



ESTÉTICA RELACIONAL NA ERA DIGITAL: ESPAÇOS, SUJEITOS E IMAGENS

Joice Henck. UERJ

RESUMO: O presente estudo tem como objetivo apresentar um panorama reflexivo sobre a estética relacional na era digital. Esta, caracterizada pela assídua conectividade entre os indivíduos, encurtamento de espaços, temporalidade global, tem fornecido rico material teórico e prático para diversos artistas que tomam essas e outras especificidades desse novo contexto sócio-político-cultural. Partindo do pensamento de Bourriaud e de outros teóricos que tem a estética relacional como questão, serão explanados alguns pontos de atravessamento entre essa teoria e as práticas artísticas que utilizam os recursos tecnodigitais online como material de suas produções/ações. Assim, duas indagações norteiam este artigo: Em que medida as relações entre os recursos tecnodigitais online e a estética relacional reverberam nas práticas artísticas contemporâneas? Como se da a poética relacional no ciberespaço?

Palavras-chave: estética relacional; cibercultura; ciberespaço; interação.

RESUMEN: El presente estudio tiene como objetivo presentar un panorama reflexivo de la estética relacional en la era digital. Esta que se caracteriza por la conectividad asidua entre los individuos, reduciendo los espacios, la temporalidad global, ha proporcionado un rico material teórico y práctico para muchos artistas que toman estos y otros detalles de este nuevo socio-político y cultural. Basado en la idea de Bourriaud y otros teóricos que tienen estética relacional como cuestión, serán explanados algunos puntos de cruce entre esta teoría y prácticas artísticas que utilizan recursos tecnodigitais online como material de sus producciones / acciones. Así que dos preguntas guían este artículo: ¿Hasta qué punto la relación entre los recursos tecnodigitais online y estética relacional reverberan en el arte contemporáneo? Como se procesa la poética relacional en el ciberespacio?

Palabras clave: estética relacional; era digital; ciberespacio; interacción.

1. Considerações iniciais

Com a globalização emergem mudanças significativas no que diz respeito às condições e as relações dos sujeitos entre si e com seu entorno, além da compreensão de seu lugar na formação de subjetividades. Modelos se expandem a outras e a todas as culturas globais, apresentando e impondo padrões econômicos, culturais e políticos; “significa que a rede de dependências adquire com rapidez um âmbito mundial” (BAUMAN, 2003, p.89). Na cultura globalizada, o papel das comunicações se destaca, em especial, seu crescimento exponencial e as

mudanças em sua estrutura. A internet e a produção de imagens, textos e sons nos meios digitais, por exemplo, atravessam o imaginário dos indivíduos que, ao adotarem estratégias sensíveis, na dimensão do afeto, da emoção, infligem direto no percepto sensível do indivíduo particularmente e, conseqüentemente, na coletividade que está inserido como coloca Muniz Sodré (2006).

Vivenciamos o alvorecer de novas formações socioculturais que recebem tanto o nome de cultura digital quanto de cibercultura (SANTAELLA, 2003 e LEVY, 1999). Uma era marcada pela presença, proliferação e difusão de diversificados aparatos tecnodigitais que ampliam a comunicação e os entrelaçamentos entre indivíduos e informações, e o acesso, o armazenamento e a disseminação de mensagens e informações. Assim como a globalização, o impacto que a ligação entre o computador e a rede online vem causando permeia o contexto sócio-político-cultural: dados cruzam o tempo e o espaço numa velocidade até então desconhecida, pondo potencialmente em contato qualquer indivíduo numa mesma “rede gigantesca de transmissão e acesso que vem sendo chamada de ciberespaço.” (SANTAELLA, op. cit., p. 71)

O ciberespaço, apesar de envolto no discurso de ser um espaço livre, aberto, democrático, popular, navegável, é também regulado pelas estratégias globais econômicas; devemos ter nossas devidas reservas quanto às intenções nele impregnadas. Numa perspectiva emancipadora, quase nada sacode o posicionamento naqueles que possuem poder e riquezas, isto porque seu mecanismo de base continua a ser gerido e gerenciado pelo capitalismo global: “a tecnologia está na mão daqueles que detêm o poder e isso implica intenções” (NUNES, 2010, p. 17); intenções ideológicas da hegemonia. É nesse contexto que o domínio da prática tecnológica e a criação de uma consciência e sensibilidade que saiba atuar e lidar com aquilo que os sujeitos tem constatado em seu cotidiano se faz latente.

Para Bourriaud (2009), o novo contexto social ao mesmo tempo limita as possibilidades de relações humanas e cria espaços para tal fim. As ferramentas de comunicação, os espaços de controle e os não-lugares (AUGÉ, 1994) foram desenvolvidos a partir do espírito da limpeza: as cidades ficam limpas do resíduo relacional e “as relações de vizinhança se empobrecem. A mecanização geral das

funções sociais reduz progressivamente o espaço relacional.” (BOURRIAUD, op. cit., p. 23). Na verdade eles são empobrecidos num perspectiva tradicionalista que o próprio Bourriaud repreende quando fala sobre os críticos de arte e suas análises sobre as produções que não mais cobrem com a áurea da singularidade e da originalidade um determinado objeto. Há a ebulição de outras formas, meios e espaços de relações e formações sociais. O que se deve considerar é que a cada mudança, são vividos reajustes e refuncionalizações na cultura, nas práticas sociais.

Assim como a sociedade, imersa em suas questões e não alienada sobre suas problemáticas, a arte e seus sistemas não se apresentam solidificados ao longo de sua história, podendo ser equiparado a um jogo onde as peças (observador, artistas, formas, modalidades, funções, instituições, por exemplo) são adaptadas a cada novo contexto social. Ou, como propõe o tema do 22º Encontro Nacional da ANPAP, a um ecossistema que possui um caráter de interdependência entre os organismos que a compõe, onde a alteração em um deles acarreta a reconfiguração e a readaptação de todo o sistema. Dessa forma, parâmetros de avaliação e critérios de estudos, como o novo, a singularidade, o belo e outros aspectos da cultura tradicionalistas que alguns críticos ainda tomam em seus discursos arraigados, apresentam-se em processo de reconfiguração e readaptação imprescindível à análise das produções e ações em arte digital. Faz-se necessário uma abertura ao seu tempo, a apreensão das transformações socioculturais, estando atento as mudanças transcorridas e ao que está por vir.

Com o surgimento das tecnologias contemporâneas, as computacionais, (VENTURELLI, 2004) propiciadores de novos processos artísticos e sociais, de reinterpretar as relações e reinventar novos espaços de socialização, o que nos interessa é a possibilidade da obra de arte se constituir num dispositivo que seja capaz de proporcionar relações entre os indivíduos ou o desabrochar de um processo social, o que Bourriaud denominou de estética relacional “cuja característica determinante é considerar o intercambio humano como objeto estético em si.” (op. cit., p. 32-33). No atual contexto tecnodigital, devemos considerar também as relações homem-máquina. Como destaca Nunes,

Com a tecnologia, temos a instauração de novas operações sociais – em que as relações não estão restritas às pessoas, pois, com o surgimento de

sistemas cada vez mais complexos, nascem discursos maquínicos de maior “inteligência” e inserção no âmbito relacional. (op. cit., p. 18)

Dentro desse contexto duas questões norteiam este estudo: Em que medida as relações entre os recursos tecnodigitais online e a estética relacional reverberam nas práticas artísticas contemporâneas? Como se processa a arte relacional no ciberespaço? É a partir dessas reflexões que este artigo tem por objetivo apresentar um panorama reflexivo sobre a estética relacional na era digital, onde é capaz de gerar e intermediar relações entre sujeitos e/ou máquinas. Não pretendemos colocar novas verdades nas conexões teóricas e práticas que seguem na arte, mas sim descortinar e (re)desenhar alguns pensamentos e terminologias que se encontram no canal etéreo, fluido da arte digital, que vem preenchendo todos os espaços teóricos, da ação e da matéria.

2. Arte/Estética Relacional e sua expansão: um panorama teórico prático

Quando propomos um panorama teórico prático da estética/arte relacional e sua expansão, pensamos nas mutações e nos desdobramentos dessa teoria da arte desde sua elaboração por Nicolas Bourriaud. Partiremos, assim, do estudo de sua obra “Estética Relacional” (2009), onde é apresentado um percurso reflexivo sobre a arte relacional que tem como campo de investigação das produções artísticas dos anos 90. Consideraremos, também, o desenrolar da própria história da arte e seus sistemas internos e externos, tomando o pensamento de outros pesquisadores e artistas interessados no tema, como a arte relacional em sua forma complexa, expressão do pesquisador e artista José Luiz Kinceler, e projetos de arte digital que tomam, direta ou indiretamente, os referentes da estética relacional em seus sistemas de interação, sejam estes H-M-H (homem-máquina-homem) ou H-M (homem-máquina).

Em “Estética Relacional”, Bourriaud é fortemente crítico à padronização e comercialização das relações sociais no modelo globalizado e tecnológico, frisando que as relações habituais estão sendo fortemente atingidas. Demonstra insatisfação com as formas de comunicação, afirmando que elas limitam os contatos humanos dentro de espaços de controle que decompõem o vínculo social em elementos distintos. Nessa perspectiva, alerta à ameaça da imposição do que ele chama de “auto-estrada de comunicação” (p. 11) como o único trajeto possível para ir de um lugar a outro no mundo humano, culminando no enquadramento dos espaços de

convívio, como os Shoppings Center e as praças de alimentação. Questiona, assim, se há possibilidade de gerar relações no atual contexto, onde vivemos apenas suas apresentações. O que percebemos em nossas práticas cotidianas, entretanto, é que a comunicação telemática e os espaços mercantis abrem novas possibilidades de contato. Eles surgem e se fixam a partir do discurso e da necessidade de espaços mais seguros, confiáveis e monitorados para as relações; o controle é colocado como saída à violência que sofremos nos grandes centros urbanos e periféricos.

Diante dessa inquietante questão que move sua teoria, Nicolas Bourriaud define e defende a arte relacional: um tipo de arte cuja essência é dada pela intersubjetividade e tem como tema principal o estar-junto, a elaboração coletiva de sentido: “uma arte que toma como horizonte teórico a esfera das interações humanas e seu contexto social mais do que a afirmação de um espaço simbólico autônomo e privado” (BOURRIAUD, op. cit., p. 19; 43). Certamente, desde os anos 1960-70 a elaboração de relações de convívio é uma constante na arte, tendo como problemática específica a definição e a ampliação dos limites de arte. Mas, por outro lado, não é sem importância que a geração dos anos 90 retome essa questão dentro de outra problemática: testar sua capacidade de resistência dentro da sociedade global. Em “Estética da Emergência” (2012), Laddaga, interessado pelas formas de colaboração, por projetos construtivistas e comunidades experimentais, também frisa os anos 90 como um momento onde artistas despertaram para a aproximação de práticas que “supunham menos a realização de objetos concluídos do que a exploração de modos experimentais de coexistência de pessoas e de espaços, de imagens e tempos”. (p. 50)

A arte tem se apresentado como um campo fértil às experimentações sociais, efetuando ligações modestas e pondo em contato contextos sociais apartados, isto porque, “as obras já não perseguem a meta de formar realidades imaginárias ou utópicas, mas procuram constituir modos de existência ou modelos de ação dentro da realidade existente, qualquer que seja a escala escolhida pelo artista.” (BOURRIAUD, op. cit., p 18) Projetos artísticos como os desenvolvidos por Fernando da Silva e Liisa Roberts reverberam essa tendência. Fernando, por exemplo, desenvolveu um projeto de arte pública de intervenção na Capela de São Sebastião das Águas Claras, no estado de Minas Gerais – “Arqueologia da

Memória” – em diálogo com a comunidade local. Tal proposição levou em conta as necessidades da comunidade específica, apreciando seus valores socioculturais, sua história, sua memória a partir das práticas cotidianas, do registro oral, das imagens, e dos rituais religiosos (SILVA, 2005).

Há de se destacar, ainda, que “a arte sempre foi relacional em diferentes graus, ou seja, fator de sociabilidade e fundadora de diálogo” (p. 21), como a imagem que tem o poder de gerar o sentimento de ligação, *reliance* – termo de Michael Maffesoli (1993, apud BOURRIAUD) –, uma vez que “bandeiras, siglas, ícones, sinais criam empatia e compartilhamento, geram vínculos.” (p. 21). Além das imagens, outras formas de arte sob a forma de exposição, mostrando-se favoráveis a aproximação e ao estreitamento do espaço das relações, diferentemente das mídias de massa que remetem a particulares espaços de consumo privado. Os artistas estão concentrados nas possíveis relações que seu trabalho irá gerar em seu público ou na criação de modelos de sociabilidade (p. 40). Assim, ultrapassando o caráter relacional intrínseco da obra de arte, todas as maneiras de contato e criação de relações representam objetos estéticos passíveis de análise enquanto tais: os encontros, as reuniões, as manifestações, os jogos, as festas, os diferentes tipos de colaboração entre as pessoas e outros locais de convívio.

As exposições são locais singulares onde podem surgir coletividades: criam-se espaços livres, geram durações num ritmo contrário aos das durações da vida cotidiana, favorecendo um intercâmbio humano diferente das zonas de comunicação que nos são impostas. Certamente. Mas, devemos considerar que ainda são espaço elitista e de predominância de uma postura rígida, vertical, de padrão hegemônico e de pouca oportunidade expressiva, de dialogicidade entre os indivíduos, o que fragiliza a importância que Bourriaud dá às exposições e a sua análise que visa à abertura à troca, ao estar-junto na sociedade podada pela globalização. Quando Bourriaud exemplifica obras executadas em espaços públicos abertos, como ruas e praças, dar-se mais consistência a sua ideia primeira sobre arte relacional.

Além desses espaços reconhecidos, devemos perceber e admitir os que são interstício social, ou seja, “um espaço de relações humanas que sugere outras possibilidades de troca além das vigentes nesse sistema.” (p. 22) como, por exemplo, as ações da artista Ana Teixeira. Em “Troco sonhos”, a artista monta uma

barraquinha na rua, essa que feirantes e camelôs comumente usam das ruas e praças de todo o país, e troca um sonho (o doce) para cada sonho ou desejo que passante a conta. Em outra ação, “Escuto Histórias de amor”, Ana senta-se em uma cadeira e se disponibiliza a escuta em meio ao fluxo de passantes. Ao lado de uma plaquinha “escuto histórias de amor” e enquanto as ouve, confecciona algo parecido com uma mantinha de tricô vermelha.

Em síntese, podemos pensar nos seguintes elementos referentes em confluência na estética relacional considerada por Bourriaud: Contexto – não se limita ao físico, ele é entendido numa perspectiva mais ampla, considerando as particularidades políticas, socioeconômicas, culturais e históricas da sociedade e da arte, além dos sujeitos envolvidos; Espaço – propício ao encontro; Sujeito – intersubjetividade que se presentifica, sujeito presente em interação; Objeto – instrumento, facilitador de uma relação, encontro.

Estudando a expansão da teoria e prática da estética/arte relacional, Kinceler, em seus artigos que descreve a proposição “Vinho Saber”, apresenta as especificidades do que denomina uma proposta de arte relacional em sua forma complexa. Ele parte do pensamento de dois estudiosos: Bourriaud quando se refere a arte relacional, e de Edgar Morin, à ideia de complexa. Para este pensador,

Existe complexidade, de fato, quando os componentes que constituem um todo (como o econômico, o político, o sociológico, o psicológico, o afetivo, o mitológico) são inseparáveis e existem em um tecido interdependente, interativo e inter-retroativo entre as partes e o todo, o todo e as partes." (MORIN, 2000, p. 14)

Essa ideia de complexidade de Morin converge com a de ecossistema apresentada nas considerações iniciais desse artigo. Kinceler propõe ao sentido inicial da estética/arte relacional que sejam consideradas as diferenças das partes que compõem o todo dentro de um espaço de convívio, onde se faz necessário o reconhecimento de suas singularidades em diversas estratégias criativas que tem por objetivo inaugurar um campo dialógico, mesmo que temporário, onde a experiência sensível possa ser vivida. Uma proposta que se desenvolve dentro da ideia de arte relacional em sua forma complexa não se preocupa na criação de objetos que representem, isto é, que estejam no lugar de um referente, ou obras que estejam acabadas em si mesmo, onde o fluxo de sentido esteja limitado ao exercício contemplativo, mesmo que reflexivo. Na verdade, ela buscará provocar

“descontinuidades a partir de situações reais na qual a ordem simbólica tem a possibilidade de ser questionada a encontrar outros modos de habitar melhor este mundo.” (2008, p.1403)

Em sua forma complexa, a proposta artística proporciona um reencontro crítico-criativo na realidade, uma possibilidade de produzir criativamente espaços intersticiais capazes de provocar novas formas de representação que renegociem as relações diretas entre a arte contemporânea e a vida.

Assim, a proposição “Vinho Saber” surge do desejo de romper com a homogeneização das subjetividades, que conduzem o imaginário do indivíduo à lógica de imagens sedutoras, a espetacularização da cultura e pasteurização do coletivo na sociedade do espetáculo (DEBORD, 1997), onde os “saberes construídos junto à experiência não mais encontram tempo nem espaço para serem praticados, e vão a cada dia sendo minimizados.” (KINCELER, 2007, p. 1400). Nesse contexto, o artista propositor questiona: “Como o sujeito se reinventa e produz novos sentidos?”. Movido por esta inquietação, a proposta se articulou em torno de estratégias que visavam o encontro entre experiências de vida e a troca de saberes aparentemente distante. Tal proposição provocou o deslocamento no cotidiano e no tempo tanto do artista quanto dos demais sujeitos envolvidos. O propositor, ao se deixar fazer criador de uma prática que não a sua habitual – o fazer vinho – reinventava seu cotidiano.

Em tempos de geração de novos organismos, mesmo que sejam artificiais, devemos considerar também nossos relacionamentos constituídos com eles, uma vez que vem interferindo, positiva e negativamente, em todo ecossistema; Nunes denomina essa confluência de “arte tecnorrelacional” (op. cit., p. 20). O que propomos a partir desse ponto é um foco à “ecologia da comunicação” (MATTELART, apud VENTURELLEI, 2008, p.57), – “uma ciência da interação entre organismos/espécies diferentes, como a máquina e o homem, no interior de um dado campo”. A tecnologia não é o objeto em si a ser estudado, mas sim as possibilidades que seus recursos trazem aos artistas que desenvolvem proposições na convergência entre as estéticas relacional e digital. Faz-se necessário entender que se estará trabalhando na intersecção de três fortes áreas do conhecimento que são a arte, a ciência e a tecnologia em conexão com o biológico, o psíquico e o social.

Os sistemas tecnológico, social e biológico, apresentam propriedades semelhantes: eles conseguem responder a interações com/no mundo, ou seja, há um feedback, e alterar seu comportamento com o tempo. Mesmo afetado e se relacionando com máquinas “inteligentes”, ainda temos nossas desconfianças a respeito das percepções que tomam a interatividade homem/máquina como interação, pois percebemos que as ações das máquinas são limitadas; elas respondem de forma programada, dentro de uma gama de possibilidades que lhe foram capacitadas, a estímulos já incorporados, não apreendidos. Não há uma reflexão ou intervenção subjetiva sobre sua ação: há apenas a ação. Vale destacar que a interatividade suscita a interação, pois “pressupõe uma ação modificadora de comportamento e de eventos que se exerce mutuamente entre máquinas, entre informações digitais e pessoas ou entre duas ou mais pessoas, máquinas e informações digitais” (VENTURELLI, op. cit., p. 67)

Certamente, há e haverá cada vez mais sistemas tão complexos, num grau elevado de autonomia, como nas obras “Face Music” (2011), de Ken Rinaldo, e “The Mimetic Starfish” (2000-2006), de Richard Brown, que nos põem em constante questionamento sobre o limite entre interatividade, interação/relação. Os sistemas interagem, certamente, mas se considerarmos elementar à relação a reflexão ou a intervenção subjetiva sobre sua ação, não poderemos considerar que haja uma relação entre e com os sistemas máquinas. Assim, numa perspectiva radical e extremista, seria possível conceber que na relação sujeito-máquina subsiste apenas a relação de você com você mesmo: você é levado a dialogar com você internamente, seu subconsciente é provocado por estímulos não comuns ao seu dia a dia, que levam a questionamentos, diálogos internos mediados e estimulados pela máquina que interage e responde a sua ação; ou de você com os demais interatores afetados pela máquina inteligente (objeto propulsor à relação) no espaço expositivo, como apresentado por Bourriaud. Além disso, também não consideraríamos que a máquina se relaciona com outra máquina, visto que agem sem reflexão ou intervenções inconscientes e subjetivas.

3. Estética relacional e arte tecnodigital online: ciberespaço, imagens e sujeitos

A era digital, como caracteriza Santaella nossa contemporaneidade, período do imediatismo e do instantâneo, de mudanças em nossa percepção sobre o espaço

e o tempo, é caracterizada pelas significativas e marcantes transformações em todas as esferas da sociedade: cultura, educação, economia, comunicação, política, entre muitas outras; e na arte revolucionou sistemas internos e externos: o público, os suportes, os espaços, por exemplo. Conceitos arraigados ao longo da história da arte como, por exemplo, de autoria individual, de permanência, de originalidade, de unicidade são abalados e artistas desenvolvem propostas que exploram e ultrapassam os limites do preestabelecido e das práticas hegemônicas.

Aos que tem vivenciado e pesquisado produções em arte que tomam os recursos tecnodigitais como meio de expressão e reflexão tem se deparado com uma gama de nomenclaturas e termos que, tentando dar conta das produções que se deslizam por materiais, suportes, técnicas e tecnologias, ainda estão distantes de um consenso no que concerne aos sentidos que o termo vem sendo utilizado. Podemos considerar uma característica do nosso tempo se pensarmos na estética do fluxo – efeito ou ato de fluir; aquilo que não apresenta forma fixa e durável – como apresenta Arantes (2008). As certezas e padrões se desmancham e é instaurado o nômade, efêmero, incerto, passageiro,

uma estética que ressalta a fluidez e os fluxos de informação inerentes à sociedade midiática contemporânea. É uma estética que, pelo modo interativo e conversacional, deixa de funcionar de forma estável, acabada e fixa, colocando nos fluxos de informação humano-maquínicos seu acento principal. (p. 30)

A evolução tecnológica e conexiva – redução do tamanho físico dos aparatos computacionais e estabelecimento de estruturas que permitissem a constante e contínua ligação, troca, transferência de dados e arquivos entre um número infindável de pessoas através dos computadores – abriu um novo espaço para a arte onde uma gama de novas experiências vem sendo explorada pelos artistas: o ciberespaço. Ele apresenta um modelo estrutural único: sem direção definida, sem centro ou periferia, onde cada indivíduo, a partir de seus interesses e escolhas, cria seus trajetos e percursos. A internet, seu principal constructo, é caracterizada por inúmeros estudiosos pelo tempo real, pelo encurtamento de espaços e pela interatividade, o que proporciona novas possibilidades relacionais entre os indivíduos e deste com os sistemas/máquinas inteligentes.

Apesar do controle hegemônico tradicional, sabemos que o ciberespaço é um espaço mais aberto, flexível e democrático, onde as “tradicional hierarquias diluem-

se em um mar de informações que não se classificam, não se ordenam e não se controlam tão facilmente, apesar dos constantes esforços para tal.” (BULHÕES, op. cit., p. 20; 23) O leque de opção que é oferecido e disponível aos usuários da grande rede que possibilita sua interação ultrapassa os limites de recepção passiva das mídias de massa, como o que a TV impõe. É nesse ponto – interatividade – onde os defensores da internet enxergam uma nova abertura de possibilidades comunicacionais para a humanidade, que os críticos conservadores consideram uma ameaça, uma vez que atravessa os controles de propriedade, bases do sistema capitalista de propriedade privada.

Com a adesão do recurso online nas produções artísticas, algumas tendências e terminologias foram criadas para dar conta das novas práticas que surgiam no ciberespaço; porém o consenso de suas especificidades ainda é tênue, sendo usados de forma geral da mesma maneira: arte que está na internet. A web arte, por exemplo, são as obras criadas a partir e para a internet na concepção de Bulhões. Sua existência se dá unicamente no ciberespaço, não existindo fora da web. Considera-se a estética do fluxo e da transitoriedade. Nesses trabalhos temos a combinação de mídias estáticas – fotografia, gráficos e textos – com mídias dinâmicas – vídeo, áudio, animação. Venturelli, em seu livro “Arte – espaço, tempo, imagem” (2004), por outro lado, é mais específica ao caracterizar a webarte, além de diferenciá-la de netarte. Aquele ela entende por produções que evidenciam mais a interação e o diálogo com o público, como percebemos nos mundos virtuais tridimensionais tele-imersivos. O objetivo principal desses trabalhos é “a imersão de humanos reais em mundos totalmente construídos por computador” (VENTURELLI, op. cit., p. 97). Na netarte, entretanto, os artistas tomam recursos de banco de dados para criar trabalhos participativos, estando a ideia principal direcionada à construção de obras coletivas, a partir da interatividade dos sistemas criados. Para ela, “nos dois casos, a interação e a conectividade são fundamentais para que se estabeleça a obra plenamente.” (op. cit., p. 96).

Dessas propostas terminológicas e teóricas até aqui levantadas e refletidas, uma singularidade da arte pulsa para prosseguirmos com a análise do atravessamento as estéticas relacional e digital: a imagem. Fio condutor de ideais, histórias, mensagens, emoções, seus padrões clássicos de representação são em

alguns momentos ultrapassados, em outros são fortemente explorados, estudados e produzidos em linguagem digital, podendo ser fruto de uma remixagem de elementos extra dígitos, como a fotografia e a pintura. Tais “evoluções” da imagem estimulam e ocasionam consideráveis mudanças na visualidade e nas percepções dos indivíduos de uma forma geral.

Diferente do que estamos acostumados quando visualizamos imagens geradas por/no computadores, imagens consideravelmente realistas e ricamente trabalhadas, ainda na década de 60, as primeiras imagens que foram geradas em computador eram geométricas. Isso se deve ao fato das dificuldades especialmente do controle e desenvoltura dos aparatos de visualização, ou seja, das saídas gráficas como impressora e monitor, e do conhecimento algoritmo. A partir da década de 1980, podemos perceber os primeiros sinais da modelagem tridimensional e a introdução do conceito de simulação. As imagens geradas pela modelagem são denominadas imagens de síntese diferenciando-as das imagens digitais que são capturadas do real. Couchot (1993, p. 23), pensando na busca e conquista do elemento mínimo que constitui a imagem, aponta que o computador proporciona não apenas “dominar totalmente o ponto da imagem – pixel – como substituir, ao mesmo tempo, o automatismo analógico das técnicas televisuais pelo automatismo calculado, resultante de um tratamento numérico da informação”.

Pensando na web arte, Bulhões, apresenta três tipologias visuais importantes que concorrem à formação do regime imagético. Michael Rush, em seu livro “Novas mídias na arte contemporânea” (2006), discorre sobre duas: a primeira se refere às imagens produzidas fora dos computadores, às imagens captadas da realidade externas e, posteriormente, incorporadas a ele através da digitalização, transformando a imagem em código numérico; a segunda diz a respeito das imagens geradas através dos recursos tecnológicos do computador. A terceira tipologia de imagens, esta apresentada por Bulhões, refere-se à linguagem gráfica dos signos da escrita, ou seja, os ícones e as palavras.

Dentro das possibilidades plásticas e experimentais que a máquina oferece, cada vez mais artistas vem incorporando em seus trabalhos a inconstância das imagens digitais. “Com efeito o problema se torna mais complexo com as novas imagens, que remetem à simulação e não à representação, ao cálculo e não ao

traço, à interatividade e não à fixidez, enfim, a um outro regime da imagem.” (SOULAGES p. 14) Nesse contexto de imagens e interação, surge o conceito de imersão na imagem. Venturelli (op. cit., p. 64) esclarece que

a sensação de imersão surge nos espaços virtuais em função de sua forma tridimensional, em que é possível, além da exploração do espaço, agir no seu interior e entrar em contato com outras pessoas e objetos virtuais.

É desta imersão que podemos tirar uma tendência da estética relacional na era digital: ou seja, a troca entre indivíduos em espaços virtuais através da imersão na imagem. Por isso, cada vez mais artistas tem-se preocupado com as interfaces, meios que permitirão a troca entre os sujeitos e deste com o ambiente.

Devemos destacar, nesse viés, a relevância dos games, jogos em rede, onde pessoas dispares compartilham de um espaço. Eles também põem em relação sujeitos/avatars. No ciberespaço relacional do jogo, podendo ser um campo de batalha, uma cidade ou uma floresta, por exemplo, sujeitos em diferentes circunstâncias estabelecem uma relação, podendo ser do tipo direta/indireta, síncrona/assíncrona. O artista Axel Stockburger, em sua comunicação no simpósio Emoção Art.Ficial 6.0, relata que em um desses jogos online conheceu um canadense que o mostrou todos os espaços que constituem o jogo. Este artista compreende a interatividade que o jogo propõe de uma forma bem diferente da proposta pelas instalações, já que estas são pré-escritas.

A maneira de especificar agrupamentos no contexto online não carece de analogias com as formas e os espaços das relações reconhecidas por um longo tempo pela sociedade global como, por exemplo, a vida em um bairro. Ou ainda da forma de produção coletiva de sentido, que é o estar-junto cultural. Porque, diferentemente da prática em um bairro físico, o virtual abre ao indivíduo um leque diversificado de níveis possíveis e aceitáveis de participação e integração; outros meios e formas de inter-relações e colaborações longinquamente próximas.

Comum das comunidades online, a arte na web na perspectiva da estética relacional reúne diferentes sujeitos por afinidade a uma causa, podendo ser esta a própria relação entre sujeitos. Dar aos indivíduos de uma coletividade meios de proferir uma memória coletiva sem passar por filtragens verídicas, por exemplo, é o que está em jogo do ponto de vista artístico relacional e digital, na grandeza e

democracia do ciberespaço. Artistas que creem e alimentam utopias na globalização: reciprocidade, troca, escuta, respeito. Essa arte pode até trabalhar com signos ou coisas, mas são as relações entre os indivíduos que estes elementos podem proporcionar que constituem sua matéria de trabalho. Artistas desenham um (ciber)espaço que seja capaz de proporcionar a comunicação, o registro e a presença.

4. Considerações Finais

Na era digital, a relação do indivíduo com o mundo e todos os elementos que o constituem se transformou e permanece em acelerada mutação. Máquinas que apresentam vida e inteligência artificial nos fazem refletir a cada instante sobre os nossos limites – físicos, psíquicos, social – e como elas tem agido em todas nossas ações cada vez mais. Laddaga (op. cit., p. 63), tomando os pensamentos de Knorr Cetina e Brügger sobre a relação entre indivíduos que também vem sendo afetada nessa era, escreve:

“talvez pela primeira vez na história recente fica pouco claro se, para os indivíduos, outras pessoas são a parte mais fascinante do seu encontro”, quando pela primeira vez se verificam formas de relação que “envolvem ‘relações de objetos’ com coisas não humanas que competem com – e até certo ponto substituem – as relações humanas.” (A condição para que isso aconteça é que alguns indivíduos em algumas áreas “se relacionem com [alguns] objetos não somente como ‘fazedores’ de coisas no limite da ação, mas também como seres que experimentam, sentem, refletem e recordam”).

Um dos principais agentes que tem nos colocado face a face com a faceta “humana” das tecnologias são os artistas. São as produções que tomam a tecnologia como matéria bruta e inteligente, sincronizam linguagens e exploram a interação, que proporcionam outras situações sensíveis, ampliando nossa sensibilidade e nos colocando frente às novas condições culturais, sociais e globais.

Bourriaud, em seu livro “Pós- Produção” (2009, p. 8), fala que a estética relacional trata do “aspecto convivial e interativo dessa revolução [internet] (as razões pelas quais os artistas se dedicam a produzir modelos de socialidade para serem inserido na esfera inter-humana)”. O que se propõe é a interação entre os indivíduos, e dentre o imenso conjunto de recursos, as tecnologias específicas da internet, meio popular, que tem convergido o interesse cada vez maior de um grande número de pessoas, apresentou-se como um dos melhores materiais. A grande rede

apresenta um amplo raio de ação e flexibilidade que possibilita driblar algumas formas de controle e poder.

Devemos considerar também o estar junto com máquinas, a dialogicidade e a troca que mantemos a longo, médio e curto prazo com dispositivos tecnodigitais. Ademais, há a condição da acoplagem e da mistura corpo/máquina/corpo/humano. Corpos, inteligências, sensórios e perceptos que se conectam e hibridizam na condição pós-humana (SANTAELLA, 2003) a que estamos sujeitos e na qual somos agentes.

REFERÊNCIAS

AUGÉ, Marc. **Não-Lugares: Introdução a uma antropologia da supermodernidade**. São Paulo: Papyrus, 1994.

BAUMAN, Zygmunt. **Comunidade**. Trad. Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

BOURRIAUD, Nicolas. **Estética Relacional**. São Paulo: Martins, 2009.
_____. **Pós-produção**. São Paulo: Martins, 2009.

BULHÕES, Maria Amélia. **Web Arte e Poéticas do Território**. Porto Alegre: Zouk, 2011.

COUCHOT, Edmond. "Da Representação à Simulação". In: PARENTE, André (org.). **Imagem Máquina – A Era das Tecnologias do Virtual**. Rio de Janeiro: Ed 34, 1993, p. 37-48.

DEBORD, Guy. **A Sociedade do Espetáculo**. Rio de Janeiro, Contraponto, 1997

KINCELER, J., Simonetti, M. e SICURO, F. "**Vinho Saber**" – **Uma Proposta de arte relacional em sua forma complexa**. Florianópolis, UDESC, Anais XVI ENANPAP, 2007.
_____. **As Noções de Descontinuidade, empoderamento e encantamento no processo criativo de "Vinho Saber – Arte Relacional em sua Forma Complexa"**. Florianópolis, UDESC, Anais XVII ENANPAP, 2008.

LADDAGA, R. **Estética da Emergência**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed.34, 1999.

MORIN, Edgar. **A cabeça bem-feita: repensar a reforma. Repensar o pensamento**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil: 2000.

NUNES, Fabio Oliveira. **CTRL+ART+DEL: Distúrbios em Arte e Tecnologia**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea**. SP: Martins Fontes, 2006.

SANTAELLA, Lúcia e ARANTES, Priscila. **Estéticas tecnológicas**. São Paulo: EDUC, 2008.

_____. **Culturas e artes do pós-humano**. São Paulo: Paulus, 2003.

SILVA, Fernando Pedro da. **Arte pública: diálogo com as comunidades**. Belo Horizonte: C/Arte, 2005.

SODRÉ, Muniz. **As estratégias sensíveis: afeto, mídia e política**. Petrópolis: Vozes, 2006.

SOULAGES, François. **Imagem, virtual & som**. Tradução. p. 10-31.

VENTURELLI, Suzete. **Arte – espaço, tempo, imagem**. Brasília: Editora UnB, 2004.

Joice Henck

Mestranda no PPGARTES/UERJ na linha de Arte, Cognição e Cultura. Docente no Município do Rio de Janeiro. Integra equipe de pesquisadores do GP/CNPq *Observatório de Comunicação Estética* e do *Observatório de Formação Docente no Ensino de Artes no Brasil: pesquisa e divulgação científica (2000 – 2010)* – CAPES/MyNCT. Membro da equipe do projeto *Ceramicaviva* e artista integrante do coletivo *O Círculo*. joicehenck@gmail.com