

## LUGARES E LUGARES VIRTUAIS: A ARTE DIGITAL NA CONTEMPORANEIDADE

Ana Luiza Ruschel Nunes - UEPG

Sandra Borsoi - UEPG

### Resumo

Neste artigo iremos discutir Lugares e lugares virtuais e a necessidade de aprofundar cada vez mais na contemporaneidade as representações, das Artes Visuais influenciadas pela velocidade dos avanços tecnológicos que possibilitam pensar lugares, não lugares e lugares virtuais num processo colaborativo e investigativo em rede de informação da produção poética da arte e tecnologia. A compreensão sobre a representação virtual é outra discussão emergente na sociedade da informação frente à multiplicidade das conexões e de seus múltiplos lugares virtuais cada vez mais presentes no mundo das redes sociais. Tempo e lugares com suas consonâncias e dissonâncias em suas conceituações em relação aos diferentes ambientes virtuais, associados à produção de artistas de arte digital.

**Palavras-chaves:** Lugares, lugares Virtuais, Arte Digital, Artes Visuais

### Abstract

In this article we will discuss places and virtual places and the need to explore more deeply in contemporary representations, the visual arts influenced by the speed of technological advances that allow us to think places, places and virtual places in a collaborative process and the research network of production information poetic art and technology. The understanding of the virtual representation is another discussion on the emerging information society face of the multiplicity of connections and their multiple virtual places are increasingly present in the world of social networking. Time and places with their consonances and dissonances in their conceptualizations in relation to different virtual environments, artists associated with the production of digital art.

**Key words:** *Places, Virtual Places, Digital Art, Visual Arts*

A Arte na atualidade, diante da sociedade da informação e comunicação acelerada, tem se limitado a produção de poéticas visuais em sua forma convencional, desconsiderando predominantemente os avanços das tecnologias da informação e portanto, não fazendo uma reflexão do tempo e espaço e ainda do lugar, do não lugar da processualidade e da virtualização do que podemos hoje nos

referir da arte via tecnologia, em que as definições precisam estar compreendidas na relação de lugar, não lugar. Compreende-se que, um espaço em que se dão as ações humanas onde estas ganham significado é o lugar

O lugar por sua vez mantém em relação ao tempo uma ligação. O lugar recebe sua significação dentro de uma dimensão temporal delimitada o tempo, entendido conjuntamente com o espaço – ou como foi dito, com o lugar – também muda com as mudanças de sentido de um lugar. assim como os lugares poderiam ser sentidos de modo muito diverso num vilarejo medieval, quando comparados com nossas cidades modernas; também o tempo é sentido de maneira muito diversa...no atual momento da história outros lugares nos aparecem, e como eles também uma diferente temporalidade.(MOCELLIM,2009,p.78)

Conforme o acima exposto pelo autor, este concebe o lugar tradicional como lugares antropológicos. Sobre lugar tradicional é aquele que surge a partir dos seus ocupantes, isto é, um território demarcado pela cultura dos que ali vivem. Revelando assim, uma identidade cultural de como os que ali habitam e percebem o lugar, Mocellin (2009) considera que esta concepção tradicional de lugar revela esta forma de vida como uma forma tipicamente pré modernas, como ele mesmo cita os vilarejos, as pequenas cidades, e outros.. E assim, os mesmos mantêm ou produzem uma cultura bastante homogênea, com pequenas diferenciações e de estreita ligação de interesses entre as comunidades que ali vivem. Conforme ao que o autor expressa esses lugares, são lugares de pequeno desenvolvimento urbano, sem comunicação veloz e de ponta, as condições de vida favorecem a formação da cultura local. Isto leva a uma sociedade sem um desenvolvimento industrial moderno cujos laços são mais pessoais e afetivos com maior integração, construindo e dando significado ao lugar. Neste sentido, que Mocellin citando Augé (1994) aborda aos lugares tradicionais como lugares antropológicos

Reservamos o termo 'lugar antropológico' àquela construção concreta e simbólica do espaço que não poderia dar conta, somente por ela, das vicissitudes e contradições da vida social, mas à qual se referem todos aqueles a quem ela designa um lugar, por mais humilde e modesto que seja. (...) Esses lugares têm pelo menos três características comuns. Eles se pretendem (pretendem-nos) identitários, relacionais e históricos. O projeto da casa, as regras de residência, os guardiões da aldeia, os altares, as praças públicas, o recorte das terras correspondem para cada um a um conjunto de possibilidades, prescrições e proibições cujo conteúdo é, ao mesmo tempo, espacial e social. Nascer é nascer num lugar, ser designado à residência. (AUGÉ 1994,p.51,52 apud MOCELLIM, 2009)

Segundo o autor, este lugar tradicional ou antropológico são demarcados pelo território, cujo espaço se interrelacionam quase de forma indissociável, em que um conjunto de relações sociais predominantemente possibilita a esse lugar antropológico, relacional, tradicional ou histórico o desenvolvimento de uma identidade e estabilidade de como é percebida a localidade tanto nos costumes e nos hábitos dos habitantes. Isto tudo, nos leva a compreender melhor a noção de espaço seja ele ecológico (relações com o meio- ambiente físico) ou estrutural (espacialidade demarcada pelos laços social de uma mesmo lugar ou a distância relacional entre as aldeias). Sendo assim, as distâncias estruturais e antropológicas formam o lugar tradicional.

A idade moderna apresentou várias transformações que trouxeram implicações definitivas e definidoras para a sociedade global. É possível compreender que as revoluções francesa e industrial oportunizaram o desenvolvimento ampliado dos meios de comunicação. A liberdade de expressão abriu a liberdade imprensa e daí cada vez mais houve inovações nas formas de comunicação. Por sua vez, a revolução francesa inovou nas técnicas através dos dispositivos que foram criados no período da revolução industrial. Emerge que técnica, tecnologia e novas tecnologias e conhecimentos puderam ser permutados.

Neste sentido, os espaços tradicionais deixaram de se fechar em si mesmos originando um processo como diz Stuart Hall (1998) de hibridização cultural mais intenso de outrora.

A questão de lugares e não lugares levaram a Giddens falar no esvaziamento de espaço, destacando na modernidade como o desenvolvimento de espaço vazio compreendido em termos da separação entre espaço e lugar, e adverte: “O advento da modernidade arranca crescentemente o espaço do tempo fomentando relações entre outros ‘ausentes’, localmente distantes de qualquer situação dada ou interação face a face” (Giddens,1991,p.26). Mocellim (2009) citando Giddens (1999) diz que este autor sugere dois elementos para a sua conceituação de espaço vazio, a percepção dos locais como múltiplos sem referenciar um lugar específico e os sistemas que abriram possibilidades de utilização de marcar e

delimitar uma espacialidade comum. Mocellim (2009) ainda nos revela que os lugares vazios de Guiddens apontaram o que Augé (1994) revelou como não-lugares.

As relações podem ser estabelecidas num mesmo espaço geográfico, mas não tem uma identidade específica, são os mesmos em todos os lugares, não é definido por uma identidade. O não-lugar inibe as relações específicas como, por exemplo: shoppings, aeroportos, caixas eletrônicos, redes fast food. Estes são todos destinados à passagem e não se constituem pontos de criação de relações duradouras e sendo assim, não são ambientes de habitação. São lugares indiferentes e iguais em todos os lugares, planejados previamente aos que os visitarão. Mocellin (2009,p.87) apud Augé (1994, p.87)

Vê-se bem que por 'não-lugar' designamos duas realidades complementares, porém, distintas: espaços constituídos em relação a certos fins (transporte, trânsito, comércio, lazer) e a relação que os indivíduos mantêm com esses espaços. Se as duas relações se correspondem de maneira bastante ampla e, em todo caso, oficialmente (os indivíduos viajam, compram, repousam), não se confundem, no entanto, pois os não-lugares medeiam todo um conjunto de relações consigo e com os outros que só dizem respeito indiretamente a seus fins: assim como os lugares antropológicos criam um social orgânico, os não-lugares criam tensão solitária.

Com isso, os não-lugares surgiram à noção de tempo deslocado e o tempo dos não-lugares também e um tempo deslocado segundo Mocellim (2009), que ainda, fala da instantaneidade da comunicação e que por sua vez é a instantaneidade das relações nos não-lugares. As noções de tempo são assim, reformuladas por esse novo contexto tendo por sua vez um novo significado a noção cíclica de tempo por uma noção projetual, foi uma primeira transformação na direção de um tempo deslocado. Com isto pode-se entender que, com a história pensada em termos de projeto e progresso foi determinante que o tempo pode ser deslocado e sendo assim, a história é que avança para um tempo tipicamente moderno de tempo da técnica, necessidade cada vez mais de uma universalização das formas de medida de tempo, no nível global afetou o local exigindo uma adaptação individual de cada pessoa como uma necessidade de comunicação global adaptando-se ao novo tempo, diferente do tempo local.

Ainda, nos referindo ao deslocamento do tempo pontuamos a contribuição de Giddens (1991) que utiliza o termo desencaixe e reencaixe, sendo que o desencaixe para o autor é o deslocamento das relações sociais de um tempo local. Já o reencaixe se utiliza para sua posterior reestruturação através de extensões indefinidas de tempo e espaço. Para o mesmo autor, o tempo deslocado como uma nova forma de percepção deste tempo só é possível para Giddens (1991) porque a mecanismos de desencaixes que permitem que as relações sociais possam acontecer e se estruturar a longas distâncias independente da localidade Apud Mocellin (2009). O desencaixe são mecanismos denominados como fichas simbólicas (é basicamente o dinheiro como “um meio de retardar o tempo e assim separar as transações de um local particular de troca (MOCELLIM,2009,p.90 apud GIDDENS, 1991,p.32).

Os sistemas peritos são sistemas de excelência tecnológica compreendendo competência técnica e profissional que organizam e regulam a vida social moderna e por tanto são mecanismos de desencaixe porque ao regularem grandes extensões da vida social tornam esta independente do local tendo-se a noção assim de temporalidade ativa no não-lugar. Os não-lugares são os mesmos em todos os espaços que se manifestam e o significado do tempo é indiferente pois se vale de códigos uniformes, de significados que não se apegam a localidade, mas podem ser entendidos em qualquer não-lugar.

A partir do explicitado acima se percebe que o surgimento de uma sociedade da informação implica uma virtualização cada vez maior dos lugares, para tanto, a discussão nos remete a pensar o real e o virtual destacando os lugares virtuais (web arte, cyber arte, galerias e museus virtuais, blog, sites entre outros..) o que nos leva a concepção de tempo específico do virtual e deste trazer a discussão do que é o virtual.

Para falarmos de virtualidade vamos partir da palavra “digital”, que está diretamente ligada a dígitos, nos quais são relacionados á dados codificados em valores numéricos, utilizando-se do sistema binário (os dígitos 0 e 1, associados a impulsos elétricos) podemos dizer que, é a era dos bits “na informática, um bit é a menor unidade de informação que pode ser tratada e armazenada pelo computador”, e outros aparelhos que se utilizam destes mesmos recursos computacionais (Levy, 1999, pág. 251), e estes 0 e 1 pertencem ao sistema binário.

O termo digital é utilizado na informática, mas relacionando-o a arte a partir das novas convergências entre arte e tecnologia associou-se às propostas de artes que preconizam uma forma de exposição e/ou criação. Se uma proposta em arte for produzida de forma digital, não impede que se utilize alguma forma de suporte matérico, podemos citar como exemplo a fotografia num aparato tecnológico digital, que num primeiro momento encontra-se num estado digital e podemos lançá-la no computador e “tratá-la” nos diversos programas para então perimi-la, passando do seu estado digital para um suporte físico, podendo ser exposta de maneira impressa.

Importante salientar também a relação entre o imaterial, virtual e digital, no que os tange, não é sinônimos, pensar o digital aliado ao *cyber* permite que ampliemos e corporifiquemos ao que entendemos como espaço. A exemplo podemos citar a internet que só existe porque existe o digital, em que surge a partir da interconexão mundial dos computadores. De acordo com Plaza (1998, sp.)

A representação computacional opera em espaços e tempos de natureza simbólica, vale dizer, matemática e conceitual. É o que se chama de ‘espaço de fase’ ou ‘hiperespaço’, cuja característica principal é a de ser virtual e não atual, mas atualizável.

Desta maneira, o virtual pode ser entendido como simulação ou algo que existe e o vemos de outra forma. Assim, o virtual refere-se a coisas que realmente existem, mas apresenta-se numa forma imaterial, sendo uma teoria, uma idéia, um modelo, uma cópia dos mesmos. Virtual no cotidiano pode ser definido como algo que existe, mas não materialmente o virtual é a abstração do real.

Assim, o virtual compreende o ambiente que nos influencia a permearmos por lugares e não lugares, esta compreensão esta diretamente relacionada ao *cyber* e *que* exige que se tenha uma organização com relação ao tempo e ao espaço, e quando estes passam a ser manipulados. Venturelli (2004,p. 21), nos diz que, “não tem mais nada de real porque o futuro torna-se realidade imediata”. Desta maneira, o possível se contrapõe ao real, e o virtual, é oposto ao atual (LÉVY, 1996, p.16). Quando falamos do real, precisamos compreender como se coloca a virtualidade, isso se dá com o desenvolvimento das comunicações

computadorizadas em rede, e assim se espalharam o termo “virtual” e “virtualidade”.

O virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual. Contrariamente ao possível, estático e já constituído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização. (LÉVY, 1996, p.16)

A palavra Virtual – que vem do latim medieval *Virtuale* ou *Virtualis*, mantém seu radical do latim *Virtus* (que significa virtude, força, potência). Seguindo esta linha de pensamento Levy, contribui ainda dizendo que:

A virtualização pode ser definida como o movimento inverso da atualização. Consiste em uma passagem do atual ao virtual, em uma 'elevação à potência' da entidade considerada. A virtualização não é uma desrealização (a transformação de uma realidade num conjunto de possíveis), mas uma mutação de identidade, um deslocamento do centro de gravidade ontológico do objeto considerado: em vez de se definir principalmente por sua atualidade ('uma solução'), a entidade passa a encontrar sua consistência essencial num corpo problemático (LÉVY, 1996, p.17).

Dos vários sentidos do virtual, podemos identificar claramente aqueles que são construções sociais e tecnológicas modernas, na maior parte das vezes possibilitadas pelas redes de comunicação e dispositivos computacionais. Os outros virtuais, ou a concepção tradicional da virtualidade estão mais associados àquelas definições que encontramos nos dicionários.

Para a comunicação virtual faz-se necessário a utilização de dispositivos computacionais de entrada e saída de dados, entende-se a isso, o teclado o mouse e computador. O objetivo aqui é trazer luz a estas novas entidades e os significados que inauguram ou começam a perpetuar, traçando um panorama de significado do virtual associado às construções e instituições da alta modernidade e proporcionadas pela tecnologia, que na contemporaneidade as definições se transformam cada vez mais e mais na virtualização de lugares e deslocamentos temporais.

Os significados estão muito ligados aos sistemas simbólicos, a linguagem e os signos, por meio de uma representação simbólica é que se torna mais

compreensível a dubiedade real e virtual, pois, os signos e símbolos que remetem um significado ao observador, encontram-se num âmbito virtual. O atual neste caso seria o que está materializado na comunicação. Contudo, ao passo que os meios de comunicação convocam uma diversidade cada vez maior de signos, em que estes possibilitam uma interpretação distinta e passiva de mudança, passa a dar maior potencia ao virtual, influenciando e contribuindo cada vez mais para uma cultura da virtualidade real.

Isso tudo, remete a nossa reflexão em relação à Arte Contemporânea, como diz Nunes (2009) que no contexto atual, diante da complexidade na compreensão da arte e seus modos de produção, que na contemporaneidade exclui em parte sua base, alicerçada nos cânones estéticos clássicos, e se insurge por novos valores, e amplia tempos e espaços diversos, quebrando as fronteiras da poética em arte até então manifestado pela estética do pensamento simplificador e fragmentado da modernidade. Assim como argumenta Benjamin (1982) a arte perde sua 'aura' enquanto obra única. Rompe com as certezas e se contamina pelas multiidentidades e pelas diferenças culturais e artísticas, e entre elas se manifestam de forma híbrida. A arte convive em suas multiplicidades de espaço temporais em sua multidimensionalidade e multisensorialidade ainda que, complexa e subjetiva avança aceleradamente em lugares e não lugares, tempos e espaços não convencionais mas, cada vez mais virtuais diante da sociedade da informação não há mais indissociabilidade entre cultura, ciência e tecnologia. Cada lugar, percebido para além do espaço geográfico, pode trazer a noção da espacialidade num âmbito maior, o qual burla o tempo e o espaço. Assim, podemos perceber o lugar como não lugar e/ou como lugares virtuais que possibilitam que estejamos em diferentes lugares ao mesmo tempo.

Na atualidade a arte passa a ser pensada de uma forma mais eclética em que cada cultura, cada pessoa, cada grupo na sua essência traz uma compreensão de virtualidade. Desta forma, alteram-se as relações para uma concepção estética mais aberta, possibilitando um olhar para um campo expandido, híbrido para abarcar as diferenças, atualmente de estéticas digitais de representação de múltiplos lugares virtuais.



A estética do cotidiano recria os modos de produzir arte em outra dimensão, quebrando com a arte mais elitizada, compreendida como uma arte moderna regida com a concepção estética clássica. A partir da década de 80 emerge a tentativa de romper com a concepção clássica. Sendo assim, as possibilidades que se insurge, supera o “velho”, mas não o exclui, mas o incorpora para outras alternativas. Esta é a multidimensionalidade com que vivemos e convivemos na arte e seu ensino, numa era de globalização marcada de forma mais preponderante no início deste século.

Nesta direção e levando em conta o conhecimento e a tecnologia que dia após dia se amplia, as fronteiras da arte e seu ensino se expandem sendo inevitável, que a máquina se alie cada vez mais ao homem e a arte é reflexo de uma sociedade tecnológica.

Com tudo isso, sem dúvida o computador com seus programas gráficos, abre uma nova perspectiva na criação artística, por meios tecnológicos que atingem significativamente o modo das pessoas de produzir, conviver, relacionar-se, transformando consubstancialmente a forma de criar em arte. Este se processo no plano de expressão e comunicação através dos elementos formais, em que o conteúdo, neste caso, se fundiu em narrativas visuais, exigindo um novo sentido estético e poético, cujas vivências traduzem-se em tempo e espaço que se manifestam por uma sociedade global frente ao contexto do século XXI. Entre culturas diversas, diante deste mundo globalizado, desterritorializado temos a arte computacional, cuja reflexão e ação estão a exigir novas atitudes e procedimentos.

A arte passa a ser elemento de cultura e culturas de comunicação e não mais exclusivamente de expressão individual do gênio criativo. Nesta direção Humberto Eco na década de 90, já revelava a possibilidade da obra aberta na arte, que para este autor é entendida enquanto ambigüidade fundamental a cada expressão e sentido artístico (ECO,1991;25). Temos ainda Morin (2001) que faz referência como complexidade e multireferencialidade que em sua inegável lucidez, nos acena e somos catapultados para uma nova e possível dimensão da consciência e da ciência, onde a vida e o viver se metamorfoseiam e se transmutam em enigma e complexidades em meio às incertezas do tempo presente.

Neste sentido, estética e poética convivem e se fundem entre o pensar, sensibilizar-se e o criar. Poética que para Pareyson (1989,p.26) “... é um determinado gosto convertido em programa de arte, onde por gosto se entende toda a espiritualidade de uma época, ou de uma pessoa tornada expectativa de arte”, e nesta visão a estética esta imbricada porque “tem a incumbência de dar conta do significado do pensar, da estrutura, da possibilidade e do alcance metafísico dos fenômenos que se apresentam na experiência estética” (PAREYSON,1989p.26). Nesta direção, para este autor, estética é filosofia, é o pensar e buscar a reflexão sobre a poética, sobre a experiência e assim tem um caráter especulativo, e pode se tornar investigativo e concreto para além da especulação.

É neste sentido, que vemos a arte computacional, mais especificamente a arte na era dos lugares virtuais, se insurgir como uma arte eletrônica digital, ou como pode-se dizer, uma arte mediada pelo computador, este sendo usado e destacado pelos mais diversos meios de comunicação.

Ao nos referir á questão da virtualidade e os lugares virtuais, a imagem toma outra dimensão. E sendo assim, a interatividade e a interconexão possibilita uma criação via tecnologia manifestando a era virtual. Neste contexto, a arte digital provoca sensações digitais num processo criativo e poético. Compreende-se por imagem digital a imagem numérica, independente de sua forma de produção e captura, seja com produção de desenhos e pinturas por computador e posterior manipuladas e ou com câmara digital ou analógica e posteriormente digitalizada. Essa dimensão de lugares virtuais não exclui, mas, convive de forma híbrida na contemporaneidade também com lugares, não-lugares e lugares virtuais seguindo Mocellim (2009). A materialização da arte em ateliê, oficinas de arte convencional na produção de obras de arte sempre existiu, artistas e arte-educadores de todos os tempos sempre se utilizaram dessas técnicas, mas frente as possibilidades de criação e sua forma de produção oferecidas por computador, os procedimentos tradicionais se tornam muito limitados se considerarmos as possibilidades de manipulação oferecidas por este instrumento.

PLAZA; TAVARES (1998, p. 63-64) contribuem em suas teorizações em relação à maneira e forma de interatividade entre o homem-computador. Nos

processos criativos com estes meios, a utilidade é evidenciada como compromisso estabelecido entre a subjetividade daquele que inventa e as regras sintáticas inerentes aos programas por ele utilizados. Essas tecnologias ao participarem deste tipo de criação, instituem-se como forma de expressão manifestada pelos diálogos entre a materialidade do meio e o insight criativo. Estes autores, ainda trabalhando a relação de interação do homem/computador ao referir-se as diferentes poéticas, expressam que "... é a partir deste dialogo que se revelam as diferentes poéticas. Os meios eletrônicos representados pelo hardware e pelo software são responsáveis por ampliar as capacidades cognitivas - sensíveis e inteligíveis - do criador". (PLAZA; TAVARES 1989, p. 64).

Esse processo pode assim ser justificado porque, na realidade o artista ao produzir arte digital, não é um pintor convencional que inicia normalmente e usualmente a sua obra, partindo de um campo bidimensional vazio onde o computador se torna mera ferramenta, mas o artista que a partir da mesma imagem já constituída como sua obra de arte produzida por computador, ele, o artista e/ou professor de Arte exerça sobre essa imagem o seu poder de manipulação. Assim terá como referência em grau variado o estudo ou projeto dessa obra de arte (imagem) original criada pela utilização da ferramenta computador, mas agora como uma hiperferramenta pelo viés da arte via tecnologia.

Mais uma vez, nos remetemos a uma questão fundante deste estudo, a de que lugares, não-lugares são separados por um frágil lugar virtual denominado atual. Todo o nosso vivido mesmo quando as lembranças dos lugares vividos denominados lugares tradicionais ou antropológicos ou mesmo dos não-lugares e que destes avançamos parta novos espaços e tempos de lugares virtuais. Talvez podemos pontuar que os lugares virtuais são possibilidades de viver situações passadas cujos os espaços foram e são lugares que superados incorporaram numa convivência recíproca também com os não-lugares e estes, apontaram avanços futuros que dependeram e dependem deles, e neste sentido, ainda questiona-se a relação entre o que Mocellim (2009) nos aponta dos conceitos entre lugares, não-lugares e lugares virtuais. A relação dos três lugares é um ponto a indagar: Quantos lugares e tempos são perpetuados?

Assim, o “novo” e o “velho” coexistem muito além de nossas percepções e sensações e acontecem simultaneamente lugar, não-lugar e lugares virtuais na contemporaneidade.

Neste estudo, nossa reflexão se insurge para trazer para o debate a emergência da arte e tecnologia, discutindo os lugares virtuais a que estamos imersos na arte contemporânea. O que nos leva a pensar a partir dos espaços e tempos virtuais acerca das tecnoimagens na contemporaneidade. Cauquelin (2005,p.160) contribui para uma reflexão expressando:

Se as tecnoimagens e seus desenvolvimentos pudessem ajudar a redefinir o que é arte, seus sítio, seus objetos e seus atores, reunindo assim, o trabalho apreendido pelos próprios artistas em seu próprio sítio, já seriam detentoras de todas as virtudes “estéticas” desejáveis – aquelas do domínio da crítica. Sem falar de vanguarda seria realmente a parte viva da arte contemporânea

A partir do citado acima, podemos pensar e até redefinir o que é arte, dependendo dos lugares e tempos em que o próprio artista possibilita redefinição de tempo a cada instante, podendo abrir a possibilidade de percepção de um campo expandido, interativo e virtual. A obra da artista Diana Domingues (Fig.1,2), nos remete a pensar os lugares virtuais, trazendo para este texto uma das possibilidades dentre tantas outras existentes da arte digital, que supera os lugares, não-lugares para lugares virtuais. A própria artista contribui fazendo a leitura, narrando sobre sua obra “Reflexão#3” e a questão da interatividade via tecnologia de lugar virtual que a obra apresenta em forma de instalação

Instalação em que a imagem de uma seqüência de números é projetada sobre a parede localizada numa sala totalmente escura. A projeção, por sua vez, é refletida sobre um espelho d’água ao rés-do-chão. A obra é interativa, as pessoas acionam o teclado, regulando assim a rapidez dos movimentos da projeção. Cria-se assim um movimento contínuo, mas nunca repetido, como se os números subissem de um espelho a outro, sucessivamente. A primeira versão dessa obra foi apresentada na exposição Rumos Itaú Cultural Transmídia, em 2002.

(<http://www.itaucultural.org.br/memoriadofuturo/>.)



Fig.1 Obra - Reflexão # 3 da artista Diana Domingues (2005) in:

<http://www.itaucultural.org.br/memoriadofuturo/>. Acessado em 30 abril de 2011

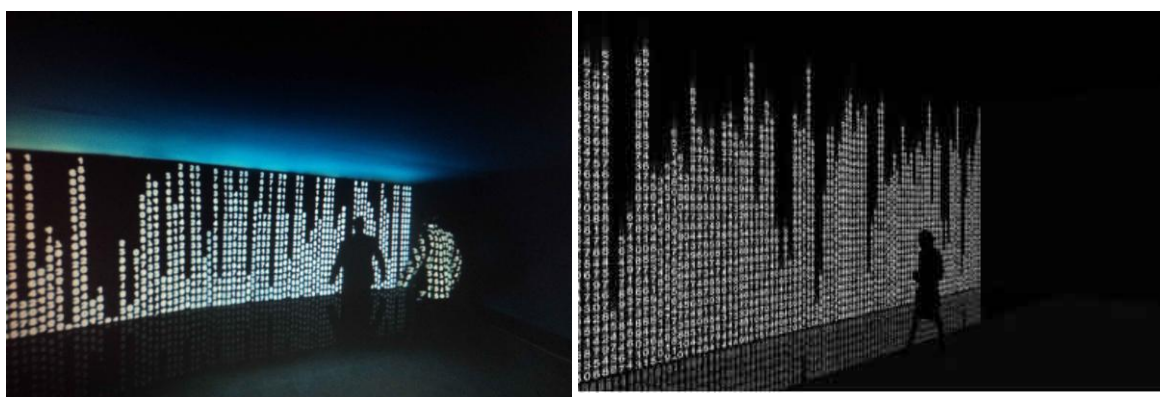


Fig.2. Obra - Reflexão # 3 da artista Diana Domingues (2005) in:

<http://www.itaucultural.org.br/memoriadofuturo/>. Acessado em 30 abril de 2011

O artista produtor de arte digital tem como ateliê o espaço do computador, mediado por softwares (programas) e hardwares (computador) e, portanto num espaço de mediação do ambiente virtual e de interação acrescidos de formas de discussão para interação assíncrona, portfólios coletivos de produção, diários de bordo e museus virtuais. Diante das tecnologias digitais, e o modo de produção em ambientes e lugares virtuais presente na sociedade contemporânea. Entretanto a arte via tecnologia, deu um caráter inovador, pois o computador deixou de ser mera ferramenta e passou a ser uma hiperferramenta.

Existe assim, uma hibridação entre o paradigma “arte produzida digitalmente”, o paradigma “criação direta por computador”, da obra de arte, como números e pixels, visão, virtualidade, manipulação, possibilidade de modelação,

imaterialidade, sendo que essa hibridação segundo SANTAELLA (1998) "... reúne homem/máquina, ou cérebro/computador." É compreensível chegar a considerações, de que o computador é vital, que diferencia substancialmente a arte digital, da arte convencional e a conclusão de que o uso da máquina computador na arte digital não pode ser tido como um mero instrumento didático no ensino de Artes Visuais (mera ferramenta), mas sim como uma hiperferramenta, possibilitando a criação artística com poéticas via tecnologia, tornando-a significativa inclusive na perspectiva de interatores da produção de arte digital, considerando os espaços e tempos na contemporaneidade.

Assim, pode-se inferir que o conhecimento da arte e suas poéticas se situam em suas trajetórias históricas, em tempos e lugar, não-lugar e lugares virtuais que se associam em deferentes formas. Pode-se encarar o lugar permitindo diversas concepções de tempo. Atualmente, redefine-se o tempo e espaço compreendidos cada vez mais múltiplos e variados o que permite múltiplos não-lugares, como a formação de lugares virtuais. Compreende-se que mesmo no atual contexto há uma exigência e emergência desses novos lugares e temporalidades, ele não exclui a existência de outros, mas coexistem concomitantemente, podendo ainda surgir novos lugares com novas significações desterritorializando a arte e sua produção nos múltiplos espaços e temporalidades.

## REFERÊNCIAS

- BENJAMIN, Walter. **A Obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica**. In: LIMA, Luiz Costa (org.) Teoria da Cultura de Massa. 3ª ed. Rio de Janeiro. Paz e Terra, 1982.
- CAUQUELLIN, Anne. Arte Contemporânea: uma introdução. São Paulo: Martins, 2005.
- ECO, Umberto. **Obra Aberta**. 8ª. Ed. São Paulo. Perspectiva, 1991 – Coleção Debates.
- GIDDENS, Anthony. **As conseqüências da modernidade**. 2º.ed. São Paulo: UNESP, 1991.
- HALL, Stuart. **A Identidade Cultural na Pós-Modernidade**. 6º.ed. Rio de Janeiro: DP&A, 1998.
- LÉVY, Pierre. **O Que é o virtual?** 1ª ed. São Paulo: Editora 34, 1996.
- LEVY, Pierre. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Ed.34, 1999.
- PAREYSON, Luígi. **Os problemas da Estética**. 2ª edição. Trad. Maria Helena. Nery Garcez. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

- PLAZA, Julio. **Processos criativos nos meios eletrônicos**. Ed. Hucitec. 1998.
- MOCELLIM, Alan. **Lugares, Não-Lugares, Lugares Virtuais**. In: Revista Eletrônica dos Pós-Graduandos em Sociologia Política da UFSC Vol. 6 - n. 3 janeiro-julho/2009.
- MORIN, Edegar. **Os sete saberes necessários a educação do futuro**. S Ed. São Paulo: Cortes, Brasília, DF: UNESCO, 2001.
- NUNES. Ana Luiza Ruschel. **Poética digital na formação inicial e continuada de professores de artes visuais**. In: espaços de formação em arte. Moema Martins Rebouças e Cezar Pereira Cola. (Orgs.). Ed. Vitória: EDUFES, 2010.
- PLAZA, Julio; TAVARES Mônica. **Processos Criativos com meios Eletrônicos: Poéticas Digitais**. São Paulo – SP. Editora Hucitec, 1998.
- SANTAELLA, Lúcia. **Os Três paradigmas da Imagem**. In: O fotográfico. SAMAIN, Etienne (org) São Paulo: Hucitec, 1998.
- VENTUELLI, Suzete. **Espaço, tempo e imagem**. Brasília: UNB, 2004.

#### Sites:

- CULTURAL, Itaú. **O Hibridismo na arte**. Disponível em:  
<http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-index.php?page=hibridismo%2Fhiperm%C3%ADdia> Acesso abril de 2011.
- CULTURAL, Itaú. **O Hibridismo na arte**. Disponível em:  
<http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-index.php?page=hibridismo%2Fhiperm%C3%ADdia> - Acesso abril de 2011.
- DOMINGUES , Diana. Obra: Reflexão # 3 (2005) in: Memórias do Futuro – dez anos de arte tecnologia no Itaú Cultural. Disponível em:  
<http://www.itaucultural.org.br/memoriadofuturo/>. Acesso em 30 abril de 2011.
- LAURENTIZ, Silvia. Imagem e (I) materialidade**. Docente do Departamento de Artes Plásticas da ECA-USP. Acesso em abril de 2011. Texto apresentado no XIII encontro anual da COMPOS e publicado eletronicamente no CD-ROM dos anais do evento. São Paulo, 2004. Disponível em:  
[http://www.cap.eca.usp.br/slaurentz/text/Imagem\\_Imaterialidade.pdf](http://www.cap.eca.usp.br/slaurentz/text/Imagem_Imaterialidade.pdf) - Acesso abril de 2011

#### **Profa. Dr<sup>a</sup> Ana Luiza Ruschel Nunes:**

Licenciada em Artes Plásticas pela UFSM/RS (1982). Mestre em Educação pela UFSM/RS (1990) e Doutora em Educação UNICAMP/SP (1997). Atualmente é Profa. Adjunta do Programa de Pós Graduação- Mestrado/Doutorado em Educação da Universidade Estadual de Ponta Grossa/PR. Membro da ANPAP e FAEB. Líder do GEPAVEC – UEPG/CNPq.

#### **Profa. Me Sandra Borsoi:**

Licenciada em Artes Plásticas pela UNOESC/UNOCHAPECÓ (1999). Pós-Graduada em Criatividade Arte e Novas tecnologias UNOCHAPECÓ (2008). Mestre em Educação pela UFSM/RS (2004) Atualmente é Professora Assistente A do Departamento de Artes da Universidade Estadual de Ponta Grossa/PR. Membro do GEPAVEC – UEPG/CNPq