mais de forma precisa o corpo na sua interação com as máquinas digitais. O corpo experimenta uma outra maneira de organizar suas percepções, de agir e de exprimir-se. A visão compõe com as percepções e os comportamentos (gestos, expressões) aos quais o processo de ver não estava habitualmente ligado e perde insensivelmente este caráter privilegiado que lhe havia conferido a cultura da imagem fotográfica, cinematográfica e televisual. A hierarquia do sensório se reconstrói. Uma nova *matriz perceptual* se desenha, correspondendo a uma corporeidade sensivelmente diferente, híbrida de carne e cálculo. Esta modificação da corporeidade não escapou aos observadores que falam correntemente de mutações corporais (no sentido neurofisiológico e não biológico). Com a introdução do gesto - como expressão corporal própria àquele que o realiza - nas trocas de informações que

transitam pelas máquinas digitais, é todo um mundo de "dados" não próprios da linguagem que penetra a fundo nos dispositivos numéricos. E para interpretar estes novos dados, o computador está aprendendo a reconhecer certas emoções experimentadas pelo seu utilizador (nervosismo, descontentamento, satisfação) a fim de adaptar-se imediatamente e o mais eficazmente possível ao seu humor.

A máquina passa também a simular comportamentos próprios ao corpo humano: faz-se corpo, ela se "corporifica". Ela se torna, por exemplo, capaz de criar simulações de seres vivos sob a forma de informações visuais e sonoras ou dirigindo-se a outras percepções além da vista e do ouvido, tais como o tato, com as quais podemos interagir de uma maneira mais natural. Estes seres virtuais também são dotados de comportamentos físicos e cognitivos próprios dos seres vivos. Eles são capazes de agir de uma maneira relativamente autônoma e não mais simplesmente reativa, à maneira de estímulo-resposta. Os seres não têm sempre uma aparência humana ou zoomórfica e podem ser entidades virtuais e invisíveis capazes de uma multiplicidade de ações - úteis (pesquisa e seleção de dados, etc.) ou prejudiciais (espionagem, pirataria, etc.), no seio da infosfera.

Mas se o computador reconhece as emoções, adquire também a faculdade de simulá-las. Pesquisas recentes mostraram que as emoções desempenhavam um papel indispensável nas funções cognitivas, especialmente nos processos de memorização ou de tomada de decisão. Por conseguinte, era lógico simular digitalmente estados afetivos para criar uma inteligência artificial mais próxima da inteligência natural, eventualmente humana. As emoções simuladas não são somente representações miméticas de estados afetivos experimentados por um ser vivo, elas são também capazes de agir sobre os comportamentos provocados pela relação da entidade virtual ao seu ambiente real (exterior ao computador por meio das interfaces) e/ou virtual (interior ao computador). A autonomia e a simulação das emoções ampliam largamente, no plano sensorial, o diálogo homem-máquina e permitem ao computador interpretar expressões não próprias da linguagem, eclodindo em ações ou decisões sem ambigüidade. Além do mais, neste caso, essas técnicas sofisticadas não estão reservadas a alguns poucos utilizadores especializados. Elas são empregadas em aplicações informáticas

cada vez mais numerosas: por exemplo, nos programas de aprendizagem automática (uma máquina "emotiva" ensina melhor e mais rápido).

Todas estas técnicas estão extremamente afastadas das técnicas utilizadas na produção, circulação e recepção das informações na comunicação *mass-media*. Através delas, cada um de nós faz a experiência mais ou menos pregnante de novas temporalidades ligadas ao tempo ucrônico. Eu vou dar alguns exemplos disso. É possível, e mesmo muito corriqueiro, utilizar a web sem ter a impressão de viver alguma subversão temporal inquietante. Enviar fotografias ou mensagens aos seus próximos não parece alterar fundamentalmente a nossa percepção do tempo. No máximo ficaremos encantados, no início, pela rapidez com a qual acontece o transporte (em tempo quase real comparado ao correio postal).

Mas as redes digitais funcionam também de uma forma muito mais incomum. Elas permitiram o desenvolvimento de um número considerável de *sites* organizados com base numa colaboração direta e instantânea de internautas na produção e na difusão da informação. Em numerosos "jornais cidadãos" *on-line* são os próprios leitores que redigem os artigos e fornecem as notícias. O *AgoraVox* é uma das primeiras iniciativas européias de "jornalismo cidadão" em grande escala, completamente gratuita. Seu princípio consiste em considerar qualquer cidadão como um "captador de informação" capaz de identificar e propor em primeira mão informações inéditas, dificilmente acessíveis ou voluntariamente escondidas. Enquanto os meios de comunicação social tradicionais fazem descer a informação do alto para baixo (de um para todos), o *AgoraVox* a faz circular de maneira transversal (de todos para todos), graças a uma equipe de "redatores cidadãos" com perfis muito diferentes. O *site* muito conhecido *Wikipedia* oferece não mais um jornal, mas uma enciclopédia evolutiva, livre, gratuita e multilíngüe, de cuja redação cada leitor está convidado a participar. Em 2006, ela continha 269.362 artigos em francês, e mais de 3 milhões em 229 línguas. Certamente, estas fórmulas novas de escritura colaborativa colocam problemas sobre a validade das informações, a responsabilidade dos autores, a pretensa ausência de linha

editorial, as temáticas umbilicais etc. E o debate está vivo entre os defensores e os detratores destes *sites*.

Mas é forçoso constatar que um número cada vez mais considerável de *sites web* funciona sobre o modelo *Wiki* - a denominação viria de um vocábulo havaiano « *wikiwiki* » que significa rapidamente ou rápido. Os *Wikis* são *sites* colaborativos nos quais cada internauta visitante pode entrar para participar na redação do seu conteúdo. Este fenômeno de massa não poderia ser tachado sistematicamente de fraude, mas deve ser analisado com rigor e objetividade. Os *Wikis* convidam a uma experiência temporal singular: uma variação do tempo ucrônico no campo da escrita. Num *Wiki*, a duração que separa a emissão, a circulação e a recepção da mensagem deve ser a mais curta possível. Tudo se passa como se a rapidez da interação colaborativa entre os internautas e o *site* ocorresse como um fator de autenticação das informações: verdadeiro porque rápido. Disso tudo surgem as interrogações e as apreensões.

Os jogos eletrônicos (*games-play* em inglês) constituem uma parte cada vez mais importante da infosfera. A presença dos jogadores frente a uma tela de jogo ultrapassou largamente em duração aquela dos telespectadores na frente de seu aparelho de TV. Não são somente crianças que jogam; cada vez mais os adultos a eles se dedicam. Embora o material necessário seja bastante modesto, cada um pode viver, durante uma partida, experiências temporais próximas daquelas que oferecem os dispositivos de realidade virtual, muito mais sofisticados. A pequena tela do jogador (PC ou console) funciona, de fato, como uma cena virtual que se abre sobre mundos imaginários, freqüentemente muito realistas, com os quais o jogador interage mais ou menos livre e profundamente.

O jogador deve ter a íntima convicção de que se comporta como na vida "verdadeira", com uma diferença: ele é dono de seu destino ou do destino do herói com o qual ele se identifica, quaisquer que sejam as situações. A sensação de liberdade, de tomadas eficazes sobre as coisas e os seres, deve ser a mais intensa possível. A distância entre o jogador e o mundo simulado deve ser a mais curta possível. Quando funcionam em rede, os jogos oferecem ao internauta a

ocasião de entrar em contacto instantaneamente com centenas de outros internautas e de compartilhar com eles as mesmas aventuras. O jogador encontra-se então confrontado, não com personagens sintéticos, dotados de comportamentos estereotipados, mas confronta-se com pessoas completamente reais, cujas reações são muito mais interessantes. Todos os jogadores banham-se na mesma temporalidade ucrônica; vivem juntos os mesmos acontecimentos - ou mais exatamente as mesmas eventualidades -, sem se encontrar fisicamente. Fala-se, a propósito da tecnologia na base destes jogos, em uma *half-life technology* (uma tecnologia semiviva). Aqui também, o bom funcionamento técnico é dependente da rapidez do tempo de conexão entre os computadores, o que se chama "ping" (acrônimo de *Packet INternet Groper*); quanto mais o «ping» é fraco, mais se aproxima do tempo real, mais as sensações e o efeito de presença são intensos.

Estes jogos são muito numerosos e são adotados por um público cada vez mais amplo. Um entre eles, o *Second Life*, tornou-se muito mais do que um jogo, é um verdadeiro mundo virtual tridimensional *on-line*, criado e alterado incessantemente pelos seus utilizadores. Neste espaço utópico e sem limites, cada um pode ocupar um território próprio e moldá-lo ao seu modo, graças às ferramentas digitais que são colocadas a sua disposição. O utilizador penetra no jogo sob o aspecto de um avatar, cuja aparência ele mesmo define. Pode então manter contactos com outros avatares, trocar informações, empreender ações virtuais. Em resumo, pode-se considerar *Second Life* como um simulador de vida onde tudo é virtualmente possível: voar pelos ares ou ter quatro pernas, e, naturalmente, brincar, isolado espacial e temporalmente do mundo real. Entretanto, por mais virtual que seja este mundo, ele pode manter também laços muito estreitos com o mundo real. Nele se vê, por exemplo, desenrolarem-se verdadeiros encontros políticos, pode-se comercializar, vender o que se quer, tratar de negócios, promover encontros, tantos atos que podem prolongar-se na realidade. Atualmente, as performances médias dos relógios que equipam os nossos PCs são de cerca de 3 gigahertz (3 GHz) e permitem tratar 3.000.000.000 (três bilhões)

de operações por segundo. Certos computadores podem atingir frequências ainda muito mais elevadas. O *BlueGene/L* da IBM é um dos mais potentes: o seu relógio é tão rápido que ele é capaz de tratar 280 bilhões e seiscentos milhões de operações por segundo (em números: 280.600.000.000). Número vertiginoso, tão difícil de se representar na escala humana quanto nas distâncias intersiderais. Invisíveis, cada vez mais rápidos, estes relógios regulam doravante a menor troca de informações. Nossa relação com o tempo, e mesmo com o espaço (com os GPSs), depende doravante de altas tecnologias cronométricas.

Mas por que insistir sobre este aspecto técnico? Porque esta corrida à velocidade não é tão-somente um capricho, uma moda passageira, mas uma realidade que nos é imposta, mais ou menos violentamente, pela técnica. Da qual não se vê o fim, como não se vê o fim da miniaturização (acaba-se de criar *chips* eletrônicos que poderiam caber dentro de um fio de cabelo). Segue-se uma cascata de conseqüências. As tecnologias digitais nos oferecem vantagens incontestáveis. Eu não farei a lista, cada um as apreciou ou as apreciará. Mas a sua utilização provoca também efeitos inesperados e perturbadores, especialmente do ponto de vista temporal. Estudos revelaram, por exemplo, que para certas pessoas a prática intensiva da Internet mergulhava o internauta numa temporalidade prisioneira do presente e rebatia a temporalidade do interator, de maneira obsessiva em muitos dos casos, sobre o "momento atual", o "agora". Este presente, no qual se reconhecerá um dos aspectos do tempo ucrônico, teria a particularidade de confundir a percepção do espaço, do movimento, da sucessão dos estados durante uma ação, e suprimiria «o antes» e «o após» comprimindo-os ao extremo.

Esta percepção do tempo prejudicaria a construção subjetiva habitual da duração e provocaria no internauta a perda da representação da mudança, a obsessão de salvar constantemente o tempo para que «o antes» e «o após» formem apenas um único tempo condensado, num presente permanente e, mais concretamente, uma tendência a ignorar qualquer forma de prazo e previsão - qualquer projeção no futuro. A espera desembocaria assim numa impaciência crônica e num

sentimento de impotência diante da incapacidade experimentada pelo internauta de realizar uma ação imediata na vida *out-line*; ele não suporta mais a espera. O sujeito ficaria dilacerado entre um tempo que acolhe a espera e um tempo que a afasta. Certamente, o mundo todo não está doente da Internet, mas é necessário efetivamente reconhecer, de uma maneira geral, que todas as nossas atividades - da política à economia, passando pelo cotidiano mais banal, o trabalho, a informação, o lazer, a cultura - tendem a funcionar cada vez mais em tempo real, numa impaciência permanente e febril que não tolera nenhuma mediação, nenhum atraso nas trocas. Quanto mais rapidamente andarmos, menos tempo teremos, observa o sociólogo norueguês Thomas Hylland Eriksen. A compressão tecnológica do tempo e do espaço culmina, segundo ele, "em um tempo único, maníaco, histérico, que não tende para nenhum outro futuro que não seja o instante do após" - este instante do após podendo apenas se confundir com o momento presente.

Esta insistência violenta do momento presente sobre a temporalidade vivida por cada um de nós quando nos aparelhamos com dispositivos de simulação que compõem nosso ambiente artificial revoluciona também de maneira muito forte nossa relação com a História, enquanto «discurso de acontecimentos memoráveis» fixados para sempre pela escrita. Porque os acontecimentos que se desenrolam no tempo ucrônico - estes acontecimentos que se pode reviver, jogar de novo, quantas vezes quiser, ao abrigo do real e do tempo do mundo - não são mais fatos, ações realizadas que pertencem ao passado e irreversíveis, mas são *os possíveis*. São eventualidades: simulações de acontecimentos suscetíveis de ocorrer ou não, sob certas condições. O deslocamento do factual para o eventual altera a relação que mantemos com as formas de narração tais como aparecem nos dispositivos digitais sob o aspecto de textos, de imagens fixas ou animadas, ou geralmente de um misto dos dois. No discurso, isto é, na narração de acontecimentos que tiveram lugar no passado e foram trazidos ao presente da escrita, substituem-se os hipertextos e as hiperfídias que têm a particularidade de não remeter ao passado. Eles não relatam, eles não *re-contam*, eles não *re-traçam*, e mais geralmente eles não *re-apresentam* nada. O que os hipertextos e

hipermídias dão a ler ou a ver, é *apresentado* pela primeira vez. Eu deveria aqui desenvolver mais esse aspecto, mas o tempo que me foi destinado não o permite. Esta mudança do relato temporal para a História altera os próprios fundamentos da nossa cultura. O homem aparelhado oscila vertiginosamente entre duas temporalidades em que a articulação do presente, do passado e do futuro não segue mais as regras tradicionais e se organiza diferentemente. Toda nossa relação com o tempo deve ser reconsiderada. Estamos divididos entre duas temporalidades antagônicas: o tempo ucrônico e o tempo da História. O mal-estar que atinge atualmente nossas sociedades - e que certos observadores designam como uma crise da representação - parece-me imputável, em grande parte, ao conflito violento que se lhes opõe. O tempo que nós somos chamados a viver doravante resultará, sem dúvida, de uma negociação atenta entre estas duas temporalidades.

Nenhuma fatalidade, efetivamente, nos obriga a ceder à embriaguez do tempo ucrônico, à vertigem do imediatismo, nem a encontrar refúgio no casulo do virtual para escapar às restrições do real. Mas ainda é necessário tomar consciência destas mudanças de temporalidades, captar seus mecanismos e não se satisfazer em denunciar de um modo mágico suas conseqüências perturbadoras. Aliás, assiste-se, atualmente, ao aparecimento de uma contracultura da lentidão (*slow time*), do saber-esperar, que tenta se opor a esta cultura da urgência e da impaciência (*fast time, fast food, fast sex, fast thinking, fast art...*). Mas, na verdade, o problema não é o de escolher a lentidão contra a velocidade, nem o inverso. O problema consiste em dominar a coexistência de temporalidades que se opõem, em reintroduzir paradoxalmente a presença no âmago deste presente demasiadamente insistente.

Uma vez mais os artistas, particularmente sensíveis às mudanças de temporalidade, nos alertam. Eles refazem agora, mas diferentemente, o que os fotógrafos, os cineastas, os videastas fizeram antes deles, reagindo às técnicas que os privavam de alguns dos seus privilégios, a cada elevação do nível dos

automatismos. Eles inventam novas estratégias para ocupar suas obras com a sua própria presença e para compartilhar esta experiência temporal singular característica da criação de uma obra de arte, com tudo que ela contenha de original, de imaginário, de riqueza polissêmica, de emoção estética.

É necessário observar primeiro que este efeito de arrebatamento, de urgência permanente, não é próprio das tecnologias digitais. A partir dos anos 1960, em reação à mass-mediatização irresistível dos nossos sistemas de comunicação, certos artistas colocaram a tônica sobre a lentidão: lentidão dos movimentos no limite da percepção na arte cinética, por exemplo, com as pequenas "máquinas" de *Pol Bury*. Mais recentemente: exploração das micropercepções por Marlène Puccini, com o «Quarto Branco», uma instalação que requer um sutil dispositivo informático, mergulhando o espectador num quarto imaculado e nu, dentro do qual se desenrolam imperceptíveis acontecimentos que afetam a percepção visual e o sentido do movimento. Mas a expansão da informática amplificou consideravelmente esta corrida à velocidade. Atualmente, explorando ao mesmo tempo a velocidade de cálculo dos computadores, o grupo *ESC* constituído ao redor do músico Jacopo Baboni Schilingi, na França, criou uma instalação interativa sonora e visual – «A Lentidão» - na qual o espectador, isolado num espaço escuro, é convidado a diminuir os movimentos do seu corpo aumentando ao mesmo tempo a tensão de cada uma das suas partes. Uma recente exposição, «Cinco bilhões de anos», no *Palais de Tokyo*, em Paris, tentou fazer o espectador abandonar a cultura da *fast art* (arte rápida), obrigando-o a aproveitar seu tempo diante das obras – as quais representam a lentidão - para apreciá-las sem precipitação.

Tomorrow's News é uma troca de exposições entre o Canadá e a Finlândia sobre a verdade e as comunicações, fundamentada sobre uma pesquisa comum no domínio das mídias e das telecomunicações. Estas exposições mostram como «os artistas destes países reagem a fenômenos tais como a superabundância de informação, o ritmo crescente no qual as atualidades são consumidas e se tornam um divertimento, o efeito das mídias sobre o senso moral e os valores, bem como

a perda da fé no conceito de verdade, quando se trata de acontecimentos que se produzem ao nosso redor».

Outros artistas desenvolveram estratégias que procuram principalmente reintroduzir o corpo e sua própria temporalidade confrontada com o tempo da máquina. Eles deixam aos jogos eletrônicos – sendo essa uma de suas características - o prazer da reação imediata e ultra-rápida sem a qual o jogador não saberia ganhar a partida, para propor ao interator um outro prazer: aquele que propicia o encontro do seu corpo com estas entidades virtuais, dotadas de um pouco de inteligência e de vida, até mesmo de emoção, que habitam as máquinas digitais. Não para se comprazer num espelho que faria apenas retornar a sua imagem, mas para explorar a si mesmo, abrindo-se às alteridades, para reinventar o tempo: reorganizar sua relação com o passado e o futuro.

Citarei, a propósito de espelho, a instalação de *Pavel Smetana* – «O Espelho» - um espelho que retorna a nossa imagem, mas que ao mesmo tempo a transforma. Percebe-se, neste espelho, o rosto, mas ao esperarmos um momento, este rosto começa a se alterar lentamente. Você se vê então rejuvenescer ou envelhecer. Você vai ver a si próprio tornar-se um outro em você mesmo. Você é projetado para fora do tempo. Citarei também duas instalações apresentadas em 2006 no Itaú Cultural em São Paulo: *Messa di voce* (Mesa de voz), de *Golã Levin* e *Zack Liberman*, e *Funambule* (Funâmbulo/Equilibrista), de *Michel Bret* e *Marie-Hélène Tramus*. A primeira é uma performance audiovisual no decorrer da qual a palavra, os gritos e os cantos emitidos pelo espectador são traduzidos em elementos gráficos não-figurativos e animados, projetados sobre uma tela. O tempo próprio da voz se mistura então ao tempo próprio da imagem; você descobre e controla a sua voz pela visão: uma experiência corporal e temporal surpreendente. A segunda instalação – «*Funambule*» - é um ser virtual dotado de uma "pequena" inteligência artificial que anda sobre um fio. Frente a sua imagem projetada sobre uma tela, você pode tentar desestabilizá-la, bancando o equilibrista. Reagindo a seus movimentos, a criatura virtual procura reencontrar seu equilíbrio e inventa com esta finalidade estratégias comportamentais autônomas, não programadas.

Um diálogo gestual, entre o personagem virtual e você próprio, se elabora então a partir de uma oscilação entre o equilíbrio e o desequilíbrio dos corpos, a reação e a improvisação, a surpresa e a dúvida, ao mesmo tempo que sua própria temporalidade se mistura àquela do equilibrista sintético.

Se eu evoquei o trabalho destes artistas, não é para apresentar a sua arte como um modelo de comportamento social e político, nem como o único meio para resolver a crise provocada pela irrupção das novas temporalidades nas nossas vidas. A própria arte está ao abrigo das crises, ela tem suas fraquezas e suas complacências. Mas estes artistas, como muitos outros, souberam imaginar uma nova maneira de voltar a tecnologia contra ela mesma, contra sua finalidade instrumental, dominando-a. Neste sentido, eles podem nos inspirar e nos ajudar a reinventar o tempo.

*Tradução: Maria Leticia Rauen Vianna-estudou francês na Aliança Francesa em Curitiba e no Rio de Janeiro e viveu em Paris, onde cursou, na Sorbonne, uma parte de seu Doutorado em Artes concluído na ECA/USP em 2000

*Revisão: Diana Domingues e Gilse Boscatto Muratore