

ENTRE A ARTE E A TECNOLOGIA: O CORPO COMO MOTOR DA OBRA

PRISCILA ARANTES

A dicotomia mente-corpo, o privilegiamento do conhecimento simbólico fundado na racionalidade em detrimento dos sentidos, já é posto em debate na *alegoria da caverna* de Platão. Para o filósofo grego, a verdade só pode ser atingida pela reflexão e as percepções sensoriais são lugares para as ilusões. Com Descartes, a filosofia ocidental consagra a dicotomia mente-corpo, ao estabelecer de maneira rigorosa suas diferenças. A primeira é *res cogitans* e a segunda *res extensa*. O caminho do ceticismo metodológico leva Descartes a concluir que a única coisa sobre a qual jamais pode pairar qualquer dúvida é a própria mente. Ao conceber o cogito – ‘penso, logo existo’ – o filósofo afirma que o pensamento é a única coisa em relação à qual não pode haver nenhuma dúvida.

Com o aval da filosofia, a cultura ocidental instala a oposição mente/corpo. Dela derivam uma série de outras dicotomias: o corpo sente, a mente pensa; o corpo é mero acidente, a mente é a verdadeira essência do homem; o corpo é passageiro e a mente duradoura, o corpo engana e a mente é a única capaz de nos conduzir ao verdadeiro conhecimento. Durante anos, a tarefa da filosofia foi a de enaltecer o intelecto em detrimento dos sentidos.

A crítica ao racionalismo, em especial à sua forma idealista, tem início em fins do século XIX quando pensadores tais como Friedrich Nietzsche (Aranha e Martins 1993: 122) afirmam que o conhecimento “não passa de

uma interpretação, de uma atribuição dos sentidos". A crise da razão é uma das grandes discussões dos filósofos no século XX¹ que, se por um lado reconhecem a falibilidade da razão, por outro tentam repensar o papel da percepção sensorial para o conhecimento.

Na arte, sempre houve um privilégio do olhar e da postura contemplativa do público em relação à obra. Platão afirma que é através do 'olhar' da alma que o filósofo poderia ter acesso ao mundo das idéias. Apesar de não fazer referência ao olhar corporal – dos sentidos – mas a um olhar supostamente espiritual, esta afirmação revela um privilégio da visão em relação aos demais sentidos. Nesse contexto, o olhar é sempre mais racional, mais "mental" que os outros sentidos. Não é casual que Platão nos convide a sair da *caverna* para que, abandonando as cópias e simulacros, vejamos a luminosidade radiante do *eidos*. Também na abertura da *Metafísica*, Aristóteles (apud Chauí 1998: 38) estabelece uma relação essencial entre a visão e o conhecimento:

Por natureza, todos os homens desejam conhecer. Prova disso é o prazer causado pelas sensações, pois mesmo fora de toda utilidade, nos agradam por si mesmas e, acima de todas, as sensações visuais. Com efeito não só para agir, mas ainda quando não nos propomos a nenhuma ação, preferimos a vista a todo o resto. A causa disto é que a vista é, de todos os nossos sentidos, aquele que nos faz adquirir mais conhecimento e o que faz descobrir mais diferenças.

A crise da racionalidade conduz, para além de uma postura que privilegia o conhecimento racional e simbólico, a uma reavaliação do *conhecimento* sensível. Essa reavaliação faz com que a atividade perceptiva e sinestésica seja valorizada como forma de conhecimento do mundo. É dentro desta perspectiva que Luigi Capucci (1994: 39) situa o papel da atividade perceptiva na contemporaneidade:

Il prevalere della dimensione cognitiva simbolica, privilegiando le qualità razionali e intellettive rispetto a quelle propriamente fisiche, ha inoltre posto in secondo piano l'importanza delle capacità cinestetica e sensomotora, basate su conoscenze fondate sull'azione diretta. Da qualche tempo, tuttavia, assistiamo a una rivalutazione delle dimensioni cognitivi fondate sulla polisensorialità e sensomotricità, sul coinvolgimento estensivo del corpo, nella globalità psicosensoriale.

Não é de se espantar que a prática artística, movida não somente por questões intrínsecas ao seu universo, mas também por outras áreas do saber, comece a se preocupar em dar maior espaço a outros sentidos e não somente

à visão: tato, deslocamento corporal, cheiro, paladar fazem parte de uma série de produções artísticas nos anos 60.

O conceito de instalação, que surge no contexto experimental dos anos 60, coloca de forma evidente esta questão. Nada aqui existe para ser contemplado no sentido tradicional da estética já que o corpo do público é chamado a instalar-se na obra. Dentro do conceito de instalação só podemos chamar de "obra" à totalidade resultante da relação entre a coisa instalada, o espaço constituído por sua instalação e o próprio espectador que não se encontra fisicamente fora da obra, a contemplá-la como realidade exterior, mas, ao contrário, ele a "habita".

No Brasil a experiência neoconcreta, através das vertentes delineadas por Hélio Oiticica, Lygia Clark e Lúcia Pape são, neste sentido, decisivas para se compreender este novo campo de atuação da prática artística e a nostalgia do corpóreo. É dentro deste espírito que Ferreira Gullar (1998: 273), no *Manifesto Neoconcreto*, evidencia a participação cada vez mais ativa do espectador e o caráter vivencial da obra de arte:

Não concebemos a obra de arte nem como "máquina" nem como "objeto", mas como um quasi-corpus, isto é, um ser cuja realidade não se esgota nas relações exteriores de seus elementos: um ser que, decomponível em partes pela análise, só se dá plenamente à abordagem direta, fenomenológica.

A proposta "ambiental" de tropicália não é mais uma "representação", mas um espaço para ser "penetrado". Para Oiticica o real interesse estava no processo de penetrar na obra. Os penetráveis de *Eden* (1969) eram essencialmente 'vazios', mínimos espaços cercados para estimular a própria imaginação do participante (Salomão 2001).

A audição, o olfato e a visão são iguados nas *Máscaras Sensoriais* (1967) de Lygia Clark. Feitas de pano, a artista muitas vezes costurava objetos ou materiais que cobriam os olhos e ouvidos e, no lado avesso, abaixo do nariz, colocava uma substância aromática evidenciando, assim, a importância dos sentidos e do filtro sensorial para a experimentação do mundo (Brett 2001). Em Lygia Clark a obra é frequentemente o corpo, ou melhor, é a ele que a obra leva.

Nas instalações videográficas esta idéia é reafirmada. Também aqui temos espaços para a interiorização do corpo humano acrescentando, em relação às instalações anteriores, a possibilidade de se conviver com dados materiais e imateriais/eletrônicos ao mesmo tempo. Este é o caso de um conjunto de vídeoinstalações desenvolvidas no Brasil. Em *Morte Densa* (2001) Kiko Goifman e Jurandir Müller criam uma vídeoinstalação que aborda o tema dos

assassinos de uma morte só – pessoas que rompem o cotidiano e a rotina com um crime. O público é chamado a entrar em um espaço lúgubre e inóspito, com cenas tensas. Para sair da instalação, pesadas portas de ferro, que aludem à idéia da prisão, dificultam a saída do espaço, um efeito que produz uma sensação de claustrofobia. Em *Private Conversation* (1998) de Lucas Bambozzi, somos convidados a percorrer um espaço ocupado por três objetos: um telefone, uma lata de lixo e uma caixa de correio. Sobre estes objetos de espaços públicos depositam-se imagens videográficas do espaço privado: conversas íntimas, cartas e objetos pessoais. A projeção das imagens videográficas – do espaço privado – sobre os diferentes suportes – do espaço público – oferecem uma reflexão sobre o nosso cotidiano e a forma pela qual estamos sempre sendo invadidos dentro de nossa privacidade. Bambozzi retorna ao tema no trabalho de *net arte Meta4walls*² (2001). Se, em *Private Conversation*, o artista preocupa-se com a dialética do público e do privado, em *Meta4walls* direciona a questão para o contexto específico da *web*. O *site* tem início com uma imagem que lembra um dos últimos trabalhos de Marcel Duchamp: *Etant donnés* que convida o público a olhar, através de um pequeno buraco realizado em uma porta já envelhecida, uma mulher nua, de pernas abertas. No *site*, o usuário vê a imagem videográfica de uma mulher nua, que se masturba. À medida que clica na imagem, tem acesso a uma série de *links* ilícitos e pornográficos que se repetem à cada tentativa de fechamento do trabalho. Realiza, assim, um comentário metalinguístico sobre a forma como o ciberespaço se relaciona com o permitido e o proibido, o normal e o anormal, o liberado e o controlado.

Em *A Doença* (2001), Éder Santos propõe uma vídeoinstalação onde o público é convidado a se deitar em um beliche. Ao se deitar, o público se depara com a projeção da imagem de um corpo que, à semelhança do seu, também está deitado em uma cama. Já em *Narkes* (2003) de Helga Stein, o aprisionamento do corpo em um não-lugar desprovido de espacialidade é o próprio tema da vídeoinstalação. Aqui o público é chamado, com uma *web-câmera*, a filmar o seu próprio corpo que, fragmentado, descontextualizado e manipulado digitalmente será incluído no próprio trabalho da artista.

Nas instalações que lidam com recursos digitais, as possibilidades de relação público/obra são ainda mais ampliadas. Aqui os sinais enviados pelo corpo do interator³ - sopro, tato, deslocamento corporal, voz - são recebidos pelo computador e transformados, em tempo real, em paradigmas computacionais. Neste caso, o corpo é literalmente o motor da obra, já que, é a partir dos sinais enviados pelo corpo do interator que a obra pode se manifestar.

O artista brasileiro Ronaldo Kiel, em *D'invenzione*⁴ (2001) oferece uma projeção em DVD sincronizada em quatro canais. O título remete à famosa

série de gravuras *Carceri D'invenzione*, de Piranesi (1720-1778), arquiteto e artista plástico veneziano que desenhou masmorras labirínticas com o pretexto de investigar os códigos de representação e as ilusões óticas. Neste trabalho, Kiel criou uma sofisticada videoprojeção interativa onde imagens de um espaço labiríntico eram projetadas sobre quatro tecidos. Quando os visitantes entravam na área da instalação, a projeção se movimentava em *loop* visual e sonoro, criando um espaço vertiginoso. Com este trabalho, Kiel evidencia a complexidade do espaço labiríntico: um espaço fluido, rizomático, que dobra-se (Deleuze 1991) sobre si mesmo e que se constrói a partir da interação com o espectador.

Bill Viola em *Tree of Knowledge* (1997) desenvolve um dos seus primeiros trabalhos gerados em computador. Exposto no ZKM⁵ (*Centro de Arte e Midia Karlsruhe*) a idéia do trabalho consistia em formar um grande corredor por onde o interator era chamado a se deslocar. No final do corredor havia a projeção de uma imagem gerada em computador que narrava a história de uma árvore – desde o seu nascimento à sua morte. A formação da imagem e das diversas etapas de crescimento da árvore eram acionadas em tempo real, a partir do deslocamento corporal do interator pelo corredor, que eram captados por sensores acoplados diretamente no computador.

*Moving Floor*⁶ de Rejane Cantoni apresenta um retângulo bidimensional vermelho projetado sobre o piso de uma sala escura. Neste ambiente o interator pode construir espaços tridimensionais virtuais a partir de interfaces de movimento que captam a localização dos pés do interator. Neste trabalho é o corpo do interator, sua posição e deslocamento, que movimenta e constrói, em tempo real, as imagens da instalação.

Trans-e, meu corpo, meu sangue (1997-1999) de Diana Domingues convida o interator a entrar em uma sala escura. No meio da sala, uma bacia com um líquido vermelho se move conforme as pessoas se aproximam. Ao fundo da sala, uma parede com imagens videográficas que simula estágios de transe de um xamã. A analogia utilizada por Domingues, neste trabalho, é a do transe ritualístico com o transe eletrônico. Para a artista, as tecnologias tem um caráter mágico, já que elas permitem o diálogo com os dados invisíveis das memórias eletrônicas. No ritual, os xamãs, a partir de alucinógenos e estados alterados de consciência, têm o poder de entrar em contato com os espíritos e dialogar com outros mundos. Da mesma forma, de acordo com a autora, a partir das tecnologias digitais, poderíamos interagir e ganhar o poder de conversar com o invisível.

O trabalho é formado por um tapete com um conjunto de sensores que captam o deslocamento do corpo dos interatores. Os sinais captados são enviados a um computador que controla em tempo real as diferentes seqüências

de imagens e sons. Um fator importante de se destacar é a de que esta instalação se utilizou de redes neurais.⁷ Inspirando-se no funcionamento do cérebro humano, particularmente no seu funcionamento elétrico, a rede neural obedece a uma arquitetura que determina a seqüência e o tempo das imagens:

Para configurar os três estágios, conforme projeto poético voltado ao transe xamânico, três redes independentes foram programadas, e cada estágio utiliza uma rede, enquanto uma rede mestre define a seqüência e o tempo da projeção. A rede neural é programada por quantidades de neurônios da camada de saída a partir do número de imagens que serão exibidas. As seqüências de imagens foram criadas de acordo com o tempo máximo por estágio e numeradas para reconhecimento. Para abrir as imagens um software específico aciona as animações conforme a resposta da rede para as variáveis dos deslocamentos dos participantes. Isso significa que a rede neural decide as animações a partir dos sensores acionados e passa uma resposta. (Domingues 2002: 181)

Nestas instalações as ações e atividades do corpo do interator são determinantes para o desenvolvimento da obra já que é a partir de seus sinais que as instalações são ativadas.

INTERFACES ORGÂNICAS

Ainda dentro desta dimensão do corpóreo, pode-se destacar uma série de trabalhos que, para além das interfaces mais usuais, exploram as ações do corpo humano como o gesto, o toque, a voz e a respiração. Na maioria dos casos, estes trabalhos procuram colocar em evidência novas relações do corpo humano com a obra de arte, em uma espécie de “nostalgia do corpóreo”. Em *La Plume et le Pissenlit*, Edmond Couchot e Michel Bret realizam uma instalação onde o interator é convidado a soprar sobre uma imagem de flor de dente de leão. Ao soprar, por meio de um captador colocado em cima de uma placa transparente, o interator faz com que a flor se rompa, como se estivesse sendo movimentada pelo vento. Em *Interactive Plants Growing* (1993), de Christa Sommerer e Laurent Mignonneau, somos convidados a tocar em plantas reais. O toque gera a produção, em tempo real, de plantas virtuais, que são criadas e projetadas em uma tela ao fundo da instalação. Também é através do toque do interator que se desenvolve a instalação *Liquid Views* (1993) de Monika Fleischmann, Christian A. Bohn e Wolfgang Strauss. Construído a partir do mito de Narciso, a obra se vale da metáfora do espelho onde o interator é convidado a se confrontar consigo mesmo. Ao olhar

para a projeção de uma superfície aquosa, ele vê sua imagem inserida na tela virtual, à semelhança de um espelho.

No Brasil podemos citar as instalações interativas de Gilberto Prado como *9/4 Fragmentos de Azul* (1997) e *9/6 Fragmentos de Mr. James*⁸ (1999). Em *9/6 Fragmentos de Mr. James* o interator é solicitado a tocar as imagens disponíveis nos monitores. Com 9 monitores de computador, seis sensíveis ao toque, o artista criou uma estrutura de janela formando um dispositivo interativo a partir do quadro “*A Reprodução Interdita (Retrato de Edward James)* (1937) de René Magritte. Na pintura do artista surrealista vemos um homem de costas que se reflete, também de costas, no espelho: evidencia a ruptura com o ideal de representação clássico – já que o homem não pode se ver no espelho. Na instalação de Prado (1999) os elementos isolados e reconstruídos, permitem que, ao serem tocados, se estilhem, sugerindo não somente o rompimento com a idéia de janela – e portanto com a idéia de representação – mas levantando questões sobre a natureza da imagem digital que pode ser manipulada e estilhada:

As ações táteis interativas de transformação simultânea se encadeiam e se compõem em percursos de fragmentação, desvelamento e revelação que vão se fazendo partilhar entre os participantes até o defrontar com a imagem da sala esvaziada, em face a um espelho sem reflexo.⁹

Outro trabalho que merece atenção é o ambiente imersivo *Our Heart*,¹⁰ uma criação e co-produção de Diana Domingues da Universidade de Caxias do Sul e do Grupo Artecno. Com esta obra Domingues resgata o pensamento benjaminiano afirmando “que a diferença entre a técnica e a magia é uma variável totalmente histórica” (Benjamin 1993: 95). Aqui o público tem a possibilidade de imergir em um coração virtual simulado. Assim como em *Osmose* (1995) da artista canadense Char Davies, que se utilizava de uma interface mais orgânica – a respiração – neste trabalho são os sinais do coração do imersor – seus batimentos cardíacos – que se transformam em paradigmas computacionais para alterar as paisagens do coração virtual simulado.

Para Derrick de Kerckhove (1999: 24) a ênfase nas interações sensoriais e motoras colocadas pela arte interativa estão vinculadas à exploração do processo de conhecimento humano. Neste caso a tecnologia digital ganha uma dimensão quase epistemológica já que ela tem a possibilidade de oferecer ao interator novas formas de percepção do mundo. Rompe com a hierarquia mente/corpo e com uma visão que privilegia o modelo cognitivo fundado na racionalidade para manifestar a importância do conhecimento perceptivo/motor:

Interactive art installations play the role of connectors. They invite users to internalize what they are experiencing, to make new connections, in other words, to remap their own nervous system.

Conforme Weibel (1996) as tecnologias digitais e conseqüentemente a arte interativa, não centrada na obra/objeto, mas na obra/ processo, dão pistas e o *insight* necessários para se pensar epistemologicamente o mundo em que vivemos. Somos parte de um sistema que interagimos: entendê-lo significa percebê-lo a partir da noção de interface.

O trajeto seguido pela arte – de sua fase moderna à contemporânea – foi o de se conduzir à vida, negando, gradativamente todas aqueles conceitos ligados à estética tradicional: o ideal de representação, a utilização dos suportes tradicionais, a exposição em lugares convencionais tais como museus e galerias de arte. Paralelamente, manifesta-se uma tendência de introduzir uma relação mais participativa do público com a obra, rompendo com o mutismo contemplativo da estética tradicional. Um passo além é dado pelos sistemas interativos digitais. Há, neste caso, uma dependência sinérgica entre o interator e a obra. Apesar das obras de arte participativas oferecerem a participação, esta não é mediada por uma interface, não oferecendo a possibilidade de processamento ou tratamento dos dados em ambientes virtuais, com respostas em tempo real. Os artistas que trabalham com sistemas e suportes digitais possuem uma dimensão muito peculiar em relação às obras participativas anteriores, pois a tecnologia digital incide no modo de geração e transmissão da informação e, sem dúvida, na própria essência da mesma. A estrutura interna do código binário dissipa completamente a diferença entre uma letra, uma forma visual, um som, um sopro, um deslocamento corporal. Cada *pixel* é calculado e transformado individualmente, de maneira que as imagens, sons, sinais de deslocamentos corporais, possam ser alterados continuamente possibilitando a hibridez de conteúdos e de elementos antes separados. Em um ambiente digital o deslocamento corporal pode se transformar em som, um toque pode se transformar em uma imagem, e assim sucessivamente, ampliando as possibilidades perceptivas/cognitivas por parte do interator. Rompe com a hierarquia mente/corpo e com uma visão que privilegia o modelo cognitivo fundado na racionalidade para manifestar a importância do conhecimento perceptivo/motor.

NOTAS

1. Dentre outros pensadores podemos citar Max Horkheimer e Theodor Adorno que em *Dialética do Esclarecimento* (1985) fazem uma crítica à racionalidade.

2. (www.bienalsãopaulo.org.br/Meta4walls)
3. O termo interator é utilizado, aqui, para se referir ao “público” que se relaciona com uma manifestação artística a partir de uma interface.
4. Este trabalho foi exposto no evento *Territórios Expandidos III*, no ano de 2001 no Sesc Pompéia/SP.
5. *Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe*.
6. Este projeto, ainda inédito, foi desenvolvido em co-autoria com Gustavo Luz de Castro e Thiago Langden Magalhães.
7. “Combinando diversos neurônios artificiais podemos formar o que é chamado de rede neural artificial. As entradas, simulando uma área de captação de estímulos, podem ser conectadas em muitos neurônios, resultando, assim, em uma série de saídas, onde cada neurônio representa uma saída. Essas conexões, em comparação com o sistema biológico, representam o contato dos dendritos com outros neurônios, formando assim as sinapses. A função da conexão em si é tornar o sinal de saída de um neurônio em um sinal de entrada de outro, ou ainda, orientar o sinal de saída para o mundo externo (mundo real). As diferentes possibilidades de conexões entre as camadas de neurônios podem gerar *n* números de estruturas diferentes” (www.e-pub.org.br/cm/n05/tecnologia/rna.htm).
8. Ambos trabalhos foram apresentados no *Instituto Cultural Itaú*. O primeiro em 1997 na Mostra Arte&Tecnologia e o segundo em 1999 na Mostra Imateriais.
9. (<http://wawrwt.iar.unicamp.br/gilbertto/mrjames2.htm>)
10. O *software* do trabalho foi gerado por Gustavo Brandalise Lazzarotto e Gelson Cardoso Reinaldo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARANHA DE ARRUDA, M. L. e PIRES MARTIN, M. H. (1993) *Filosofando*. São Paulo: Moderna.
- ARISTÓTELES “Metafísica” *apud* Chauí, M. (1988) *Janela da Alma, Espelho do Mundo* em A. Novaes (org.). *O Olhar*. São Paulo: Companhia das Letras.
- BENJAMIN, W. (1993) “Magia e técnica, arte e política” em *Obras escolhidas*, vol. 1, trad. S. P. Rouanet, 6ª ed., 165-196. São Paulo: Brasiliense.
- BRETT, G. (2001) “Lygia Clark: Seis células” em *Arte contemporânea brasileira* de R. Basbaum (org.), 31-53. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos.
- CAPUCCI, P. L. (1994) *Il corpo tecnologico, l'influenza delle technologie sul corpo e sulle sue facoltà*. Bologna: Baskerville.
- DELEUZE, G. e DOBRA, A. (1991) *Leibniz e o barroco*. Campinas: Papyrus.
- DOMINGUES, D. (2002) *Criação e interatividade na Ciberarte*. São Paulo: Experimento.

- GULLAR, F. (1998) *Manifesto neoconcreto em Arte Construtiva no Brasil* de A. Amaral (ed.). São Paulo: Melhoramentos e DBA Artes Gráficas.
- KERCKHOVE, D. de (1997) *Connect Intelligence: The Arrival of the Web Society*. Toronto: Souerville House.
- SALOMÃO, W. (2001) *Hommage em Arte contemporânea brasileira* de R. Basbaum, (ed.). Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos.
- WEIBEL, P. (1996) "The world as interface: Toward the construction of context-controlled event-worlds" em *Electronic Culture: Technology and Visual Representation* de T. Druckrey. New York: Aperture.
- WILSON, S. (2002) *Information Arts: Intersection of Art, Science and Technology*. Cambridge: MIT.

Abstract

The evolution of art, from its phase of modernity up to its most recent trends, has shown a growing interest in phenomena of life. In the course of this process, concepts and practices linked to traditional aesthetics, such as pictorial representation by means of traditional media, and conventional places of exhibition, such as museums or art galleries, have more and more been abandoned—and spectators have been assigned a more participative role in art with the aim to break with the contemplative muteness of traditional aesthetics. Artistic productions making use of current media devices go still further. With their interfaces, they create new forms of synergy between the inter-actors and the works of art.

Priscila Arantes é pesquisadora em linguagem de arte, artemídia e novas tecnologias. É doutoranda em Comunicação e Semiótica na PUC/SP desenvolvendo estudos sobre artemídia no Brasil. É docente de estética, história da arte/tecnologia e cultura contemporânea do Curso de Tecnologia e Mídias Digitais da PUC/SP. Atualmente desenvolve, em co-autoria com Marcus Bastos, site sobre arte e literatura digital no Brasil (www.brasilmidigital.com.br) E-mail: priaran@terra.com.br

ESTÉTICA Y CIBERCULTURA: ARTE EN EL CONTEXTO DE LA SEGREGACIÓN DROMOCRÁTICA AVANZADA¹

EUGÊNIO TRIVINHO

La identidad estética viene en auxilio de lo no idéntico, de lo oprimido en la realidad por nuestra presión identificadora.

Theodor Adorno

1. INTRODUCCIÓN

A nadie que se haya dedicado a la historia de la cultura se le escapa el hecho de que la autonomía del arte siempre fue precaria. Rehén sistemático del finalismo fetichista en el orden tribal, de la racionalidad trascendental de la iconografía cristiana, de la astucia filantrópica de la custodia aristocrática, del manierismo mercantil de la burguesía acaudalada, del nepotismo mítico de la raza aria y de la cooptación ideológica en nombre del proletariado, a partir de mediados del siglo pasado el arte se vio inmerso en su cautiverio más seductor: partícipe indispensable del proceso de producción y/o señor de su propia trayectoria en el capitalismo, sigue bajo la tutela de las leyes del mercado, articulado, desde adentro, por el lenguaje de los negocios (Trivinho 2001b). En efecto, en la etapa más avanzada de la vida humana, el mencionado yugo se refracta acumulativamente en la fusión no raramente desprovista de un tratamiento conceptual apurado entre estética y soporte hipermediático, tornándolo, de este modo, exento de cualquier reserva crítica.