

Relações entre elemento e meio associado na arte digital

ANDRÉIA MACHADO OLIVEIRA
TANIA MARA GALLI FONSECA

Resumo

O presente artigo aborda o processo de tecnicidade na arte digital, especialmente em videoinstalação interativa. A fundamentação teórica se sustenta em quatro conceitos do filósofo Gilbert Simondon: elemento, meio associado, transdução e informação. O processo de adaptação entre elementos e meio associado é considerado como um espaço-tempo emergente, onde nem os elementos nem o meio estão dados *a priori*, sendo informação o resultado deste processo, já que a passagem de uma tecnologia para outra ocorre em processos de transdução.

Palavras-chave:
Elemento, meio
associado, arte digital

Relationship between element and associated milieu in digital art

ANDRÉIA MACHADO OLIVEIRA
TANIA MARA GALLI FONSECA

Abstract

This paper will analyze the process of technicity within digital art, especially within interactive video installations. It is based on four of Simondon's key concepts: the element, the associative milieu, transduction and information. The process of adaptation between elements and their associative milieu will be considered as emergent spacetime where neither the elements nor the associative milieu are prefigured to the process and the result is information as it is translated from one technology to another through the process of transduction.

Keywords:
Element, associative
milieu, digital art

O presente artigo concebe a obra de arte como um objeto tecno-estético que contém seu meio associado. Tal relação entre obra e meio é abordada a partir do conceito de tecnicidade, apresentada na obra *Du mode d'existence des objets techniques* (1989) pelo filósofo Gilbert Simondon (1924 – 1989) em que analisa os modos de produção do objeto tecno-estético com seu meio associado. Nesse trabalho, visa-se explicitar a potência do meio associado de cada tecnologia a partir dos elementos que habitam um plano pré-individual, bem como ponderar sobre a gênese do objeto tecno-estético que apresenta-se no elemento, no indivíduo e no conjunto. Tais conceitos serão desenvolvidos no curso desse texto. Eles permitem pensar que obras digitais, com foco em videoinstalações interativas, podem ser entendidas como conjuntos tecno-estéticos formados por meios associados heterogêneos onde elementos se deslocam. Enfim, busca-se investigar como ocorre o deslocamento do elemento na passagem entre dissimilares meios associados.

Inicialmente, faz-se pertinente esclarecer o que se entende por meio associado¹. O meio constitui, sustenta, une, comunica os corpos. Não é um palco onde a cena se desenrola, um cenário onde somente os atores atuam, uma tela onde as tintas se misturam anonimamente, uma folha onde as palavras se subsequenciam. O meio permite a coesão, aglutinação, é onde as coisas podem se condicionar e formar algo. Se é produzido pelo meio e, simultaneamente, produz-se o meio, bem como se traz o próprio meio associado em nosso corpo, ou seja, a separação corpo e meio associado, figura e fundo, apresenta-se desprovida de qualquer sustentação (OLIVEIRA, 2010). O meio atravessa os corpos, estando dentro e fora, como o ar que se respira, a água que constitui os corpos, a terra que os fecunda e/ou nutre. “Tudo também tem seu lugar no meio quando ele se amplia em volume, tudo se encontra aí. Como? Em contingência. Onde? Nas vizinhanças.

No momento certo, eis a mistura. Confluência, desdobramento, ocupação de lugares” (SERRES, 2001, p. 77). Pensar sobre o meio é pensar sobre a produção do próprio objeto tecno-estético, seus modos de funcionar, suas conexões e associações estabelecidas.

Na arte, discorrer sobre o meio é pensar sobre a própria obra de arte. Usualmente, no campo da Arte, a terminologia meio pode se referir ao meio pelo qual a obra foi constituída – meio pictórico, meio digital, meio sonoro -, bem como ao meio em que a obra se encontra – meio urbano, meio comercial, meio rural. O meio tecnológico diz respeito ao uso da tecnologia em si e o meio geográfico ao lugar de pertencimento deste uso, existindo uma causalidade entre os meios. Tal causalidade entre os meios tecnológicos e geográficos, Gilbert Simondon (1989) denomina meio associado. O meio associado é mediador da relação entre os elementos técnicos fabricados e os elementos naturais no seio dos quais funciona o ser tecno-estético, ou seja, o meio associado diz respeito ao meio tecnológico pelo qual a obra foi produzida e o meio geográfico em que ela se encontra – no momento de produção e da difusão -, sendo tais meios mediados pelo humano e resultando na obra de arte como um objeto tecno-estético (OLIVEIRA, 2010). A obra não pode ser desvinculada do seu meio associado, somente existe naquele específico meio, como por exemplo, a obra “A última ceia” (1495-1497) de Leonardo da Vinci produzida e apreciada em sua época e atualmente. Pode-se afirmar que a mesma tela são duas obras distintas, uma vez que se encontram em distintos meios, ou seja, os códigos simbólicos e processos perceptivos sobre a mesma tela são absolutamente diferenciados em épocas distintas. Sabe-se que o ilusionismo da perspectiva no renascimento era mais evidente do que atualmente, uma vez que a perspectiva foi sendo naturalizada pelo olhar. Também, reconhece-se a representação de objetos, cenas, contudo sua significação é outra atualmente, uma vez que os códigos simbólicos sofreram modificações. Deste modo, a obra é resultado de seu meio associado. Cecília Almeida Salles (2006), aborda os processos que envolvem a criação da obra de arte, uma criação em rede que recebe influências diversas como o espaço geográfico e cultural onde a obra é criada.

Ao de se considerar o meio associado, ressalta-se o aspecto tecnológico na produção de um objeto tecno-estético, uma vez que estes são constitutivos da obra. Dois pensamentos se cruzam na construção da obra de arte como um objeto tecno-estético: um pensamento que anseia por dar forma, o técnico; e um pensamento que se estende na totalidade, o estético. Assim, refere-se a obra de arte como um objeto tecno-estético em suas dimensões técnicas e

estéticas. “A composição é estética, e o que não é composto não é uma obra de arte” (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 248). A obra de arte se constitui no *entre* da técnica e da estética, do conhecimento e da sensação. A escolha da técnica já traz implicações estéticas pelas afecções aos materiais utilizados, bem como o senso estético governa as ferramentas do artista. É preciso superar a dissociação que a cultura, geralmente, realiza entre objeto estético (mundo das significações) e objeto técnico (funcionalidade) para se chegar à tecnicidade. Há implicações dos objetos tecno-estéticos na tecnicidade, não se podendo dissociar o sentido de composição do objeto estético e a ação funcional do objeto técnico.

O conceito de tecnicidade consiste em um momento de resolução de uma processualidade do objeto tecno-estético, o qual carrega potencialidades de vir a ser, de devir, de transformação. Utiliza-se tecnologias para produção das obras, sendo que o interesse aqui se foca nos modos de utilização das tecnologias, ou seja, suas tecnicidades. Coloca-se que a arte atua justamente na tecnicidade dos objetos tecno-estéticos, já que resgata as técnicas e tecnologias do seu contexto cultural a fim de transgredir sua finalidade e função. Pode-se dizer que o artista, com o seu fazer, mas não exclusivamente, entra na gênese dos objetos a fim de reconfigurá-los. Isso se torna possível não por um mergulho do artista em sua subjetividade ou inspiração transcendental. Pelo contrário, por expor o artista à criação, processo que se dá no Fora e que se imiscui na *poiese* de seu próprio fazer, nas condições que o próprio fazer traz em si. Há um específico uso lançado de antemão em cada técnica e tecnologia; contudo, essa história não reduz ou restringe as possibilidades de sua apropriação. As experimentações sucessivas podem alargá-las e complexificá-las.

Nesse sentido, percebem-se especificidades no fazer da técnica da gravura, bem como da tecnologia digital. A técnica da gravura com toda sua exigência métrica, de interferência e modificação do próprio material; no caso da xilogravura, do gesto físico do gravador apreendido no corte da madeira que responde de modo imediato, num diálogo entre dois corpos métricos e presentes. As configurações resultam deste diálogo métrico entre os corpos. Na tecnologia digital, onde a dimensão métrica do corpo se desloca, uma imagem pode ser do tamanho do monitor ou da projeção desejada; em uma imagem digitalizada, a forma se apresenta antes da materialidade do corpo, precisando adquirir densidade em suas múltiplas transformações. Por um lado, cada tecnologia propõe um uso diferenciado; por outro lado, em cada tecnologia se precisa diferenciar o uso inicial.

O artista transgride a utilidade inicial entrando em sintonia com a evolução técnica ao provocar novas relações de causalidade. A tecnicidade é o que permite a evolução técnica e tecnológica. Mesmo que não se possa falar em evolução na arte ou em técnicas melhores ou piores, constata-se que há desdobramentos na história da arte com processos abertos em etapas sucessivas. O aperfeiçoamento técnico não consiste em dominar a técnica, mas abri-la à sua indeterminação, questioná-la em sua função. Na arte, as tecnologias e técnicas são os modos de produção dos corpos, podendo ser pintura, escultura, gravura, fotografia, escritas, ações, pensamentos, dígitos. Há criação de novas tecnologias, como os *happenings* nos anos 60 ou a artemídia atualmente; bem como variação em cada tecnologia em si, como a pintura, escultura, gravura e outras, em cada época. O artista trabalha na multiplicidade de forças do objeto tecno-estético, como coloca Simondon:

cada peça, num objeto concreto, não é somente o que tem por essência corresponder à realização de uma função desejada pelo construtor, mas é uma parte de um sistema no qual se exercem uma multitude de forças e se produzem efeitos independentes da intenção do fabricante (SIMONDON, 1989, p.35).

Constata-se que há uma tensão entre a intenção de quem produz e o que lhe escapa, sendo função do artista captar as forças que se desviam. Neste sentido, Arlindo Machado coloca que

talvez até se possa dizer que um dos papéis mais importantes da arte numa sociedade tecnocrática seja justamente a recusa sistemática de submeter-se à lógica dos instrumentos de trabalho, ou de cumprir o projeto industrial das máquinas ou aparelhos, reinventando, em contrapartida, as suas funções e finalidades. (MACHADO, 2006, p. 26).

O artista “quer é, num certo sentido, “desprogramar” a técnica, distorcer as suas funções simbólicas, obrigando-as a funcionar *fora* de seus parâmetros conhecidos e a explicitar os seus mecanismos de controle e sedução” (Ibidem, p. 22).

O objeto tecno-estético não é uma coisa dada aqui e agora, ele é uma dinâmica dos seus caracteres de consistência e de convergência de sua gênese; o que o faz se tornar o que é e não outra coisa. Ele consiste em uma unidade de devir que se concretiza em cada etapa e não anterior a ela. O princípio

de sua existência encontra-se, portanto, na maneira pela qual ele próprio se causa e se condiciona a si próprio no seu meio associado, no seu funcionamento e nas reações de seu funcionamento sobre a utilização, “é o teatro de um certo número de relações de causalidade recíproca” (SIMONDON, 1964).

A tecnicidade é o que permite a evolução técnica e tecnológica. Ela é o momento da resolução de uma processualidade do objeto tecno-estético na indeterminação. É um estado que dá conta de certas individualizações a partir de várias estruturas na divergência evolutiva. Podemos dizer que a tecnicidade é um meio de se operar em um sistema, é a própria processualidade da “caixa preta” de Flusser que nos parece obscura, mas que, entretanto, nos engendra em sua maquinação. Penetrar na “caixa preta”, na tecnicidade, nada mais é do que penetrar nos modos de existência dos objetos tecno-estéticos e em sua gênese; conseqüentemente, trata-se de inserir-se na gênese do humano e do não-humano.

Assim como não podemos entender o humano a partir somente dos referenciais humanos, isolando-o como um sistema à parte, também não conseguimos compreender as relações tecnológicas desvinculadas do homem e do mundo. É a existência de diversas gêneses que constitui a complexidade do mundo. A tecnicidade situa-se como um momento dessa evolução genética que rompe com um sentido de adaptação estável e busca de equilíbrio no mundo; justamente, ao contrário, são nas resoluções sucessivas das tensões de um sistema meta-estável em constante transformação. Há um equilíbrio de metaestabilidade que possibilita transpor as finalidades de qualquer sistema, isto é, há um devir genético que abre a novos rearranjos e acoplamentos, sempre provisórios. Para Simondon, a tecnicidade faz parte de um sistema ao ser simultaneamente resultado de uma evolução e potencial de um poder evolutivo, mediando o homem e o mundo, almejando sua unificação.

Não se busca um domínio específico, uma perfeição técnica, mas, ao contrário, um dinamismo que expande as possibilidades de adaptação aos meios existentes. Simondon coloca que se deve cuidar para não se fechar na adaptação de um único meio. Entretanto, esclarece que há necessidade de adaptação para que ocorra a invenção concretizante do meio e do objeto. A invenção é um fortalecimento do sistema de atualidade pelo de virtualidade, efetuando a criação de um sistema único. Simondon não opõe adap-

tação e invenção, ao contrário, coloca-as implicadas uma na outra, já que só há invenção se foi produzida a adaptação ao meio associado que foi inventado. A invenção se dá no conhecimento intuitivo da tecnicidade, nesse nível intermediário entre o concreto e o abstrato, entre o meio associado e suas dinâmicas imaginativas. “A imaginação não é somente faculdade de inventar ou se suscitar representações para além da sensação; ela é também capacidade de perceber nos objetos certas qualidades que não são práticas, que não são nem diretamente sensoriais nem inteiramente geométricas, que não remetem nem à pura matéria nem à pura forma, mas que estão nesse nível intermediário dos esquemas” (SIMONDON, 1964, p. 73).

Pode-se considerar a imaginação como uma sensibilidade particular à tecnicidade e seus virtuais que permite a percepção da presença de uma máquina aberta a multiplicidades de composições. O artista não parte somente do seu imaginário ou da matéria, mas também dos elementos técnicos atuantes gerando um meio associado. A tecnicidade supera a finalidade *a priori*, a desconstrói em processos de invenção ao pressupor sua indeterminação. De acordo com Simondon,

É ainda por intermédio dessa margem de indeterminação e não por automatismos que as máquinas podem ser agrupadas em conjuntos coerentes, trocar informações umas com as outras por intermédio do coordenador que é o intérprete humano” (1989, p. 11).

Uma máquina que está constantemente sofrendo intermediação humana é uma máquina aberta. Pode-se pensar em obra de arte aberta, em Umberto Eco, e máquinas abertas, em Simondon, tendo o homem como espectador, intérprete e intermediário. O artista cria o meio associado e se adapta a ele ao criar os objetos tecno-estéticos, bem como o meio associado condiciona o artista e obra.

Com o objetivo de abordar a tecnicidade de obras digitais, em especial videoinstalações interativas, apresenta-se um estudo de caso sobre a obra “CoRPosAsSocIaDos” desenvolvida pela autora Andréia Oliveira. Em tal videoinstalação, ressalta-se a transição entre meios tecnológicos distintos, das imagens analógicas na técnica de xilogravura às imagens digitais em projeções na videoinstalação. Tais transições tecnológicas entre os meios analógico e digital são abordadas a partir da noção de tecnicidade e alguns de seus conceitos-chave: meio associado, elemento, informação e transdução. Foca-se sobre os elementos presentes

na experiência de repetição de gravar na matriz de madeira até a criação de uma matriz imaterial digital, entendendo a matriz como um fundo virtual que abriga a potência do meio associado.

Quando se coloca que o objeto tecno-estético contém seu meio associado, entende-se que ele não pode ser visto isolado. O meio associado condiciona a obra, pois ele é um plano de imanência que sustenta a energia dos materiais, os processos perceptivos e as ações sobre o meio, segundo Gilles Deleuze. Constitui-se em relações de interioridade com os impulsos e de exterioridade com as circunstâncias. Busca-se, aqui, investigar a produção do objeto tecno-estético na passagem do meio associado analógico para o digital.

Da xilogravura à videoinstalação interativa analisada entende-se que há um conjunto que, sendo formado por uma heterogeneidade de meios associados, também tem seu próprio meio associado que compõe cada obra. Quando pensamos na gravura, não é somente o procedimento técnico que constrói a imagem, mas todo o conjunto do atelier e seus meios associados: as ferramentas, a prensa, o cheiro da tinta, a distribuição dos móveis no espaço, os papéis, a luminosidade, os sons, o movimento do artista, a força da mão, enfim, tudo constrói a imagem. Na videoinstalação, certamente, o meio associado torna-se explícito, pois é ele que abriga, compõe e concretiza o próprio trabalho. O meio associado da instalação digital é um conjunto de meios associados distintos: das projeções das imagens editadas em movimento, do som ou silêncio, do espaço da sala, do movimento do público, da duração da permanência na obra, da vontade de diálogo, ou não, com o trabalho. O objeto tecno-estético, obra, está no ponto de encontro entre o meio técnico e meio geográfico, gerando um terceiro meio que é o meio associado.

Para que haja uma dinâmica dos elementos, torna-se necessário considerar a própria técnica, seus limites e suas potencialidades, bem como o meio geográfico onde está inserida. Faz-se necessário considerar a geografia da obra, seu lugar imanente. Ressalta-se em pensar não somente em uma história da arte, mas em uma geografia da arte, nas condições, pois, das quais emergem as obras como objetos tecno-estéticos. O meio associado é um plano imanente que comporta relações de causalidade recorrente entre as formas determinadas pela tecnologia e o fundo virtual geográfico, isto é, um espaço-tempo que abriga relações forma e fundo, atual e virtual em ressonâncias internas, sendo meio indispensável para o surgimento do objeto tecno-estético.

O meio associado não pode ser confundido com um conjunto. Um conjunto têm vários meios e cada meio tem sua própria dinâmica de existência, de percepção e de ação. Uma rua numa cidade pode ser um conjunto formado por distintos meios: a própria rua, o meio automotivo, o meio interior das casas, meios circunscritos como praças ...; cada meio com suas velocidades, seus modos de percepção, suas proposições de ação, seu mundo associado. Sabe-se que cada corpo pertence à sua terra, mesmo se deslocando traz seu meio associado que irá sofrer alteração com a presença de novos elementos. O público quando entra numa instalação, traz seu meio associado com seus elementos, podendo fazer trocas com os elementos pertencentes à obra, alterando-se público e obra na heterogeneidade dos meios associados. Entretanto, o público pode entrar numa obra e ver apenas um conjunto organizado de objetos sem seus meios associados, sem produzir trocas. Uma obra que é um conjunto com vários meios associados pressupõe trabalhar com a energia dos materiais, com a percepção e a ação. O ser humano traz seu meio associado consigo, sendo que no objeto tecno-estético ele precisa ser gerado.

O meio associado abriga objetos tecno-estéticos em suas dimensões de elemento, indivíduo e conjunto. Para entender o processo de concretização da obra, do objeto tecno-estético, para além de um puro utensílio estético, é preciso entendê-lo na relação com seu meio associado, bem como apreendê-lo em seus três níveis: elemento, indivíduo e conjunto em transdução. Um conjunto sem meio associado é um agrupamento de indivíduos sem possibilidade de transdução do elemento ao conjunto. Portanto, o meio associado é condição *sine qua non* para a existência do objeto tecno-estético e para as relações transdutivas entre elemento, indivíduo e conjunto. O meio associado se define por sua função relacional de causalidade recíproca e condicionamento entre os elementos compatibilizados. Ele não existe *a priori* ao encontro dos elementos, já que a adaptação dos elementos ao meio condiciona o nascimento do próprio meio. A Terra é um meio associado onde heterogêneos de elementos constituem indivíduos e conjuntos, com todo o caos que a suporta.

Uma casa pode ser um simples conjunto organizado de utensílios ou um conjunto com diversos meios associados. Se meu meio associado pertence ao meio da casa, se consigo me aderir aos objetos, se minha percepção redimensiona o espaço da casa e traz tempos indeterminados da memória, se me movimento pelas intensidades do lugar, se tenho uma experiên-

cia estética que une as formas dadas pela tecnologia e o fundo in-formado que extrapola as paredes de casa, com certeza é um conjunto com heterogêneos meios associados onde ocorrem trocas de elementos.

O elemento habita o meio associado de modo intrínseco. Dependendo do meio associado, os elementos se adaptam, ou não, se causam e se condicionam de modo diferente; bem como o modo que os elementos se causam e se condicionam, determinam a invenção do meio associado e a existência de determinados indivíduos e conjuntos. As determinações intrínsecas da tecnicidade dos elementos constituem o meio associado. Os indivíduos são efeitos da relação meio associado e elementos. Cada indivíduo, com seu meio associado, em relações de causalidade pode gerar um conjunto composto por uma heterogeneidade de meios associados. Um indivíduo sem meio associado é um utensílio que não gera conjunto transdutivo.

O processo de transdução necessita de um meio associado que permita a transmissão, o atravessamento de informações. Colocamos a transdução como passagem, como transformação de um tipo de sinal em outro, uma energia em outra, uma fusão. De uma fase do desdobramento, ela chama outra fase complementar numa relação de analogia, desfazendo possíveis isolamentos do pensamento em relação a ele mesmo, isto é, promovendo uma totalidade, nunca em um domínio limitado ou de espécie determinada. De acordo com Simondon,

por transdução entendemos uma operação física, biológica, mental, social, por que uma atividade se propaga gradativamente no interior de um domínio, fundando esta propagação sobre uma estrutura do domínio operada de região em região: cada região de estrutura constituída serve de princípio de constituição à região seguinte, de modo que uma modificação se estende progressivamente ao mesmo tempo que esta operação estruturante (SIMONDON, 2003, p. 112).

A transdução é essa propagação que se move sempre em duplo sentido, alterando quem propaga e quem é propagado. Ela é uma transformação em cadeia entre os participantes de um mesmo sistema, de um mesmo meio associado, ocorrendo em nível micromolecular e macromolecular. Como os participantes, previamente, se encontram conectados em um sistema, as transformações que ocorrem se propagam pelo todo sistema, modificando os participantes e o próprio sistema. Assim, tal transformação em cadeia é estruturante e se constitui

como um modo de operação do sistema (OLIVEIRA, 2010). No caso da gravura, o processo não se constitui por etapas isoladas, mas em propagação em uma ação estrutural e funcional. A gravura, na busca de se unir ao mundo contemporâneo, vai se redefinindo, se expandindo e se liga a outras superfícies, não se fechando em si própria. Ela propaga sua textura nas texturas do mundo. Ela prolonga o mundo e se insere nele a partir de sua capacidade de multiplicação e diversidade de suportes. O gravador parte do seu fundo-matriz e se lança no fundo-mundo como plano de inscrição em um processo de transdução. Ele pode potencializar a matriz pela variação na cor, saturações dos cortes, adições e subtrações de partes das imagens, utilização de diferentes papéis, tecidos ou materiais sintéticos como suportes; promovendo um diálogo dos materiais na construção de um objeto tecno-estético (OLIVEIRA, KANAAN, FONSECA, 2008). Seus elementos em transdução até os conjuntos é a potência do seu meio associado.

Na videoinstalação, há transdução entre os meios associados presentes através dos elementos. Quando há transdução entre meios associados dissimilares, há invenção dos próprios meios ao receberem elementos novos. Para que ocorra a transdução, é indispensável a presença do meio associado; entretanto somente isso não garante a transdução, pois a propriedade transdutiva está no elemento que precisa se adaptar ao novo meio associado. A presença de dois corpos com seus meios associados não garante a transdução, pois ela tem que atingir do elemento ao conjunto. Se o elemento de um corpo não se adapta ao meio associado de outro corpo, torna-se inviável a transdução entre os corpos, ou seja, quando há transdução pelos elementos que se adaptam, há invenção de novos meios associados em ambos os corpos.

A transdução se efetua na ação estrutural e funcional, extrapolando a unidade fechada em si e a identidade. Ela está na ordem da invenção, já que não é indutiva (mantém o que é comum a todos os termos, eliminando suas singularidades) nem dedutiva (busca um princípio universal para resolver um problema), se direcionando a “descobrir dimensões” de uma problemática ao ser definida. Ao se buscar entender a constituição transdutiva dos objetos tecno-estéticos do elemento ao conjunto, se revela o si próprio e o meio que o formou, um modo de produção que está no indivíduo ao atualizar o no pré-individual dos elementos. A arte propõe um não-modo determinado, como se no entorno do indivíduo restasse uma realidade pré-individual associada a ele, permitindo-lhe a co-

municação para instituir o coletivo. Simondon coloca que a transdução “*aplica-se à ontogênese e é a própria ontogênese*” (SIMONDON, 2003, p.113) que comporta objeto tecno-estético e meio associado.

Portanto, o meio associado torna-se imprescindível porque ele contém os elementos que apresentam propriedade transdutiva. Na tecnicidade, a qualidade do elemento se transporta a novos conjuntos, há uma propagação dinâmica do elemento ao conjunto e vice-versa em constante e recíproca mutação. A tecnicidade somente existe inteira ao nível do elemento, sendo assim, nos interessa, em especial, estudar os elementos, pois se compreende que ele detém a tecnicidade em seu estado de potência.

Esclarece-se que não se busca um recorte classificatório do que é o elemento em cada indivíduo ou conjunto, mas o modo como se produzem as tecnicidades decorrentes dos elementos. O elemento não pode ser apreendido, ele faz a associação do meio associado, ele é associativo. Quando se habita um lugar novo – cidade, casa, instalação de arte – são os elementos que vão tecer as associações entre o meio associado que o ser vivo traz e o meio associado daquele espaço que comporta o tempo. Existem elementos que se associam rapidamente em outro meio, mas há outros que precisam de tanto tempo que o meio não suporta. São questões de velocidade e lentidão do plano de consistência, como nos diz Deleuze. Por isso, visa-se compreender o elemento não em sua materialidade, mas em sua organização.

Quando o elemento transita em meios tecnológicos dissimilares, ele aporta suas qualidades para a organização no novo meio tecnológico e constituição de novos indivíduos e conjuntos. Somente o elemento pode saltar entre os meios distintos em transdutividade, pois caso sejam os indivíduos já formados, tem-se cópias e colagens que não se aderem.

O elemento transmite a realidade técnica concretizada, enquanto o indivíduo e o conjunto contêm essa realidade técnica sem poder veiculá-la ou transmiti-la; eles não podem mais que produzir ou se conservar, sem transmitir; os elementos têm uma propriedade transdutiva que faz deles os verdadeiros portadores da tecnicidade, como os grãos que veiculam as propriedades da espécie e vão refazendo indivíduos novos. É então nos elementos que a tecnicidade existe da maneira mais pura, por assim dizer, em estado livre, enquanto ela só está em estado de combinação, nos indivíduos e nos conjuntos (SIMONDON, 1989, p.73).

O elemento foge do controle do indivíduo, sendo paradoxal, pulador, o próprio *non-sense*. Não temos como explicar porque um elemento se adapta ou não, ou mesmo como ele se move. Eles não se fixam permanentemente em um meio definido nem em uma época. Eles saltam entre os meios associados distintos, em campos, épocas ou tecnologias diferentes; gerando em cada novo meio associado, novos indivíduos e conjuntos. Também a dinâmica do conjunto produz novos elementos.

Elemento é a ação do informe, do imperceptível mas, contudo, real incapturável e fugidio, pois está sempre se adaptando e escapando para outros meios associados. O elemento não pode ser apreendido e classificado *a priori*, bem como não pode ser visto isoladamente, sempre há heterogeneidade de elementos organizados em séries e que fazem associações no meio associado. O elemento é associativo e a-significante. Não podemos identificar os elementos moleculares e infinitesimais que habitam o plano pré-individual; entretanto sugerimos, aqui, pensar nas qualidades analógica e digital dos elementos tecno-estéticos que transitam entre meios associados distintos, como no caso em estudo, que parte do analógico (xilografia) para o analógico/digital (videoinstalação). Perguntamos como o elemento produzido no meio analógico se adapta ao meio associado digital. Quando trabalhamos imagens analógicas no meio digital, elas trazem qualidades dos seus elementos tecno-estéticos que vão compor novas configurações no meio digital. Quanto mais aguçada for a sensibilidade intuitiva do artista para essas qualidades, mais elementos associativos penetram no novo meio e mais novos elementos podem ser produzidos pela particularidade deste encontro.

Como se percebe o meio associado e o objeto tecno-estético são constituídos em dinâmicas internas e externas. Deleuze nos fala que este movimento interior e exterior possui uma membrana muito tênue em constante deslocamento. O que repete é o movimento, sendo que o que transita formando os corpos são informações em formações contínuas. Simondon utiliza o conceito de informação para abarcar um pensamento que não se fecha na forma, no objeto, ao contrário, encontra-se sempre em formação com o informe. Segundo ele, a informação não tem um sentido *a priori*, sendo aquilo que ainda não é humano, forma, indivíduo. Informação como um signo a-significante que ganha significado somente ao passar pelo meio associado. Como nosso foco de interesse, aqui, dá-se sobre os modos de produção da obra digital, o conceito de informação torna-se precioso.

Simondon expõe que “*a noção de forma deve ser substituída pela de informação*”(SIMONDON, 2003, p. 115), uma vez que a informação pressupõe um equilíbrio meta-estável, um equilíbrio que se dá justamente pela diferença entre os meios, ocorrendo significações dadas pela experiência, já que inexistente um termo único, ao contrário da forma. De acordo com Simondon: “[...] poderíamos dizer que a informação é sempre no presente, atual, porque ela é o sentido segundo o qual um sistema se individualiza” (Ibidem, p.110).

Substituindo a forma pela informação, Simondon nos lança ao pré-individual, plano onde habitam os devires: nossos elementos para se associarem, nossos tantos outros, nossa multidão, nossos personagens que aguardam cenas para atuar. Deste modo, conceber que não nos constituímos pelas formas dadas, mas por informações que se configuram quando passam pelos meios, abre o ser aos devires das experiências, ou melhor, o ser existe na experiência relacional com seu meio. Mencionando Simondon, Peter Pál Pelbart escreve: “Para que a matéria possa ser moldada em seu devir, é preciso que ela seja, diz Simondon, como a argila no momento em que é pressionada no molde, realidade deformável, isto é, realidade que não tem uma forma definida, mas todas as formas indefinidamente” (PELPART, 1998, p. 48).

Concebe-se, pois, o corpo, o objeto tecno-estético não como uma forma, todavia como informação. O corpo-informação é um corpo sempre se resolvendo em um sistema meta-estável, um corpo problemático e não uma unidade. O corpo-informação se constitui na ação e não na substância, sendo atividade de relação. O sangue do corpo-informação é a transdução que circula por todo o corpo, comunicando e modificando todos os órgãos. O corpo é mediação constante, comunicação interativa em si e entre relações intrínsecas e extrínsecas.

Para sairmos da forma à informação é preciso considerar o fundo que abriga todas as formas. Ao considerarmos o meio associado das obras de arte, buscamos sair da análise das formas e lançarmo-nos no fundo que é um “reservatório das tendências formais”. Em suma, com a ideia de meio associado se faz, então, pertinente uma abordagem sobre o fundo de virtualidade que se abriga nas formas atualizadas, ou seja, o meio associado como a própria dinâmica fundo/forma, virtual/atual nos elementos, indivíduos e conjuntos. Somente pela potencialidade entre virtual/atual do meio associado é que acontecem processos transdutivos entre elemento, indivíduo e conjunto, e entre dissimilares meios associados.

No meio associado, o processo de criação encontra-se no *entre* do artista/público, obra e tecnologia; e o que existe no *entre* é justamente o fundo. Na videoinstalação interativa nos detemos no que acontece durante as núpcias entre a madeira e o computador, entre o espectador e as imagens projetadas, entre o som e o movimento, entre o vazio da sala e o cheio das imagens, no *entre* sobre o fundo. Por serem tão heterogêneos os elementos do conjunto dos meios associados em núpcias (gravura, digital e corpos humanos), centramo-nos sobre no que acontece a cada vez, a cada interação, considerando-se que são móveis, nômades e a-temporais estes puladores que migram de lá para cá desprezando nomes, datas e lugares. Os elementos são rebeldes nas relações.

Inicia-se percebendo o meio associado da gravura no diálogo com a matriz. Trata-se de um diálogo secreto entre o corpo do artista e o corpo da matriz, neste *entre-corpos* que se concretiza depois de processado e transformado em imagem impressa. Talvez pudéssemos chamar de reciprocidade - quando a natureza do artista se duplica numa segunda natureza. A matriz coloca-se como lugar de tal pacto na concretização da imagem, pois ela conjuga fundo e forma.

Enquanto na matriz madeira o gesto humano corta e fere o material ao configurar as formas, tornando irreversível apagar o gesto; na matriz digital do computador, o gesto humano também se digitaliza, podendo ser deletado e adicionado inúmeras vezes até que algo permaneça salvo, digitalizado numa materialidade numérica; e, ainda, na matriz luz da projeção em que o gesto humano do espectador compõe novas configurações com as imagens projetadas, onde o registro se salva somente na imaterialidade da memória, já que quando se desliga o projetor e se acende a luz da sala, as superfícies de inscrição, paredes, permanecem lisas para receber novos arranjos formais. Da materialidade da matriz-madeira cortada e esgotada à imaterialidade da matriz-luz projetada e imaculada, o gesto se experimenta em pragmáticas do corpo materiais e imateriais.

As formas apresentam-se como atualizações do fundo virtual. Na xilogravura, percebemos a matriz como um fundo cheio de virtualidades, de potências a serem atualizadas em formas, um fundo negro onde incontáveis formas aguardam o gesto do gravador para dá-las à luz. As formas surgem da escuridão, da ausência de forma, que oculta a presença de todas, do grande campo de imanência. Simondon nos esclarece que “as formas participam não de formas, mas do fundo, que é o sistema de todas as formas; ou, mais ainda, o reservatório comum das



Figura 1

tendências formais, antes mesmo que elas existam separadas e se constituam em sistema explícito” (SIMONDON, 1989, p.58). Entende-se, aqui, que na matriz habita um plano pré-individual, um plano de imanência de virtualidades e devires. A madeira já traz seus elementos nas texturas, cheiros, zonas de maciez e de dureza que respondem aos nossos gestos. As matrizes materiais estão carregadas de potências sensoriais e imaginativas.

A matriz digital carece de tal historicidade material. Nela as formas aparecem com um fundo muito raso que somente pela repetição do gesto, da insistência de construir matéria, de sobrepor camadas na imagem que ela vai adquirindo densidade e seus virtuais vão sendo potencializados. É necessário fazer marcas na memória da máquina e do humano, produzir texturas, pois diferente da madeira, a pele digital não tem os registros do tempo. Quando se toca na superfície da madeira, são duas as peles - a da madeira e a do humano que pulsam -, são informações que transitam. Entretanto, quando as formas se mostram no monitor são passivas, necessitando de algo que as façam pulsar, que as despertem à virtualização. “As formas são passivas na medida em que representam a atualidade; elas se tornam ativas quando se organizam em relação ao fundo, ajuntando assim à atualidade as virtualidades anteriores” (Ibidem). Simondon nos fala que as formas passivas geram alienação, pois nelas verifica-se uma ruptura entre o fundo e a forma. O objeto tecno-estético se constrói na dinâmica do fundo cheio de virtualidades e forças - um plano pré-individual -, e das formas atualizadas nos indivíduos pela tecnologia.

O artista é um gravador de formas nos planos virtuais que, com seu gesto, cria fendas para que o virtual do fundo venha à superfície. Poder-se-ia dizer que, no fundo, se elaboram os novos sistemas de formas. Gilles Deleuze (1988) também concebe fundo e forma de modo interligado e indispensáveis um para o outro. O fundo quando sobe à superfície das formas, deixa de ser pura indeterminação. Deste modo, também, as formas, quando se refletem no fundo, escapam de suas determinações fixas. O fundo sobe à superfície para dissolver a forma, com o cuidado de não desmanchá-la totalmente, para potencializá-la expressivamente. Como Deleuze coloca, “é bem melhor trazer o fundo à superfície e dissolver a forma. Goya procedia por meio da água-tinta e da água-forte, do acinzentado de uma e do rigor da outra” (DELEUZE, 1988, p. 64).

Visualiza-se a matriz como uma paisagem aberta que nos leva à perdição pelas fibras da madeira (xilogravura), pelas sobreposições das camadas digitais (edição de imagem), pela digitalização do próprio corpo sobre imagens digitais (projeção digital). A arte atribui expressividade às qualidades da matéria. Não se trata de impor uma forma à matéria, mas de tornar expressiva a própria matéria, ou seja, não significa reproduzir formas prontas, mas atualizá-las em suas contingências. Isto é, abrir o espaço de encontro, na madeira, no computador, na projeção, para que aconteça o momento estético a partir de suas qualidades, dos elementos que pulsam em cada meio associado.

A partir das qualidades dos elementos da madeira as formas se geram. Pelos cortes da madeira pela ação da mão, na busca inusitada que tensiona forças e formas, retirando pedaços, arrancando superfícies, deixando rastros. As imagens revelam-se num conflito entre a superfície e a profundidade que as permeiam. “Confronta o espectador com entidades articuladas entre a ação e a evanescência. Já não se sabe o que pertence ao gesto e o que pertence ao fundo, ao que primeiro se formou” (KANAAAN, 1998). A madeira, com seus cheiros e marcas, seduz o gravador. Consente (com sentir) o toque, a ação das mãos do gravador: o corte de suas fibras, o rasgo de sua superfície. Das mãos que acariciam e cortam, nasce a forma sem fôrma. “Na gravura, desenhamos corpos, gravamos em corpos, entintamos sobre corpos. Repetições de corpos. Riscos sobre corpos, escrituras corporais. Riscar gravando, gravar com riscos” (OLIVEIRA, 2006). Gravador e gravura se entrelaçam-se por entre-corpos.

Como diz Gaston Bachelard,



Figura 2

essa consciência da mão no trabalho renasce em nós na participação no ofício do gravador. Não se contempla a gravura; a ela se reage, ela nos traz imagens de despertar. Não é somente o olho que segue os traços da imagem, pois à imagem visual é associada uma imagem manual, e é essa imagem manual que verdadeiramente desperta em nós o ser ativo. Toda mão é consciência de ação. (BACHELARD, 1994, p. 53).

A gravura propicia uma experimentação voltada à sensação da matéria que desperta procedimentos de seguir, a partir das qualidades táteis expressivas da matriz. Deste modo, a gravura propõe-nos seguir pelas marcas do mundo, pelas impressões das superfícies, despertando-nos para os registros da passagem do tempo. A gravura delata pelas marcas, oferta-nos memórias da matéria, mostra-nos que o tempo deixa suas marcas nas superfícies dos corpos. O gravador sabe que há inúmeras imagens latentes sobre cada superfície à espera de visibilidade. Ele as sente nos pequenos poros da pedra, nas imperfeições do cobre, nas sutilezas das fibras da madeira; como um educador alfabetizando em uma semiótica dos signos materiais, um educador sobre as texturas do mundo.

A matriz do gravador não é somente um corte de uma superfície (rocha, metal, árvore), mas um corte na materialidade do mundo. O ato de gravar pode nos forçar a pensar que este não se restringe a uma determinada matriz, mas a dar visibilidade às marcas das superfícies-matrizes de nosso próprio cotidiano, despertando nosso olhar tátil, nossa consciên-

cia corporal. Gosta-se de pensar a matriz como um pedacinho da matriz-mundo-superfície que nos rodeia, em uma busca de unidade: gravador e matriz, matriz e imagem, imagem e papel, que se multiplicam e se sobrepõem sobre outras imagens-superfícies. Meios associados que se sobrepõem.



Figura 3

O ato de gravar não se finaliza ao desprender o papel da matriz, ao transformar matriz em gravura-imagem. Ao contrário, ali, se inicia sua possibilidade estética de inserção no mundo em construção com o fazer técnico. Produz-se uma outra superfície, ou melhor, outras superfícies pelas inúmeras imagens retiradas, pois mesmo que se pretenda cópias, sempre há diferenças sutis, uma diferença na repetição. Essas cópias não precisam ficar isoladas, imaculadas, margeadas pelo branco do papel, como as gravuras convencionais; elas agora podem se aderir a outras superfícies, por sobreposição, justaposição, cortes, fazendo-se novas imagens. A obra nos ensina estar no mundo e fazer parte do mundo.

Podemos fazer uma tiragem de vinte, trinta exemplares, e a cada imagem acoplar um outro suporte, inserindo-a em um diferente campo expressivo, criando um novo corpo, suscitando novas experiências estéticas. A gravura nos permite essa variação, uma mesma imagem que pode ser muitas, uma potência de estados, uma variação de vivências. O papel, seu primeiro encontro, pode ser amalgamado a muitos outros materiais e superfícies, transformando a imagem primeira, variando as leituras, oportunizando as diferenças na repetição.

Trabalha-se com a potência do devir da imagem, pois se sabe que no próprio ato repetitivo da impressão, entintagem, folha, pressão, novos momentos surgirão. Com os gestos do gravador, se atualizam os virtuais das matrizes e se virtualizam as superfícies atualizadas. O papel se desprende da matriz, desdobrando-se, multiplicando-se e ampliando-se.

Torna-se instigante trazer tais questões para o meio digital, pensar quais elementos se adaptam a este meio associado, se laçam de outros meios associados e se produzem a partir das especificidades do digital; quais relações corporais se estabelecem em um meio onde a mão não toca, onde o corpo perde sua materialidade e seu registro. Se o gravador é um educador das materialidades das superfícies do mundo, como podemos pensar o ato digital, o fazer do artista que toca o imaterial? Será este artista um educador sobre as imaterialidades das superfícies do mundo?

Na videoinstalação proposta: “CoRPosAsSocIaDos”, as figuras vão sobrepondo-se, movendo-se pelas paredes, escondem-se e aparecem, repetem-se, diluindo-se, fragmentam-se, cortam o espaço, alteram seus tamanhos, misturam-se com o som. A parede lisa é a matriz onde vai se compor as imagens editadas juntamente com a presença do espectador. O meio digital oferece a possibilidade de movimento de animação àquelas figuras que estavam em repouso nas xilogravuras. Cria-se um meio híbrido de imagem e som que proporcionará um espaço imersivo na sala escura com ritmo de projeção das imagens que permitirão interações com os espectadores que se tornam atuantes na videoinstalação. Os espectadores agem na cena como personagens daquele drama, experimentam de maneiras não habituais, percebem seus corpos com as configurações dos corpos projetados. Todos interagem na obra, entretanto, a obra não está totalmente dada, acabada; pelo contrário, ela é fator operatizante nos indivíduos atuantes naquele meio associado: os sujeitos atuam nas cenas além-cotidiano propostas pela obra, pela tecnologia e pela mediação. As relações entre obra, tecnologia e humano pressupõem processos de interatividade.

Ainda, na transposição da xilogravura para o digital, pondera-se como o processo de repetição diferencia-se, como a matriz-madeira da técnica de xilogravura translada-se para o meio digital, questionando-se em que consiste uma matriz digital. A gravura, que é uma técnica de reprodução de cópias de uma matriz original, terá suas cópias repetidas na imaterialidade digital até perder sua referência e criar outra realidade do todo, do que acontece naquele espaço-tempo.



Figura 4

Figura 5



O meio associado criado na videoinstalação abriga as deformações das imagens projetadas das figuras femininas da série “Averso” e das sombras dos corpos dos espectadores. As figuras femininas, antes fixas em seus lugares nas xilas, agora se misturam com os fundos, mostrando-se com seus avessos,

seus não-lados, perdem-se nas faixas de Moëbius. O meio associado criado pela tecnologia digital permite que estes rebatimentos se repitam e se expandam, gerando o espaço da obra. Neste sentido, a tecnicidade da obra traz seu potencial inventivo saindo de uma finalidade inicial ao produzir, pela programação, espaços projetivos que abrigam a ação aleatória do espectador. A sombra digitalizada do corpo do espectador também sofre deformações quando misturada nas projeções. Busca-se dilatar os corpos ao imaterializá-los no meio digital, propor a possibilidade de uma pragmática do in-forme.

Tal fundo-matriz-mundo, também, abarca o mundo digital. Em “CoRPosAsSociaDos”, as imagens que vieram da madeira para o papel, passam para o monitor e para as paredes de projeção e, como camaleões, começam a se transformar lentamente, tornando-se algo novo mesmo carregando elementos dos meios de onde vieram. Não deixaram de ser analógicas para serem digitais, uma vez que inexistente tal dicotomia, já que qualquer experiência, primeiramente, é analógica antes de ser digital. Conhece-se, percebe-se e sente-se de forma analógica com o corpo. Mesmo com a mediação digital, o corpo é analógico em sua forma de responder à vida. Não se responde dentro das possibilidades na binariedade dos dígitos 0 e 1, mas na multiplicidade das variações analógicas. “O analógico é processo, auto-referenciado em suas próprias variações” (MASSUMI, 2002, p. 135). Assim, ao trazer a gravura para o digital, ela continua seu processo analógico no meio digital, ela é gravada na matriz-mundo analógica via processamento digital, isto é, ela é analógica e, simultaneamente, digital. Não se pretende reduzir o digital a uma mera ferramenta, contudo coloca-se que a potência do meio digital encontra-se na admissão de que o processo analógico está sempre presente (OLIVEIRA, 2010). “O meio do digital é possibilidade, não virtualidade, e nem mesmo potência” (MASSUMI, 2002, p. 137). Precisa-se do contato com a matéria, mesmo que seja luz, palavra, som, para que se possa vaguear pelos afectos do mundo, pelo plano das virtualidades. Quando as figuras aparecem no monitor, são reconhecidas pelo processo analógico, assim como se as reconheçêssemos em uma folha de papel; tateia-se suas configurações, leva-se-as para a imaginação, rastreia-se analogicamente, uma vez que “o processamento pode ser digital – mas o analógico é o processo” (MASSUMI, 2002, p. 142). Mesmo sendo assimétricos, o digital precisa ser visto juntamente com o analógico. É um erro pensar que as mãos foram amputadas na experiência digital, elas foram expandidas pela pele do corpo inteiro.

O gesto humano corta a matriz da xilogravura, abrindo rasgos de luz no negro da matriz; os gestos dos espectadores abrem fendas de luz no negro das paredes permitindo que apareçam os corpos, ali, escondidos. Os movimentos dos espectadores tornam-se indispensável e transformam-se em elemento tecno-estético da obra. O gesto do espectador na matrix digital que grava na imaterialidade, nem tem cópias. Enquanto na matriz madeira as formas surgem do gesto do gravador sobre o fundo de virtualidades do negro da matriz, na videoinstalação as formas atualizadas ficam à espera do gesto-movimento do espectador que vão lhes auferir visibilidade.

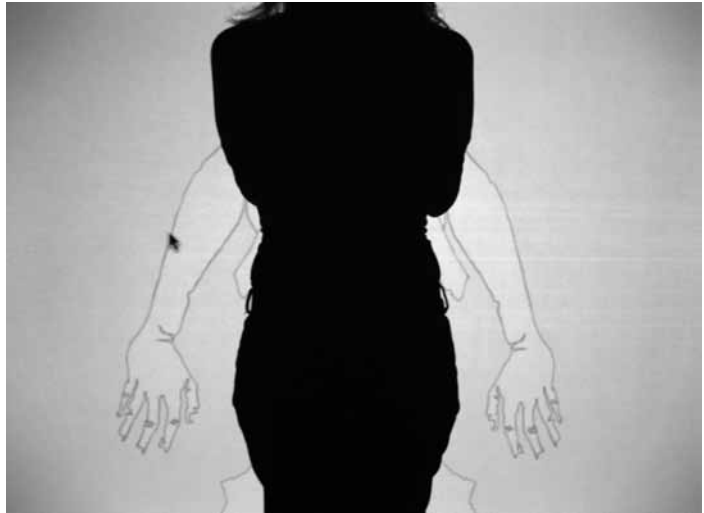


Figura 6

Procura-se mostrar que, além da percepção, o gesto/movimento do espectador também constrói a obra em um processo dinâmico de relacionamentos. Entende-se que não se separam obra, humano e tecnologia na arte, uma vez que eles constituem um sistema em ressonância entre relações intrínsecas e extrínsecas no meio associado. O ato digital nos mostra a imaterialidade do movimento e consente uma interatividade nômade que se dá pela presença do vivo aos virtuais.

Afirma-se que a interatividade não se encontra na ação de um corpo fechado sobre outro, como apertar botões, colocar óculos para alterar a percepção, fazer uma ação e esperar uma resposta, e sim, quando há alguma forma de transformações na obra, na tecnologia ou nos espectadores. A interatividade ocorre entre corpos em atividade relacional em sistemas meta-estáveis, uma vez que ela, aqui, é vista como ressonância interna de um

sistema (OLIVEIRA, 2010). Os indivíduos vivos não são termos de uma relação, mas, como diz Simondon, é teatro e agente de uma relação em uma comunicação interativa em que não está em relação nem consigo mesmo nem com outra realidade, já que ele “é o ser da relação, e não o ser na relação, pois a relação é operação intensa, centro ativo” (SIMONDON, 1964, p. 38).

Interatividade como um fluxo na ação que rompe com a moldura e exige participação. Romper com a moldura não significa uma projeção de imagens em tamanhos indefinidos, mas explorar superfícies de inscrição que se encontram dentro e fora da galeria, dando continuidade às investigações feitas desde o Dadaísmo. Exigir participação não implica em uma ação direta, sendo que a própria presença do espectador pode ser um tipo de participação. É mais uma performance do que um objeto numa moldura. A arte interativa é uma mistura de visão e movimento numa sinestesia e transdução. É ter um forte sentido de pensar-sentir as qualidades do movimento e não somente ver os corpos em movimento. Ela faz um trabalho especulativo, experimental com a tecnologia, o trabalho especula tecnicamente, um pensamento coletivo exploratório (MASSUMI, 2008). Neste sentido, a obra interativa mostra-se como uma criação coletiva produzida via diversas tecnologias que associam elementos de corpos e meios, uma vez que “a verdadeira interação se dá num acontecimento, onde individuação e comunicação são inseparáveis” (TOSCANO In BROUWER; MULDER, 2007, p. 198-205).

Ainda, em obras de videoinstalações interativas², o sistema obra-humano-meio torna-se evidente, uma vez que a obra somente se constitui nessa relação. Os projetos desenvolvidos pelo laboratório de arte e tecnologia canadense *Topological Lab*³, buscam explicitar que o corpo não se limita ao seu contorno e se estende e expande pelo espaço, pelo meio em que se encontra, sendo importante considerar o que ocorre no entre dos corpos, no ambiente que os sustentam. A obra “*Tgardens*” (1997-2001) cria um ambiente responsivo onde a interação ocorre para além dos limites dos corpos, as relações entre os corpos se dão no ambiente que sofre alteração. Em suas instalações, utilizam ambientes interativos e responsivos que têm como questionamento central como o humano se torna humano, não restringindo o humano a questões antropocêntricas, mas em uma perspectiva social e computacional a partir de novas formas de mídias gestuais, instrumentos expressivos e sistemas computacionais que dão sustentação às suas performances e instalações. Tais ambientes responsi-

vos explicitam a presença do meio de modo ativo e instigam relações analógicas entre os corpos e os meios. Deste modo, entende-se que o corpo se constitui em operações analógicas entre corpos e meios e que a arte, via meio digital, pode vir a potencializar tais operações.

Estas diferentes interfaces digitais inscrevem a presença da tecnologia de um modo muito distinto, dando-nos a oportunidade de experienciar e pensar sobre como estas tecnologias permitem uma série de incorporações espaço-temporais. Algumas dessas experiências podem ser produtivas e geradoras de encontros, outras não devem ser, desarticulando e nos reduzindo a meros espectadores do sistema” (WOOD, 2007, p. 161).

Quando falamos no encontro dos corpos, não se trata da simples presença do corpo fechado. Primeiramente, ocorre um processo de composição dos corpos e entre os corpos, sendo que não é um corpo-bloco-fechado que compõe e sim um corpo-multiplicidade-aberto que encontra ressonância na multiplicidade de outros corpos em um sistema dinâmico. Ainda, o corpo é visto com seus espaços entre corpos, com o seu fundo pré-individual que é compartilhado com outros corpos, que por sua vez não se findam nas paredes das salas. Deleuze coloca que “o acontecimento é submetido a uma dupla causalidade, remetendo de um lado às misturas de corpos que são a sua causa, de outro lado, a outros acontecimentos que são a sua quase-causa” (DELEUZE, 1969, p. 97).

Desloca-se de concepções em que ora é o objeto que se abre à multiplicidade pela visão do sujeito, como na obra aberta de Umberto Eco (2003) que coloca que a obra de arte sempre é aberta, estando sempre se tornando ao se constituir no olhar do espectador que comporta inúmeras leituras; ou ora é o sujeito que se abre à multiplicidade pelo objeto que olha, como em Didi-Huberman (1998) apontando que a obra olha pra o sujeito em suas dimensões da consciência e do inconsciente. O método de análise da obra de arte, aqui, não se encontra nem no homem olhando a obra nem na obra olhando o homem, mas no que constitui causa e efeito do sistema obra-homem-meio, ou seja, o acontecimento produtor e produzido neste encontro com o seu meio associado. Neste sentido, torna-se imprescindível ir além da obra e do homem, e incluir a tecnologia, já que nela se opera os modos de fazer da obra e, simultaneamente, do homem.

Os corpos obra-tecnologia-humano são fases do sistema onde estão inseridos em relações intrínsecas e extrínsecas,

em dinâmicas de espaço e tempo com o seu meio associado. Assim, pensar sobre como a tecnologia e o meio associado se apresentam nas obras de arte digital, em especial nas videoinstalações, em última instância, é pensar sobre como e no que o homem está se tornando nas relações com as obras de arte na contemporaneidade.

Referências Bibliográficas

- BACHELARD, Gaston. *O direito de sonhar*. Rio de Janeiro: Bertrand, 1994.
- DELEUZE, Gilles. *Lógica do Sentido*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1969.
- DELEUZE, Gilles. *Diferença e Repetição*. Rio de Janeiro: Graal, 1988.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *O que é filosofia?* Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.
- DIDI-HUBERMAN, George. Trad. Patrícia Franca/ UFMG. Catálogo *L'Empreinte*. Georges Pompidou. 1998.
- ECO, Umberto. *Obra Aberta – forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas*. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- KANAAN, Helena. *Poros mix Pixels. Possibilidades de cruzamento entre litografia e infografia*. Dissertação Poéticas Visuais. Porto Alegre: Instituto de Artes UFRGS, 1998.
- MACHADO, Arlindo. O que é o digital? In: *Ciclo paradigma digital*. Rio de Janeiro: Instituto Telemar, 2006.
- MASSUMI, Brian. *Parables for the Virtual: movement, affect, sensation*. US: Duke University Press, 2002.
- MASSUMI, Brian. The Thinking-Feeling of What Happens. In: *Inflexions Journal*. www.inflexions.org. Acessado em 30 de maio de 2008.
- OLIVEIRA, Andréia M. *Um Olhar Sobre O Invisível: o Duplo Cognição E Criação No Território-Escola*. Dissertação no curso de Psicologia Social e Institucional. Porto Alegre: PSICO-UFRGS, 2006.
- OLIVEIRA, Andréia M., KANAAN, Helena A. R. & FONSECA, Tania M. G. *A Gravura como objeto tecno-estético*. 2008. Artigo ainda não publicado.
- OLIVEIRA, Andréia Machado. *Corpos Associados: Interatividade e Tecnicidade nas Paisagens da Arte*. Tese de Doutorado. Porto Alegre: UFRGS, 2010.
- PAUL, Christiane. *Digital Art*. London: Thames & Hudson, 2003.
- PELTPART, Peter. *O Tempo Não-Reconciliado*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1998.

- SALLES, Cecília A. *Redes da Criação: Construção da Obra de Arte*. Vinhedo, SP: Editora Horizonte, 2006.
- SERRES, Michel. *Os cinco sentidos: filosofia dos corpos misturados*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.
- SIMONDON, Gilbert. A Gênese do Indivíduo. In: *Cadernos de Subjetividade – O Reencantamento do Concreto*. São Paulo: Hucitec/EDUC, 2003.
- SIMONDON, Gilbert. *El individuo y su genesis Físico-Biológica – La individuación a la luz de las nociones de forma y de información*. Tradução Ernesto Hernández B. Universitaires de France, 1964.
- SIMONDON, Gilbert. *Du mode d'existence des objects techniques*. Paris: Editions Aubier, 1989.
- TOSCANO, Alberto. Technical Culture and the Limits of the Interaction. In: BROUWER, Joke & MULDER, Arjen. *Interact or Die!* Rotterdam: NAI Publishers, 2007, p. 198-205.
- WOOD, Aylish. *Digital Encounters*. Londres e Nova York: Routledge, 2007.

NOTAS

1. Os filósofos Gilbert Simondon e Gilles Deleuze enfatizam, em vários momentos de suas obras, essa relação construcionista entre corpo e meio associado.
2. "Alguns dos aspectos formais de ambientes digitais de grande dimensão são: modelos arquiteturais, modelos de navegação que exploram interfaces e movimentos; explanação de construção de mundos virtuais; e distribuídos, modelos de rede que permitem usuários participar remotamente no mundo". (PAUL, 2003, p. 71).
3. Coordenado pelo professor Sha Xin Wei. <http://www.topologicalmedia-lab.net>

Recebido em: 09/06/10

Aceito em: 13/12/10

ANDRÉIA MACHADO OLIVEIRA

andreaoliveira.br@gmail.com

Graduada em Bacharelado e Licenciatura em Artes Visuais, Mestre em Psicologia Social e Institucional pela UFRGS e Doutora em Informática na Educação na UFRGS-Brasil e Université de Montréal-Canadá. Membro dos grupos de pesquisa: NESTA (Núcleo de Estudos em Subjetivação, Tecnologia e Arte); Corpo, Arte e Clínica nos modos de Trabalhar e Subjetivar – UFRGS; e SenseLab research-creation group – Concordia University.

TANIA MARA GALLI FONSECA

Possui graduação em Psicologia pela PUC-RS, mestrado em Educação pela UFRGS. Doutorado em Educação pela UFRGS e Pós-doutorado pela Universidade de Lisboa. Atualmente é Professor Titular da UFRGS, docente e pesquisadora dos Programas de Pós-Graduação em Psicologia Social e Institucional e de Informática na Educação, dirige a Coleção Cartografias editada pelas editoras UFRGS e Sulina.