

*O modus operandi na sociedade do século XXI e a origem da arte digital*

**Sonia Guggisberg**

Doutoranda em Comunicação e Semiótica, pela PUC-SP  
Bolsa FAPESP

A sociedade atual não depende mais da presença física e do deslocamento das pessoas para alcançar diferentes distâncias no globo, depende da amplitude do aparato tecnológico usado em rede. A velocidade tecnológica, impulsionada pelos novos dispositivos eletrônicos, atua como *modus operandi* na sociedade do século XXI ao mesmo tempo que se apresenta como uma imposição violenta e invisível ao modo de vida até então estabelecido. A estrutural social, nestas novas bases, solicita cada vez mais rapidez e, a sociedade, por sua vez, acelera compulsivamente seu estilo de vida tentando moldar-se a este novo modo de existir, de ser e pensar. Cabe refletir sobre a mudança paradigmática que a entrada da tecnologia trouxe á contemporaneidade.

Com o surgimento dos novos aparatos eletrônicos, o culto á imagem foi estimulado e impulsionado enormemente. A linguagem visual passou a ser transmitida em grande escala para a sociedade e pulverizada, alcançando á todos. Passou a ser produzidas, não só para o cinema e para a TV, mas também para a internet, celulares e tablets, se expandindo para os diferentes formatos e se adaptando aos novos dispositivos. Embora, com a expansão das pequenas telas, o cinema tenha se retraído em número de salas de exibição, a produção de imagem “cresceu em sua essência” (Lipovetsky, 2010), infiltrando-se em todas as áreas de forma globalizada. A expansão das telas multiplicou a existência da imagem, configurando um hábito que se espalhou por toda parte, entre ambientes e pessoas.

Torna-se importante abordar a expansão do uso da imagem em seu contexto pois esta, como “matriz deste sistema”, impulsionou a produção na direção dos novos dispositivos eletrônicos, construiu hábitos sociais, reconfigurando modelos e pensamentos. A produção aumentou, passou a alcançar individualmente as pessoas em seus computadores e dispositivos pessoais e, a crescente “fábrica de imagens” espalhada pelo mundo, passou a determinar, sem muito se preocupar com o resultado, mudanças éticas e estéticas, históricas e sociais remodelando a sociedade.

A internet, o maior fenômeno midiático do século XX, o único meio de comunicação que em apenas 4 anos conseguiria atingir cerca de 50 milhões de usuários trouxe o mundo para dentro de nossas casas, abriu um universo de possibilidades no trabalho e na vida pessoal de cada indivíduo conectado na rede. Mudou nossa vida cotidiana, mudando também a relação consigo mesmo e com o mundo.

Com a expansão do uso da imagem os artistas também aderiram aos novos dispositivos tecnológicos expandindo suas experimentações para o universo da criação. Junto aos dispositivos, passaram a pensar a ampla rede de conexões e relações entrelaçadas na internet, dilatando sua percepção, assumindo tanto as realidades captadas pelas diferentes câmeras portáteis como os recortes poéticos, as manipulações tecnológicas, a questão plástica e sócio-cultural, para construir um mundo de novas linguagens. A entrada da tecnologia se tornou um processo irreversível de digitalização da cultura dando origem a algumas modalidades como net arte, videoarte e ações com mídias locativas entre outras.

A sociedade aderiu aos dispositivos tecnológicos e, impulsionada por estes, acelerou o ritmo de vida humana, aderindo à nova velocidade de vida e estendendo o limite humano, para alcançar o tempo tecnológico. O lema é caminhar rápido, terminar logo, fazer mais. A velocidade, sendo um fenômeno invisível, não se apresenta como uma violência dentro do universo do tempo presente, não é um acontecimento, um fato real passível de ser documentado, é uma imposição diária e contínua, imposta pelo ritmo acelerado de produção, modificando a lógica de organização da vida cotidiana e da cidade. A velocidade passou a ser um processo cultural que se auto-impulsiona, envolve toda a civilização contemporânea, movendo tudo e todos, “ela é o que faz agir, o que faz fazer, o que faz pensar” (BAUMAN, 2001).