



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA  
CENTRO DE ARTES E LETRAS  
MESTRADO EM ARTES VISUAIS**

**POÉTICA DIGITAL:  
CRIAÇÃO COLABORATIVA NO FLUXO COMUNICACIONAL**

**DISSERTAÇÃO DE MESTRADO**

**ROGÉRIO TUBIAS SCHRAIBER**

**Santa Maria, RS, Brasil**

**2010**

**POÉTICA DIGITAL:  
CRIAÇÃO COLABORATIVA NO FLUXO COMUNICACIONAL**

**por**

**Rogério Tubias Schraiber**

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Artes Visuais, do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais/PPGART, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do grau de **Mestre em Artes Visuais**

**Orientadora: Prof<sup>a</sup> Dra. Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi**

**Santa Maria, RS, Brasil**

**2010**

**Universidade Federal de Santa Maria  
Centro de Artes e Letras  
Mestrado em Artes Visuais**

A Comissão Examinadora, abaixo assinada,  
aprova a Dissertação de Mestrado

**POÉTICA DIGITAL:  
CRIAÇÃO COLABORATIVA NO FLUXO COMUNICACIONAL**

elaborada por  
**Rogério Tubias Schraiber**

como requisito parcial para obtenção do grau de  
**Mestre em Artes Visuais**

**COMISSÃO EXAMINADORA:**

**Prof<sup>a</sup> Dra. Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi**  
(Presidente/Orientadora/UFSM)

**Prof<sup>a</sup> Dra. Yara Rondon Guasque Araujo** (UDESC)

**Prof<sup>a</sup> Dra. Nara Cristina Santos** (UFSM)

Santa Maria, 11 de janeiro de 2010.

## RESUMO

Dissertação de Mestrado  
Mestrado em Artes Visuais  
Universidade Federal de Santa Maria

## POÉTICA DIGITAL: CRIAÇÃO COLABORATIVA NO FLUXO COMUNICACIONAL

AUTOR: ROGÉRIO TUBIAS SCHRAIBER  
ORIENTADORA: REINILDA DE FÁTIMA B. MINUZZI  
Santa Maria, 11 de janeiro de 2010

Levando em consideração as possibilidades do atual contexto tecnológico-digital os meios comunicacionais oferecem novos desdobramentos para propostas artísticas em que o público pode estar mais presente. Assim, a presente dissertação traz uma proposta em poéticas visuais desenvolvida de modo colaborativo em uma rede de contatos de Orkut. Nessa rede as ações criativas tiveram como espaço de desenvolvimento o seu próprio fluxo comunicacional. A escolha do referido espaço se justifica pela significativa relevância que os meios de comunicação digital passam a ocupar cada vez mais na vida dos sujeitos. Para tanto, buscou-se investigar um processo de criação colaborativo cujo desenvolvimento dependesse das interferências e sugestões do próprio público virtual. A proposta consistiu em realizar manipulações em imagens de conteúdo religioso, sexual e em cenas de lutas corporais, criando outras composições com a combinação de fragmentos dessas. São temas presentes na vida cotidiana muitas vezes banalizados pelo excesso de exibição. Essa condição foi explorada no processo poético pelos colaboradores de modo que as composições digitais resultantes despertaram novas possibilidades de leituras sobre seus conteúdos. Resultantes da proposta poética, tais composições permaneceram na rede Orkut da pesquisa onde podem ser visualizadas podendo, também, serem projetadas com o uso de projetores multimídia em espaços convencionais de exposição.

Palavras-chave: fluxo comunicacional; colaboração, participação, interatividade, hibridação, rede Orkut, obra processo.

## **ABSTRACT**

Master Dissertation  
Master in Visual Arts  
Universidade Federal de Santa Maria

### **DIGITAL POETRY: COLLABORATIVE CREATION IN THE COMMUNICATION FLOW**

AUTHOR: ROGÉRIO TUBIAS SCHRAIBER  
ADVISOR: REINILDA DE FÁTIMA B. MINUZZI  
Santa Maria, January, 11<sup>th</sup>, 2010

Taking into account the possibilities of the current area of digital technology, the communicational media offer new developments to art proposals in which the public can be more active. Thus, this dissertation brings a proposal in visual poetic developed collaboratively on an Orkut contacts network. In this network creative actions had as developing space their own communication flow. The choice of that space is justified by the significant importance that digital media occupy more and more space in people's lives. Therefore, is attempted to investigate a collaborative creating process which depends of the interference and of suggestions from the virtual public itself. The proposal was to realize interferences and manipulations in images of religious and sexual content, and in fist fights scenes, creating other compositions with the combination of these fragments. They are themes present in everyday life, often trivialized by the excess of exhibition. This condition was exploited in the poetic process by the interactors so that the resulting digital compositions bring new reading possibilities about their contents. Resultants from the poetic proposal, such compositions remain in the Orkut network of the research where they can be seen, and these images can also be projected with the use of projectors in conventional exhibition spaces.

Keywords: flow communication, collaboration, participation, interaction, hybridization, Orkut network, the work process.

## LISTA DE FIGURAS

- FIGURA 01 – Exemplos de imagens coletadas na Internet e enviadas aos participantes.....8  
 Fonte: vídeos eróticos da Internet.
- FIGURA 02 – Exemplos de imagens com a interferência dos participantes.....10  
 Fonte: <http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=10681352964647900660&rl=t>
- FIGURA 03 – Exemplos de imagens criadas a partir da discussão via e-mail.....11  
 Fonte: <http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=10681352964647900660&rl=t>
- FIGURA 04 – Exemplos de imagens criadas a partir da discussão via Orkut.....13  
 Fonte: <http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=10681352964647900660&rl=t>
- FIGURA 05 – Beleza Americana, s/ tela, 130 X 210 cm, 2007, Antonio Vargas.....19  
 Fonte: <http://www.casthalia.com.br/vargas/pinturas.htm>
- FIGURA 06 – Filius Noster, óleo s/ tela, 260 X 210 cm, 2007, Antonio Vargas.....19  
 Fonte: <http://www.casthalia.com.br/vargas/pinturas.htm>
- FIGURA 07 – Fotografias de Robert Mapplethorpe 1980-83.....21  
 Fonte: <http://images.google.com.br/images?gbv=2&ndsp=20&hl=ptBR&q=fotografias+de+Robert+Mapplethorpe&start=100&sa=N>
- FIGURA 08 - Imagens criadas no processo envolvendo ambientes sacros.....22  
 Fonte: <http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=10681352964647900660&rl=t>
- FIGURA 09 – Composições digitais criadas no processo envolvendo imagens de esculturas jainistas.....23  
 Fonte: <http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=10681352964647900660&rl=t>

- FIGURA 10 – Composições digitais criadas no processo com emprego de palavras.....25  
Fonte: <http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=10681352964647900660&rl=t>
- FIGURA 11 – Composições digitas criadas envolvendo imagens de lutas, flores e chocolates.....26  
Fonte: <http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=10681352964647900660&rl=t>
- FIGURA 12 - Composição digital de conteúdo religioso e sexual.....27  
Fonte: <http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=10681352964647900660&rl=t>
- FIGURA 13 – Composição digital com cenas de violência, flores e chocolates.....27  
Fonte: <http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=10681352964647900660&rl=t>
- FIGURA 14 - Imagem do projeto Desertesejo, de Gilberto Prado, 2000.....30  
Fonte: <http://www2.uol.com.br/tropico/pscm/img/2005/11/i-1949.jpg>
- FIGURA 15 - Imagem do ambiente interativo imersivo multiusuário de Suzete Venturelli.....30  
Fonte: <http://www.arte.unb.br/museu/animac.htm>
- FIGURA 16 – Plural *Maps*, de Lucia Leão, 2002, imagem criada na Web.....41  
Fonte: [http://4.bp.blogspot.com/\\_a3cYm2y0Dk/Sd\\_hms2oTkl/AAAAAAAAAC3g9bNVs25D8bk/s1600-h/Imagem+%2844%29.jpg](http://4.bp.blogspot.com/_a3cYm2y0Dk/Sd_hms2oTkl/AAAAAAAAAC3g9bNVs25D8bk/s1600-h/Imagem+%2844%29.jpg)
- FIGURA 17 - Imagem de igreja.....42  
Fonte: <http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=10681352964647900660&rl=t>
- FIGURA 18 - Imagem de apresentação de *striper*.....42  
Fonte: <http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=10681352964647900660&rl=t>
- FIGURA 19 - Imagens de morangos.....43  
Fonte: <http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=10681352964647900660&rl=t>

- FIGURA 20 – Imagens de chocolates.....43  
 Fonte: <http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=10681352964647900660&rl=t>
- FIGURA 21– Recados enviados pelos participantes.....43  
 Fonte: <http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=10681352964647900660&rl=t>
- FIGURA 22– Recados enviados pelos participantes.....44  
 Fonte: <http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=10681352964647900660&rl=t>
- FIGURA 23 – Composições digitais desenvolvidas pelos participantes.....49  
 Fonte: <http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=10681352964647900660&rl=t>
- FIGURA 24 – Composições digitais desenvolvidas pelos participantes, em etapas diferentes com a mesma imagem.....49  
 Fonte: <http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=10681352964647900660&rl=t>
- FIGURA 25 - Comentários realizados pelos participantes no Orkut “Nós da Arte da Mídia”.....50  
 Fonte: <http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=10681352964647900660&rl=t>
- FIGURA 26 - Comentários realizados pelos participantes no Orkut.....50  
 Fonte: <http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=10681352964647900660&rl=t>
- FIGURA 27 - Imagens do projeto Ornitorrinco no Éden.....65  
 Fonte: <http://images.google.com/images?gbv=2&hl=ptBR&ei=z5eTSuv3BM3ktgell4BT&sa=X&oi=spell&resnum=0&ct=result&cd=1&q=ornitorrinco+no+%C3%A9den+kac&spell=1>
- FIGURA 28 - Imagens da Instalação *Trans-e: my body, my blood*, 1997.....81  
 Fonte: [http://artecno.ucs.br/proj\\_artisticos/instalacoes/inst\\_meucorpo.htm](http://artecno.ucs.br/proj_artisticos/instalacoes/inst_meucorpo.htm)
- FIGURA 29 - Esquema gráfico da exposição das composições digitais.....86  
 Fonte: figura elaborada pelo autor.



## SUMÁRIO

<b>RESUMO</b> .....	iv
<b>ABSTRACT</b> .....	v
<b>LISTA DE FIGURAS</b> .....	vi
<b>INTRODUÇÃO</b> .....	1
<b>CAPÍTULO 1 INSTAURAÇÃO DO PROCESSO POÉTICO EM COLETIVIDADE</b> .....	5
1.1 Fluxo comunicacional em rede como um espaço de criação colaborativa.....	6
1.2 Imagens empregadas no processo poético.....	16
1.3 Relações no processo poético: ambientes multiusuários, redes e ciberespaço..	29
<b>CAPÍTULO 2 MODOS OPERATÓRIOS EMPREGADOS NO PROCESSO POÉTICO</b> .....	40
2.1 Colaboração.....	40
2.2 Participação.....	45
2.3 Interatividade.....	46
2.3.1 Interatividade como um novo momento para a arte.....	51
2.3.2 Interatividade como comunicação.....	54
<b>CAPÍTULO 3 CONTEXTUALIZAÇÃO E HIBRIDAÇÃO ATRAVÉS DO FLUXO COMUNICACIONAL</b> .....	60
3.1 Arte em meios comunicacionais digitais.....	60
3.2 Proliferação da imagem digital.....	68
3.3 Hibridação no processo poético.....	72
3.4 Hibridação em um trabalho de equipe.....	78

<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>84</b>
<b>FONTES BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>89</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>92</b>
ANEXO A - E-mail convite.....	92
ANEXO B - Proposta de interferência enviada por E-mail.....	93
ANEXO C - Exemplos de contatos estabelecidos via E-mail.....	94
ANEXO D - Exemplos de contatos estabelecidos via Orkut .....	95
ANEXO E – CD-ROOM contendo as composições digitais da pesquisa.....	96

## INTRODUÇÃO

No final da década de 80 e início dos anos 90, a Internet trouxe meios de comunicação síncronos e assíncronos que encurtam distâncias, rompem espaços geográficos, tele transportam a imagem das pessoas e suprem uma demanda cada vez maior de informações onde quer que se tenha um computador conectado à rede. Essa comunicação se dá graças à capacidade de proliferação da informação que a tecnologia digital proporciona.

Por sua vez, esses meios comunicacionais despertaram, na classe artística, outras possibilidades de criação. Sendo assim, destacam-se, neste estudo, os meios comunicacionais digitais em rede digital que estão constituindo novos hábitos dentro da cultura mundial e servem de repertório à criação artística ressignificando as artes da comunicação da década de 1980. As redes digitais de contatos, via Internet, se caracterizam pela ágil capacidade de comunicação e de interação entre pessoas de qualquer lugar do mundo, sendo possível uma hibridação entre culturas, ideias, concepções e diferentes sujeitos os quais, uma vez estando em contato, contribuem para um processo coletivo e híbrido em arte. Tais referências foram tomadas como base para o desenvolvimento desta pesquisa em arte contemporânea levando como tema de investigação a criação coletiva e interativa em um processo que ocorre no fluxo comunicacional da rede Internet.

A escolha do fluxo comunicacional de uma rede de Orkut, que é uma plataforma de comunicação virtual com capacidade para reunir centenas de usuários, como espaço para o desenvolvimento dessa pesquisa se justifica pela significativa relevância que a comunicação virtual passa a ocupar na vida cotidiana e pela necessidade de exploração dessa tecnologia como um novo espaço para a criação em arte contemporânea, objetivando a investigação de uma poética dinâmica e diferenciada, uma vez que, “ao usar a tecnologia digital, os artistas agora conseguem introduzir novas formas de ‘produção’, não de ‘reprodução’ ” (RUSH, 2006 p. 162). Assim sendo, acredito que o emprego das mídias comunicacionais pode implicar em partir de procedimentos convencionais os quais, somados ao meio tecnológico, provocam uma metamorfose, originando uma hibridação de processos e conceitos.

A questão de pesquisa partiu de uma relação crítica entre imagens de conteúdo religioso, sexual e de violência sendo que ao longo do processo, as ações coletivas direcionaram seus desdobramentos. Essas imagens foram sugeridas pelos próprios colaboradores a partir da proposta apresentada (Anexo A). Os usuários da rede Orkut eram convidados a realizarem ações nas imagens como, por exemplo, interferências, manipulações e combinações de fragmentos entre as diferentes imagens sugeridas. O resultado desse processo são composições digitais criadas em pleno fluxo comunicacional, as quais permanecem em constante transformação e se encontram todas no perfil do Orkut<sup>1</sup> da pesquisa, onde podem ser acessadas pelos usuários em geral. Assim sendo, o fluxo de comunicação digital constitui o conceito e enfoque principal da presente proposta, de modo que há uma criação artística a partir do meio digital que apresenta suas possibilidades no contexto atual da arte.

Oferecendo novos meios de figuração, o numérico se infiltra no mais íntimo coração das artes. Ele lhe oferece, lhe impõe seus materiais e seus processos. A tecnologia adquire uma importância cada vez mais decisiva no destino da arte: ela constitui o fundamento fatal, orienta-lhe irresistivelmente as tendências estéticas (COUCHOT, 2003, p. 281-282).

Nesta perspectiva, tendo em vista a transformação que a tecnologia pode provocar na arte, a investigação desses procedimentos para a formação do pesquisador e levando em consideração que o artista como “(...) uma esponja que absorve e restitui a essência de uma cultura, é hoje chamado a desenvolver e a experimentar novas formas de fazer arte” (POISSANT, 2003, p. 121) surge a necessidade do desafio e do diálogo com a grande pluralidade de formas artísticas, enquanto investigações que podem conduzir a um melhor engajamento com a arte contemporânea.

A importância que este estudo traz hoje para a arte consiste no fato de se estar desenvolvendo uma pesquisa com fundamentação teórica atualizada e com procedimentos digitais, os mais atuais possíveis. É um processo criativo que busca referências na participação coletiva e interativa para o desenvolvimento de uma obra conjunta. A chance de participação do grande público em geral em um processo artístico torna-se, hoje, mais acessível através das mídias digitais concebendo o direito de livre acesso à cultura. Essa realidade tem para o artista uma oportunidade

---

<sup>1</sup> Endereço: <http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=10681352964647900660&rl=t>

de ramificar seus projetos a limites até então não atingidos, aproximando-se e unindo-se ao grande público em um trabalho coletivo.

Desse modo, o objetivo dessa pesquisa em arte consistiu em desenvolver um processo de criação participativo, colaborativo e interativo através das mídias comunicacionais digitais, tendo rede de contatos criada através de recursos usuais como E-mail, Orkut e Blogger, para discussões e ações criativas. O desenvolvimento desse processo se sucedeu conforme interferências e sugestões do público virtual que se comportou como um co-autor da pesquisa. A pesquisa foi desenvolvida a partir da ideia de uma obra contínua que sempre se mantém em processo, pois este se torna a própria obra. As possibilidades de discussão e de surgimento de novas questões conceituais estão sempre abertas a transformações e inclusões de modo que o processo sempre se ressignifica e se modifica apresentando outros desdobramentos. Esta pesquisa também objetivou investigar o que seria possível explorar esteticamente através da comunicação à distância, ou seja, como criar nesse ‘não saber’ quem é quem, nesse vazio, nessa relação que se está e não se está presente, nesse espaço vago, nesse “não existir e existir”. Em meio a isso, surgiu uma obra que existe e é real na medida em que se realizam as ações digitais/virtuais e na medida em que se entende que estas ações são realizadas por humanos correspondendo aos objetivos dessa proposta.

Para uma melhor apresentação da sistematização dessa pesquisa desenvolvida, o texto foi dividido em três capítulos após a parte introdutória que apresenta um panorama geral sobre todo o trabalho.

O Capítulo 1 INSTAURAÇÃO DO PROCESSO POÉTICO EM COLETIVIDADE está dividido em três sub-capítulos: no (i) é realizada a descrição de todo o processo de criação caracterizando-o como colaborativo, além de abordar o conceito de fluxo comunicacional e como esse foi sendo explorado ao decorrer da proposta; no (ii) discute-se as imagens sobre religião, sexo e violência situando suas problematizações dentro da pesquisa e a apropriação como um componente constante no processo; no (iii) confronta-se a proposta com obras de outros artistas, discute-se os ambientes multiusuários, em especial o Orkut, definindo-os como espaços expositivos onde também acontecem as ações criativas. Abrange também o conceito de rede digital de comunicação como meio de socialização e local de experimentação do processo em arte; o conceito de ciberespaço como um local de

comunicação aberto, com centros de interesse, sem limites geográficos, podendo se atingir qualquer espaço do real através do virtual.

O Capítulo 2 MODOS OPERATÓRIOS EMPREGADOS NO PROCESSO POÉTICO está dividido em três sub-capítulos: o (i) tratando do conceito de colaboração e do modo como se deu nessa proposta, além da colaboração em conjunto. O (ii) aborda a participação na pesquisa que ocorre através dos comentários, das manipulações e interferências realizadas pelos usuários nas imagens, discutindo também a Arte Relacional como uma arte que desestabiliza e proporciona outros modos de ver estabelecendo uma comparação com o processo apresentado. O (iii) discute acerca da interatividade, o emprego do Orkut, aborda o processo criativo como uma obra-processo e em coletividade no fluxo comunicacional; a rede de contatos estabelecida como um espaço de troca, de fruição e de ações criativas permitindo com que a interatividade aconteça sempre no fluxo.

No Capítulo 3 CONTEXTUALIZAÇÃO DA PESQUISA E A HIBRIDAÇÃO ATRAVÉS DO FLUXO COMUNICACIONAL em seu (i) sub-capítulo traz a arte em meios comunicacionais digitais, discutindo o uso da informação e da comunicação no âmbito de contextualização com alguns projetos como a telepresença, a teleobservação, a teleintervenção e a performance. O (ii) sub-capítulo trata da proliferação da imagem digital desde a fotografia, a impressão digital até a imagem virtual, que substitui a reprodutibilidade da imagem pela sua proliferação na rede Internet. O (iii) trata da hibridação no processo poético desenvolvido e de seu conceito a partir dos autores Santaella, Rey, Poissant, Cauquelin, Couchot e Lemos. No (iv) discute-se a necessidade de uma proposta conjunta para executar determinados projetos, ou seja, a necessidade do trabalho em equipe, a unicidade e autoria exclusiva que cedem espaço para a autoria conjunta, a Arte como uma ciência não isolada, a hibridação entre diferentes domínios de linguagens e funções e o modo como se deu essa hibridação no processo criativo desenvolvido.

Por fim, as considerações finais fazem uma análise de todo o trabalho desenvolvido em relação aos objetivos e conteúdos abordados no decorrer do processo, bem como apontamentos para futuros desdobramentos de pesquisa.

## **CAPÍTULO 1**

### **INSTAURAÇÃO DO PROCESSO POÉTICO EM COLETIVIDADE**

Quando se está inserido num processo de criação em arte contemporânea o conhecimento se constrói no decorrer da pesquisa. É um processo de constante busca entre a relação teoria e prática, ou seja, as experiências relatadas entre artistas, críticos, historiadores, educadores, pesquisadores e o particular do ambiente de criação, do embate entre o processo com a temática, linguagens e materiais propostos. Como a arte contemporânea se caracteriza pela realização das suas propostas em uma grande variedade material e procedimental é preciso refletir, constantemente, sobre a coerência artística, os valores estéticos e os conceitos que a pesquisa assume, bem como de que maneira essa variedade de recursos pode contribuir para seu desenvolvimento em um viés diferenciado.

Nessa perspectiva, essa proposta de pesquisa em poéticas digitais depara-se com as possibilidades de criação oferecidas pelo fluxo comunicacional que ocorre nas mídias digitais. Esse fluxo coloca-se como um espaço e momento para a criação em arte que convida os usuários da rede Internet, mais precisamente do Orkut, a constituírem parte desse processo, tornando-se, juntamente com o artista proponente, co-autores de uma obra processo.

Frente às transformações que ocorrem nos modos de vida dos sujeitos devido à migração das ações cotidianas destes para o ciberespaço, construiu-se a proposta de investigação a partir do fluxo de comunicação do público virtual. Os meios comunicacionais digitais proporcionaram a participação colaborativa em rede propiciando outros contextos artísticos. Conforme Prado:

As tecnologias desses últimos decênios, particularmente as relacionadas à eletrônica e a informática, abriram novas possibilidades. As telecomunicações se tornaram indissociáveis dos sistemas informáticos, o que constitui uma marca distintiva da nossa sociedade atual: a comunicação à distância. É preciso se render à evidencia: as “máquinas de comunicação” modificam nossos modos tradicionais de comunicação e suas formas de leitura e de apresentação, uma vez que elas se apresentam como um dos componentes de um novo olhar possível sobre e seu cotidiano, estabelecendo dessa maneira outras relações e outras necessidades (PRADO in DOMINGUES; VENTURELLI, 2005, p. 73).

Essas modificações impostas pelas “máquinas de comunicação” incentivaram o desenvolvimento de processos criativos com outros olhares sobre a arte e transportando o artista para o universo das telecomunicações, sentindo a necessidade de dar uma resposta estética frente às novas tecnologias da informação.

Nesse sentido, no referido capítulo apresento o desenvolvimento de todo o processo criativo dessa pesquisa de mestrado que agora passo a descrever com seus modos operatórios, procedimentos e propósitos conceituais que estruturaram e nortearam a proposta.

### **1.1 Fluxo comunicacional em rede como um espaço de criação colaborativa**

O homem contemporâneo urbano vive submerso por uma proliferação incontável de imagens. Vive-se numa imensa e irreversível imagoteca universal, proporcionada principalmente pelos meios de comunicação (VENTURELLI, 2004, p. 85).

Sabe-se que a infinidade de sites de fotografias e vídeos que se encontram disponíveis na rede mundial de computadores e que aumentam a cada dia, também compõe essa imagoteca universal. Como todo esse universo imagético invade a vida e, partindo da ideia de que isso está compondo a cultura informatizada do século XXI, muito mais do que em qualquer outro momento da história, decidi empregar essas imagens como objeto de exploração nessa pesquisa artística. No entanto, grande parte do conjunto de imagens utilizadas em todo o processo foi oferecida pelo público participante, como resposta a proposta lançada ao mesmo. Nessa parceria entre o artista e os usuários foram atribuídos e construídos outros significados para elas, os quais não possuíam, na forma com que se encontravam na rede. O que se fez foi desmembrar e fragmentar um conjunto de imagens e ressignificá-las.

Uma das problematizações consistiu em utilizar os recursos tecnológicos da comunicação em mídias digitais e de imagens apropriadas da Internet transformando-os em uma proposta participativa cujo valor estético suscitasse em discussões relevantes em arte contemporânea. O desafio girou em torno da



passagem/transformação da imagem sugerida para uma ressignificação a partir das ações dos usuários que aceitaram a colaborar na proposta. Para que isso acontecesse foi necessária a exploração das possibilidades das tecnologias digitais conciliadas com as questões sócio-culturais tanto das imagens empregadas como dos participantes.

Como se tratou de um processo coletivo, a ideia inicial foi proposta por mim, mas os usuários da rede, agindo a partir dela, ofereceram informações e desenvolveram ações, as quais influenciaram e direcionaram a continuidade do desenvolvimento do processo. Coloquei-me como um propositor, supervisionando o que acontecia, mas alguns aspectos da pesquisa foram definidos com base nas ações dos participantes.

Em sua fase inicial a proposta consistiu em enviar imagens através de E-mail, escolhido como um canal de comunicação que viabilizava a participação, para que pessoas convidadas pelo artista realizassem interferências nas mesmas e as retornassem. O envolvimento do público com o processo começa nesse primeiro momento. Através das correspondências por E-mail acontecem os contatos, a aproximação entre o artista e o público, o convite (Anexo A) para fazer parte da pesquisa, a troca de informações imagéticas e escritas, para o desenvolvimento da proposta. A discussão se dá em pleno fluxo comunicacional, pois se trata de um processo em constante troca de informação que permite um envolvimento com participação ativa considerando que as interferências feitas pelo público permaneceram na obra.

Os participantes que fizeram parte da proposta, nesse primeiro momento, tratavam-se de pessoas que já realizavam alguma atividade relacionada à área das artes visuais e as imagens selecionadas foram obtidas a partir de uma coletânea de vídeos pornográficos que melhor correspondiam aos interesses da pesquisa. No entanto, optou-se pelas imagens que se passavam antes ou entre uma cena pornográfica e outra, por corresponderem a um fragmento isolado do vídeo que oferecia um aspecto intrigante e curioso sobre a continuidade da cena. Mais tarde seriam incluídas, pelo artista, as imagens de conteúdo pornográfico, bem como outras referentes à violência, completando a proposta. Todas essas imagens foram apropriadas da Internet de modo que a apropriação foi um dos modos operatórios que fez parte desde o primeiro momento e apontou desdobramentos para a continuidade da pesquisa.

Enquanto modo operatório, a apropriação nas práticas da arte contemporânea é indissociável da invenção e do pessoal; ela é um componente do processo de criação, remete a um processo ativo, é um ato voluntário que pressupõe um certo engajamento (REY, 2004, p. 396).

A apropriação de imagens (Fig. 01), dependendo do processo, pode ser a condição essencial para que o mesmo aconteça. Do contrário, a criação e discussão de determinados conceitos não surgiriam. Ela pode conduzir as práticas artísticas e futuros desdobramentos para a continuidade da pesquisa, conforme ocorre no estudo em questão. No entanto, a sua prática requer certo domínio e consciência do que está sendo apropriado, pois é necessário que o mesmo esteja coerentemente entrelaçado e condizente com a proposta, criando sentidos e construindo algo coeso com conceitos estruturados.



Figura 01 - Exemplos de imagens coletadas na Internet e enviadas aos participantes.

Com o avanço da tecnologia, os softwares de tratamentos de imagens permitiram com que a apropriação da imagem adquirisse outras perspectivas tornando mais acessível o resgate de imagens para compor novas obras. Nesse sentido, o conceito de apropriação recebe significativa importância dentro da arte na medida em que faz o artista olhar ao seu redor percebendo aquilo que pode ser apropriado para sua proposta poética. O universo imagético que nos cerca constitui

nosso contexto de vivência, povoa nossa mente e coloca-se como uma enormidade de sentidos para as práticas poéticas. Desse modo, segundo Cattani:

(...) muitas obras atuais apresentam modalidades diversas de apropriações de elementos do cotidiano ou de fragmentos de outras obras. Esses se justapõem, de modo geral, criando sobreposições de sentido que ocorrem, não nos elementos entre si, mas entre os mesmos. As obras abrem-se, assim, às infinitas possibilidades do *entre* (CATTANI, 2007, p. 30).

A apropriação leva à justaposição de fragmentos imagéticos que, por sua vez, geram as sobreposições de sentidos em uma mesma obra devido às possibilidades oferecidas pela aproximação dos elementos apropriados. Assim sendo, no processo dessa pesquisa poética formou-se um banco de imagens com as respectivas cenas de vídeos e, em seguida, a elaboração da proposta de manipulação desafiando os participantes a criarem interferências (Fig. 02) com o emprego de softwares de tratamento de imagem, ou até mesmo procedimentos manuais. O objetivo era que cada participante criasse, sobre a imagem, elementos ou ações levando em consideração a fonte de onde as respectivas imagens foram retiradas. Essa proposta (Anexo B) foi enviada juntamente com as imagens. Ao passo em que estas retornavam (Anexo C), criei um novo banco e, assim, fui retrabalhando uma a uma.

Essa primeira chamada de participação tratou-se de uma experiência inicial a fim de observar como se comportariam as ações do público frente ao desafio proposto e, também, como teria seguimento o processo no meio digital segundo essas ações. Nesse momento foi possível constatar que “a Internet torna imediata, e praticamente sem restrições, a veiculação do trabalho de arte colocando-o dentro da casa de desavisados espectadores elevados à condição de participantes, interatores ou mesmo, co-autores das propostas” (REY, 2004, 395). Assim sendo, o surgimento da Internet proporcionou ao usuário uma resignificação das suas ações, dos seus direitos e da sua liberdade de intervenção.



Figura 02 – Exemplos de imagens com a interferência dos participantes.

Ao retrabalhar as imagens recebidas, as contribuições apresentadas pelos participantes foram direcionando o trajeto de criação. Cada interferência recebida, uma após a outra, sugeria uma possibilidade diferente de continuação, que articuladas com meus objetivos compuseram uma série na qual fica visível o desenvolvimento em fluxo comunicacional e a hibridação da linguagem do vídeo com procedimento de softwares gráficos, com interferências plásticas e com a fotografia, bem como o comportamento da própria tecnologia. Conforme diz Prado (in DOMINGUES, 1997, p. 300) “os trabalhos na rede chegam um após o outro e vão se recompondo”. Isso significa que as condições oferecidas pelo fluxo de comunicação midiático permitem uma constante ressignificação das ações do processo, ou seja, cada nova informação enviada por um participante pode originar uma nova obra ou, então, transformar ou acrescentar àquelas em andamento. A participação e a interatividade foram modos operatórios que tornaram possível uma reformulação dos conceitos e dos desdobramentos em pleno processo e para sua continuação.

Levando em consideração as constantes ressignificações em decorrência dos participantes, as estéticas do E-mail e do vídeo foram conservadas nas imagens. Esses resultados foram enviados novamente aos participantes para que expusessem sua posição crítica e me retornassem. Após o recebimento desse parecer, realizei algumas transformações nas imagens a fim de deixá-las mais

condizentes com os posicionamentos dos participantes (Fig. 03). Essas modificações proporcionaram mais ênfase à participação desencadeando a continuação do processo em outras perspectivas instituindo, assim, uma segunda fase.



Figura 03 - Exemplos de imagens criadas a partir da discussão via E-mail.

Nesse segundo momento criei uma rede de contatos em um Orkut e, mais tarde, também em um Blogger<sup>2</sup>. O perfil do Orkut foi intitulado de “Nós da Arte da Mídia” e, após sua criação, fui enviando convites para outros perfis cujos usuários exerciam funções relacionadas à arte ou a cultura de um modo geral e, lançando igualmente a proposta para outros perfis, bem como para amigos e colegas de trabalho interessados em colaborar com a pesquisa. O Orkut possui um caráter de subjetividade, pois demonstra parte da personalidade de seu usuário através da mostra de fotografias de suas atividades, da descrição em seu perfil estabelecendo uma ideia a seu respeito. Isso leva muitos usuários a se encontrarem mais no próprio Orkut do que no espaço físico. No Blogger, os usuários eram os mesmos do Orkut. Depois de composta essas redes, preocupe-me em instituir relações e diálogos com os participantes no intuito de conhecer suas funções, no que condizem a aspectos artísticos e culturais, bem como de sondar o modo como poderiam contribuir para o desenvolvimento do processo, uma vez apresentada a proposta. Foram mais de 50 usuários que fizeram parte do perfil da proposta. Desse número, alguns acompanharam praticamente todo o processo colaborando constantemente,

<sup>2</sup> <http://criacaocoletiva.blogspot.com/>

outros participaram com ações dispersas ao longo do processo e ainda houve quem realizou apenas uma única contribuição em determinado momento.

As redes, tanto do Orkut como do Blogger, possibilitaram com que os contatos (Anexo D) fossem realizados de modo mais freqüente fazendo com que as discussões suscitassem ideias a todo o momento e permanecessem sempre em constante transformação. Realizaram-se através dessa rede experiências com imagens de um repertório pornográfico, religioso, violento e até mesmo com imagens de alimentos que, no conjunto, levantam questionamentos em relação aos comportamentos e efeitos que as mesmas despertam na sociedade. A proposta iniciou com as imagens pornográficas que sugeri no desejo de subverter seus significados tirando-as de seus contextos. Em seguida, outras imagens foram sugeridas pelos colaboradores somando-se as primeiras.

Todo o conjunto imagético que compôs o processo foi apropriado da Internet, o que compreende sites pornográficos e, principalmente, o buscador Google, sendo que nenhuma imagem foi fotografada pelos colaboradores ou por mim. Os usuários foram convidados a interagir, a fazer interferências, composições e colocar seus depoimentos sobre determinadas imagens em processamento. Tratou-se de um fluxo constante de informações imagéticas e textuais que fomentaram e mantiveram ritmado o processo de criação colaborativa.

O fluxo, de modo geral, é um movimento permanente que transporta algum conteúdo, realizando um trajeto que pode possuir uma seqüência de ações, as quais o respectivo conteúdo deve cumpri-las. Todas as informações desse curso permaneceram nas redes Orkut e Blogger, sugerindo uma espécie de banco de dados, onde sempre eram atualizadas e transformadas pelos colaboradores hospedando as narrativas do processo. Para tanto, eram processadas em softwares de tratamento e em seguida novamente redirecionadas à rede de contatos, para a discussão no ambiente coletivo. Isso conforme Prado (in DOMINGUES; VENTURELLI, 2005, p. 74-75) exige do “público uma necessária participação, uma implicação ativa, de voltar periodicamente, de ver e interagir com eles, de acompanhá-los no decorrer do tempo”. Nesse sentido, essas imagens realizavam um trajeto de ir e vir entre eu e os participantes. Esse ir e vir, ou seja, o fluxo comunicacional, é o momento em que a imagem vai contraindo diversas interferências, significados, ressignificações, transformações e desdobramentos alimentando o desenvolvimento do processo em rede.

O fluxo comunicacional como espaço de criação constituiu-se como a questão principal da pesquisa e viabilizou a realização desta em rede. É um momento de passagem onde as informações se aglutinavam, se fundiam, se transformavam e originavam imagens que permaneciam nesse fluxo sempre a mercê de futuros desdobramentos e modificações por parte dos usuários da rede criada.

As composições digitais criadas (Fig. 04) nada mais são do que um somatório de sugestões, informações e interferências dos diversos participantes e colaboradores. Algumas ações foram realizadas sobre aquelas já feitas por outros interventores, ou seja, existe uma sobreposição de ações e informações na mesma imagem. A estética das imagens surge da (re) combinação, da (re) articulação e da soma das interferências de cada sujeito envolvido como, por exemplo, da introdução de palavras que trazem uma complementação e, ao mesmo tempo, atribuem um caráter intrigante à imagem; das seqüências e agrupamento de imagens que buscam compor uma nova significação a partir de inversão de significados primeiros; da estética do Orkut expondo o caráter de comunicação em que a obra foi feita.



Figura 04 – Exemplos de imagens criadas a partir da discussão via Orkut.

Como a proposta foi desenvolvida em uma rede de contatos de um Orkut, ou seja, em pleno fluxo de comunicação, nada mais coerente que a estética dessa

plataforma se tornasse visível nas composições digitais, revelando o comportamento e o espaço que as mídias comunicacionais digitais estão tomando na arte. Os elementos formais que compõe o todo da obra foram articulados e unidos de modo que melhor representassem e conservassem as ideias dos participantes. Por vezes, o procedimento inteiro de composição de uma determinada imagem foi realizado pelo próprio participante e conservado, do modo como foi enviado ao Orkut.

As possibilidades de criação ocasionadas pelas condições das mídias digitais permitem a fruição de uma arte que se mantenha sempre em constante transformação na rede. É nessa perspectiva que ocorre a proposta aqui descrita, cujas imagens constituem uma obra-processo que nunca atingirá o nível de acabada. Trata-se de uma obra com intermináveis possibilidades de ressignificações e transformações. O processo contínuo torna-se a própria obra na qual o público tem a chance de agir, interagir e participar numa dinâmica cujas informações acrescidas alimentam um processo em fluxo constante, sem cortes. É uma obra não finalizada, que está sempre em andamento, cuja discussão para a sua concretização depende de todos e não somente de mim. O público virtual, embora aja a partir de uma proposta elaborada pelo artista, pode adquirir certa autonomia para direcionar os desdobramentos do processo.

O interesse consistiu em investigar como se dava o desenvolvimento do processo levando em consideração a sua dependência das ações do público virtual. Optei pela exploração do desenvolvimento do processo como referência para a discussão e construção de diferentes estéticas que dependessem da ação dos usuários para acontecer.

Os artistas tecnológicos estão mais interessados no processo de criação artística e de exploração estética do que na produção das obras acabadas. Eles se interessam pela realização de obras inovadoras e "abertas", nas quais a percepção, as dimensões temporais e espaciais representam um papel decisivo na maioria das produções da arte com tecnologia (PLAZA, 2002, p. 34-35).

As tecnologias atuais permitem muito a manipulação em processos nos quais os sujeitos podem intervir de modo interativo fomentando uma dinâmica de ações que se mantêm em constante desenvolvimento. A arte e as questões estéticas acontecem enquanto ocorre o processo. É esse o ponto que mais interessa a muitos artistas das tecnologias digitais e também a mim. O resultado final deixou de existir,



pois não é o momento mais esperado, mas sim o próprio processo porque este se torna obra aberta em permanente modificação, ou seja, uma obra processo. Com essas alternativas as propostas e as ações compartilhadas em equipe nas quais os encaminhamentos e todo o processo de criação, seja ele interativo e/ou participativo, articulado através de contatos pela rede é cada vez mais comum, sendo desnecessária a presença física dos envolvidos em um mesmo recinto.

Quando se trata de criação conjunta em rede, o artista “lança as sementes, mas não sabe ao certo o que vai colher”. A expectativa e incerteza em relação ao que poderá ocorrer andam sempre juntas e acompanham o artista, como no estudo aqui descrito. No entanto, ambas são saudáveis, pois se trata de um trabalho realizado no ambiente coletivo e, sendo assim, não há como prever, sendo preciso deixar acontecer e acolher o que cada participante tem a oferecer. O objetivo de uma obra colaborativa é, certamente, valorizar a informação proposta por cada sujeito e articulá-la de modo que se perceba a ação do público na mesma. Enquanto artista, propus alguns objetivos para o processo, mas as informações oferecidas pelo público virtual eram sempre novas dentro do desenvolvimento da proposta, e provocaram outros direcionamentos aos objetivos prévios. É exatamente isso que faz valer e acontecer a arte da participação: dados imprevisíveis, matéria prima para a instauração da obra colaborativa, com os quais me desafiei a trabalhar.

Na rede, a função do artista coordenador, “condutor” do projeto, é convidar e sonhar junto, colocar as peças geralmente sem a possibilidade de as escolher. (...) o artista implicado como “condutor” de uma ação coletiva, o que quer dizer capaz de levar em consideração os imprevisíveis desse ou daquele lugar, dessa ou daquela situação. (...) Receber as coisas como elas vêm, o que não exclui, bem ao contrário, as utilizações de particularidades de tais ou tais situações. Existe o direito de convidar e depois é necessário reinventar os caminhos, redispôr as histórias, superpor as vontades e implodir-explodir essas imagens (PRADO in DOMINGUES, 1997, p. 299-300).

De posse das contribuições obtidas, o caminho foi a reinvenção, a adequação segundo objetivos já propostos e outros criados a partir das ações dos próprios usuários. Cada colaborador atribuiu características, a partir de sua cultura e vivência, que conferiram diferentes direcionamentos e foram compondo o todo. O desafio em provocar o público é livre ao artista e o que prossegue como consequência desse desafio é justamente ao que me desafiei: a articulação do inesperado. É um tipo de processo com ineditismos constantes no fluxo, as

informações transitam, deslocam, desdobram e se transformam durante uma seqüência aleatória e sem organização prévia. A articulação a partir de todas essas informações enviadas pelos usuários foi se dando na medida em que algumas situações se assemelhavam a outras como, por exemplo, o tipo de imagens, de interferências e temáticas. Decidi agrupá-las conforme suas semelhanças e, após isso, convidava outros usuários a realizarem ações para que as composições digitais fossem adquirindo uma homogeneidade no processo.

A rede, ou seja, o fluxo comunicacional digital passa a ser o espaço de criação e esta “se torna um lugar de experimentação” (PRADO in DOMINGUES, 1997, p. 302). Esse espaço de experimentação foi tomado para a exploração das referidas imagens enquanto uma proposta que partiu de uma crítica social em relação aos seus valores cuja continuidade é ditada pelas ações do próprio público virtual. É uma proposta lançada para a criação coletiva, cujos aspectos conceituais vão surgindo no decorrer do processo e são mutáveis e imprevisíveis.

As imagens exploradas nessa pesquisa invadem o cotidiano contemporâneo e são absorvidas pela sociedade que se torna consumista sem a chance de ser crítica em relação às mesmas, anulando completamente a assimilação dos diversos significados e os objetivos que pretende o referido universo imagético. Essa invasão, além de ocorrer na mídia impressa, também se dá, e de modo intenso, através das mídias digitais com o emprego de artifícios que encantam os usuários.

## **1.2 Imagens empregadas no processo poético**

O cenário imagético que fez parte da presente proposta é composto por cenas de lutas, pornografia e símbolos religiosos entre outros.

As imagens de violência condizem às disputas entre lutadores, portanto é uma violência “não cruel”, mas sim uma atitude que constrói uma ideia de auto-afirmação de um sujeito sobre o outro, de uma cultura que surge do poder sobre esse outro e, sobretudo, como uma ideia de prazer à custa da dor. A prática das lutas, além de possuir essa auto-afirmação do caráter machista da sociedade, também leva intrínsecos interesses de ordem econômica e de reconhecimento. Luta-se para ser vencedor, para se sobressair aos demais, para obter a primeira

colocação e remuneração. Luta-se, ao mesmo tempo, no sentido de uma “agressão legalizada” e no sentido de conquistar interesses pessoais à custa da dor do outro. Mas esse corpo lutador, que entra em confronto, que agride, que se entrelaça com o adversário se transforma, também, em um fetiche, em um ideal de atitude e de estilo de vida predispondo-se ao sadomasoquismo. Essas lutas acabam exercendo uma conotação de prazer sexual, se levado em consideração a grande quantidade de sites pornôis que apresentam imagens de homens dominadores, simulando uma tortura ou uma luta erótica, e tratando a dor física como um modo de prazer. Assim, pode-se questionar onde fica o limite entre as dimensões de dor e prazer e qual a diferença entre ambos se essa disputa é prazer, e se o sexo, para proporcionar prazer, recorre à dor.

Já as imagens pornográficas abordam, de certo modo, a liberação que o homoerotismo está tendo em relação aos preconceitos e o caminho dessas para a proliferação infinita via rede como acontece com todas as outras imagens pornográficas. A crescente produção e disponibilização dessas imagens na rede, a mudança do comportamento sexual e sua expansão, também para a rede, pode ter suas origens na liberação sexual dos anos 60 e 70, movimento que buscou romper com tabus transformando costumes morais e causando uma agitação na sociedade da época. Os adeptos ao movimento reivindicavam, entre outras coisas, o fim do preconceito em relação à homossexualidade, almejando a igualdade entre as diferentes sexualidades e a diminuição da repressão sexual. Entre os jovens da época se criou uma postura rebelde de recusa e de questionamento aos princípios, comportamentos e valores da sociedade conservadora, o que ficou conhecido como movimento dos hippies que caracterizou a contracultura. Isso pode ter causado tamanho impacto que repercute até os dias atuais. No entanto, hoje, a liberdade sexual é maior do que nas décadas de 60 e 70, e pode ter sido impulsionada pelas iniciativas dessa época, resultando em conseqüências como a exibição e consumo de imagens pornográficas em um grande número de sites na Internet.

Pode ser possível encontrar nas manifestações passadas relações importantes para problematizar questões do comportamento sexual atual. Os acontecimentos históricos permitem a reflexão e a construção de significados e entendimentos para os comportamentos presentes. Na história da sexualidade, desde a Antiguidade Clássica até hoje, a humanidade passou por diferentes momentos. Cada um deles com suas específicas concepções culturais a respeito

das práticas sexuais que podem ter contribuído, direta ou indiretamente, para a liberação sexual na segunda metade do século XX. hoje, essa liberação encontra na rede uma alternativa para a disseminação do que por muito tempo foi censurado pelos sistemas sócio-culturais vigentes. Todavia essa expansão conquistada já caminha, há certo tempo, para sua banalização.

Por sua vez, os símbolos religiosos assumem uma ideologia de domínio cultural a partir de crenças em deuses que proporcionam uma “verdade absoluta” e pregam a prática da violência e do sexo, no sentido do prazer, como aquilo que contraria as doutrinas religiosas. No entanto, a própria sociedade ao mesmo tempo em que é submetida às condições da religião divide-se caminhando para outras direções e aderindo a diferentes ideias. Desse modo, a sociedade acaba criando contextos paradoxais como, por exemplo, a não aceitação em relação à homossexualidade. Ao mesmo tempo em que a religião prega a inclusão social e a ideia de que todos os componentes de uma sociedade são iguais e merecem os mesmos direitos, ela própria parece agir inversamente em suas atitudes em relação a determinados grupos sociais.

Por ora paradoxais e por vezes tão tênues são esses limites que, mesmo inconscientemente, a sociedade, os pratica e os vivencia constantemente, transformando-se numa banalização em que incorpora tudo dentro do contexto social como algo completamente corriqueiro e absolutamente normal a ponto de passar despercebido. Nesse sentido, a pesquisa desenvolvida apresenta uma proposta que permite uma manipulação e/ou provocação na forma de ver aquilo que estamos acostumados em nosso cotidiano. Desse modo, as composições digitais criadas incitam outros significados e, também, uma ideia de espetáculo em torno delas mesmas.

No fluxo de informações, tanto da mídia impressa como na Internet, as imagens tratadas nessa pesquisa são apresentadas em condições e quantidades intrigantes e abusivas. A exemplo disso, os sites e revistas de erotismo e religião disseminados pela rede são a prova da sua própria banalização e passam a ser divulgados com fins de marketing como se fossem mais um produto na sociedade do capitalismo, a qual desavisada de seus reais objetivos consome-o passiva e massivamente.

Nesse sentido, busco estabelecer uma relação das composições digitais criadas nessa proposta com obras do artista gaúcho Antonio Vargas<sup>3</sup> (Fig. 05 e 06) o qual promove uma crítica social em relação à banalização da violência das guerras e do sexo que ocorre através dos canais comunicacionais. Os extremos da dor e do prazer são elevados a um mesmo nível nulo de descaso ao passo que se cria uma espetacularização em torno das suas obras. Isso é o ponto de exploração das obras desse artista. O colorido das suas imagens, devido aos procedimentos digitais empregados contradiz a seriedade, a gravidade e a vulgaridade das cenas apresentadas tornando a obra com uma beleza estética que atrai o espectador ao passo que a pornografia ou o horror da violência o repeliria. É um duplo olhar na mesma obra.



Figura 05 – Beleza Americana,  
óleo s/tela, 130 X 210 cm, 2007



Figura 06 - Filius Noster, óleo s/ tela,  
260 X 210 cm, 2007.

Essa ideia de espetacularização também se faz presente nas obras desenvolvidas nessa pesquisa através dos modos operatórios e da estética com que

---

<sup>3</sup> Professor do Programa de Pós-Graduação em Teatro (PPGT), do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais (PPGAV) e professor do Curso de Graduação em Artes Visuais do CEART-UDESC.

as imagens se apresentam. As combinações entre as imagens referentes à religião, sexo e violência formam composições digitais que, ao primeiro momento, atraem o olhar do espectador por sua beleza e também suscitam várias questões conceituais a começar pela própria espetacularização. Essa combinação remete a uma banalização do espaço da igreja, da expansão cada vez mais crescente que o sexo toma nas redes virtuais e, também dos esportes violentos que atraem, principalmente, o público virtual jovem. A união desses fragmentos fotográficos cria composições cuja estética e conteúdos apresentam-se como um espetáculo ao observador. No entanto, nas palavras de Debord (1997, p. 14) “o espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediada por imagens”.

Na relação estabelecida ao longo do desenvolvimento dessa proposta de criação no fluxo comunicacional em rede Orkut, houve essa mediação através de imagens que, embora, acredito serem imagens já com certa espetacularização desde suas origens, auxiliaram na formulação das questões conceituais para o debate e argumentação da proposta a começar por seus próprios conteúdos.

Também no sentido crítico, mas com outros enfoques, se sucede as fotografias do artista americano Robert Mapplethorpe<sup>4</sup> (Fig. 7) que, embora não se utilize das mídias digitais comunicacionais, explorou o contexto homossexual e sadomasoquista dos anos 70 e 80 de Nova Iorque. Fotografava homens em ensaios sadomasoquistas, fato que intrigou a sociedade americana pelo alto nível de obscenidade e pornografia, colocando em desequilíbrio a liberdade de expressão nos EUA.

Na rede mundial de computadores o homoerotismo é uma forma de pornografia tão corriqueira e disseminada como outras. Penso que não há diferenças quanto à proliferação do tipo de imagem pornográfica, uma vez que a proporção é a mesma. A banalização acaba sendo geral e quando imagens de homoerotismo são introduzidas nessa pesquisa de criação coletiva não há a necessidade de existir uma justificativa específica por sua utilização. Se esse conteúdo é encontrado na rede nas mesmas condições que outros também pornográficos, inclusive já muito explorados por artistas, então as imagens homoeróticas também o podem ser. Ao longo da história houve um tempo em que

---

<sup>4</sup> Robert Mapplethorpe (1946-1989) - fotógrafo americano ligado a Pop art. Graduado em Belas Artes no Pratt Institute de Brooklyn.

indivíduos com orientação sexual diferente eram discriminados abertamente e por isso eles precisavam conquistar seu espaço. Se não de modo total na realidade, ao menos na rede Internet, hoje, isso parece estar superado. O espaço que as diferentes sexualidades ocupam é praticamente o mesmo.



Figura. 07 – Fotografias de Robert Mapplethorpe, 1980-83.

Tais imagens levam a pensar sobre a promiscuidade existente na rede no momento de acessá-las. Os usuários fazem download, realizam alterações, montagem, redimensionam e imprimem. São inúmeros usuários acessando os mesmos sites e imagens várias vezes e a todo o momento de modo que não há controle ou privacidade sobre isso. Muitos desses sites são adorados pelos usuários, é como se fosse uma veneração às imagens que neles contém.

No sentido religioso, a devoção em relação às divindades também não deixa de ter certa promiscuidade. É o mesmo deus venerado por todos, no mesmo ambiente, ao mesmo tempo. Uma divindade é invocada, louvada e até mesmo tocada por diversas fiéis. Do mesmo modo não se tem controle sobre isso e nem é pertinente que se tenha, pois na religião quanto maior o número de devotos e seguidores melhor é. Sendo assim, a promiscuidade, não no sentido sexual, mas do livre acesso ocorre de modo semelhante tanto na imagem sacra como na sexual. Ocorre uma diferença no que se vê, mas a liberdade e facilidade com que se tem

tudo isso a disposição é a mesma. A disseminação de uma imagem pornográfica esta tomando as mesmas dimensões, em termos de contemplação, que uma imagem sacra. Um determinado sujeito acessa um site ou entra em um templo e cultua, contempla uma imagem. A entrada nesse templo pode ser feita, também, através da rede. Nesse culto só muda o objeto cultuado, mas o ritual de veneração sempre acontece.

Existe a adoração de um deus, mas também de um corpo que, segundo concepções religiosas, foi concebido por esse deus. Há uma sexualidade nesse corpo também concebida pelo mesmo deus. Cultua-se o templo onde está esse deus, o próprio deus e, do mesmo modo, o corpo também cultuado pode ser um outro templo no qual contém todas as necessidades e características da vida orgânica criadas pelo deus que, no entanto, é imaginário, espiritual e não necessita daquilo que condicionou o corpo a necessitar.

Quando um dos participantes dessa pesquisa coloca a imagem de um corpo nu em um cenário sacro (Fig. 08), fica evidente esse paradoxo. A vida que o corpo deseja levar parece não ir ao encontro com as concepções religiosas cristãs. O que é consequência uma coisa da outra parece ser contraditório e por isso não aceito.



Figura 08 – Imagens criadas no processo envolvendo ambientes sacros.



O desenvolvimento dessas imagens e discussões foi possível graças às contribuições dos colaboradores, mas, além disso, também seguem outras discussões como, por exemplo, em torno das imagens das esculturas de templos indianos, as quais foram incluídas no processo criativo por um dos usuários da rede do Orkut (Fig. 09). Segundo ele, estas imagens teriam um contraste com o Cristianismo pelo fato deste último manifestar-se contra a prática sexual como forma de prazer enquanto que a cultura indiana jainista não considerava o sexo como pecado. Essas esculturas eram adoradas dentro daquela cultura e correspondiam aos costumes de um povo e de um tempo que são diferentes das concepções cristãs. No entanto, é fato a ocorrência de práticas sexuais no âmbito de instituições cristãs envolvendo membros da Igreja.



Figura 09 – Composições digitais criadas no processo envolvendo imagens de esculturas jainistas.

Por outro lado, não deixa de ser alvo de contemplação o corpo do *striper* que aparece em várias imagens. Tem-se o espetáculo do *striper-tease* onde se contempla um corpo e o do Cristianismo onde se adora um deus. Há uma combinação de fragmentos imagéticos tanto da religião cristã como da indiana como se estivessem indagando qual a diferença de significados já que ambas são religiões

e possuem seus deuses e seguidores. Essa discussão permanece sempre aberta para novas argumentações e entendimentos. Portanto, a sustentação e a conexão de sentidos entre essas argumentações vão sendo construídas aos poucos. Não há uma justificativa pronta, acabada e/ou delimitada. A combinação dessas imagens oferece possibilidades de diferentes leituras por parte dos usuários de modo que o processo decorre mais no sentido de produzir suscitações do que uma argumentação limitada e sem desdobramentos.

Durante as reflexões realizadas no decorrer do processo pensei que as composições digitais criadas se bastassem em si mesmo, como se fossem representações de um espetáculo e que valessem por si só, mas ao me deparar novamente com o pensamento de Debord (1997, p. 17): “O espetáculo não deseja chegar a nada que não seja ele mesmo. (...) o espetáculo é a *principal produção* da sociedade atual”, a compreensão foi outra. Se o espetáculo é somente pelo espetáculo e se torna a principal criação da sociedade, então ele carrega significados intrínsecos, tem uma origem, entre meios, brechas e pontos onde se escondem particularidades, anseios, desejos e até mesmo uma subjetividade do ser social. Assim, acredito que o espetáculo tem na sociedade uma determinada importância que a leva a produzi-lo.

Também foi no sentido de propor novas argumentações e desdobramentos que foram colocadas diversas palavras sobre várias composições digitais criadas (Fig. 10). São palavras que arriscam uma conexão, uma relação entre os fragmentos de imagens que compõem o todo, além de levantar outras possibilidades de significados e interpretações, como por exemplo, qual espaço e posição o corpo está ocupando frente a sociedade e a religião; o que a igreja faz com o corpo; qual é o corpo que se consome, que se idealiza, qual é a função desse corpo; o que é e como está o corpo hoje; quem é corpo, o que o corpo faz nos diferentes espaços; que espetáculo se cria com ou a partir do corpo; que valor e significado se atribui ao corpo; o que é profano se muitas atitudes da igreja são muito mais inoportunas e impróprias do que a nudez; qual é a realidade que a igreja vive e qual é a realidade que o corpo vive e fala.

Embora o corpo não tenha sido o eixo principal do desenvolvimento dessa proposta de pesquisa, sua imagem está presente no decorrer de todo o processo em virtude da vinculação direta com o homoerotismo e da violência, temáticas bastante exploradas. O corpo está presente na arte desde a antiguidade e sempre oferece

motivos para que se continue a explorá-lo. Ele carrega identidade, cultura, marcas e desejos despertando nos artistas, talvez semelhantemente ao despertado nos colaboradores dessa pesquisa, uma curiosidade sobre a própria corporalidade que o indivíduo assume no contexto atual.

Como a discussão das temáticas aqui tratadas diz respeito ao corpo, seria impossível não considerá-lo. No entanto, os interesses de pesquisa giraram em torno das próprias temáticas em relação aos comportamentos sociais induzidos pelas respectivas imagens empregadas.



Figura 10 – Composições digitais criadas no processo com emprego de palavras.

Já em outras composições vemos a ironia presente entre as imagens de lutadores com as de chocolates e flores (Fig. 11). Elas fazem uma relação entre os prazeres do paladar e do sexo, pois uma luta tem intrínseca nela, uma relação de prazer no próprio ato da violência. Nesse sentido constroe-se uma relação de prazer entre a dor da violência, a degustação e o sexo. Todos proporcionam um tipo de prazer, mas a imagem indaga onde encontramos seus limites e em que se diferem, se há um desejo existente e a aprovação de quem os pratica.



Figura 11 – Composições digitais criadas envolvendo imagens de lutas, flores e chocolates.

A maioria das imagens foi agrupada, por mim, em dois blocos (Fig. 12 e 13): as de cunho religioso e sexual e as de cenas violentas com florais e alimentos. Foi uma maneira de realizar uma organização das imagens criadas de acordo com características que as unissem.

Essa divisão, na verdade, foi ocorrendo ao longo do processo, pois houve alguns colaboradores que preferiram trabalhar com certas imagens enquanto que demais optaram por explorar outras. Nesse sentido, percebi que havia pontos de interesse nas imagens que atraíam a atenção dos usuários e que permitiram a estruturação do processo enquanto criação das composições digitais. Como eu monitorava o processo deixei com que esses agrupamentos seguissem seu curso. O resultado foi a constituição dois grupos de composições digitais que podem ser acessados no Orkut da pesquisa. Para a defesa desta dissertação esses grupos foram exibidos em duas projeções diferentes. Também fez parte dessa exposição uma terceira projeção com as composições digitais referentes a fase inicial do processo, contendo as primeiras ideias, as quais, como as demais, também se encontram no Orkut.

Por se tratarem de composições digitais podendo somente ser acessadas na rede Internet ou visualizadas através da projeção em alguma mostra que possa ocorrer em espaços convencionais, acompanha este texto dissertativo um CD-ROOM (Anexo E). Esta mídia contém a série de composições digitais das três projeções exibidas no dia da defesa (11/01/2010), além de alguns exemplos de

imagens sugeridas pelos colaboradores durante o processo, bem como imagens do próprio perfil do Orkut. Desse modo é possível que o leitor visualize em seu computador pessoal as composições digitais resultantes do processo poético aqui apresentado.



Figura 12 – Composição digital de conteúdo religiosos e sexual.



Figura 13 – Composição digital com cenas de violência, flores e chocolates.

Entendo que os modos de vida e de comportamento passam a ser ditadas por essa massiva imagética a que a sociedade é submetida. A vida cotidiana é comandada pelo poder da imagem, sem o direito de posicionamento próprio do sujeito. O ser social é transformado e manipulado. É nessa relação e com esse vasto acervo imagético que o processo de criação dessa pesquisa constrói sua proposta. Utilizando-se dessas imagens, apropriadas livremente da Internet, tratadas de modo subvertido, e da sua manipulação em meios digitais, buscou-se introduzi-las no processo artístico de modo a criar uma obra, sempre em processo, que partisse de uma crítica social em relação a essas próprias imagens, mas que no

decorrer pudesse direcionar-se, também, para outras questões conceituais. Em relação à crítica social na arte, Rey afirma que:

A arte sociológica se quer como prática pedagógica e subversiva para revelar o real funcionamento das relações sociais, os modos de exploração, a lógica política dos sistemas de valores dominantes e suas mistificações cotidianas. Ela visa permitir ao indivíduo o exercício crítico do julgamento e de sua liberdade em relação a uma ordem social que falsamente apresenta-se como necessária e natural (REY, 2006).

Os comportamentos que diferentes grupos sociais assumem não necessariamente são condições para a existência dos mesmos. No entanto, o poder da mídia acaba sendo mais decisivo sobre as ações dos indivíduos. A ironia presente nas imagens criadas nesta pesquisa se propõe como um mote para a reflexão em relação aos comportamentos que a sociedade acolhe de modo submisso. É nesse ponto que a crítica se apresenta, empregando a própria imagem como uma estratégia de deslocamento das concepções criadas pelos sujeitos sociais.

Na arte sociológica o artista age por estratégias de *deslocamento* ou *transferência* de informações propondo situações e experiências que cultivam a subversão da lógica política dos sistemas e processos culturais, habitualmente fechados e colocados como “verdade” pelos valores dominantes (REY, 2006).

A proposta aborda os comportamentos acolhidos pelos diferentes sujeitos e, através da rede, retorna aos mesmos a chance de outro olhar sobre esses comportamentos. É dado ao participante o direito de ver o que os sistemas sociais não revelam. Como o bombardeio que a mídia exerce sobre a sociedade praticamente inibe suas ações e a nega enquanto um grupo de seres ativos e críticos, o que essa proposta apresenta como desafio é justamente o contrário disso, proporcionando certa oportunidade ao sujeito social. Nesse sentido, “a participação interativa em rede nos traz no mínimo o sentimento de se sentir cidadão do universo, onde o planeta se tornou um espaço de referência cotidiano” (PRADO, in DOMINGUES; VENTURELLI, 2005, p. 76). E isso é possível graças aos avanços tecnológicos.

Quarenta anos passados dos tempos heróicos da Arte Sociológica, hoje estamos vivendo um momento histórico sem par em termos de avanço

tecnológico assim como mudanças de pontos de vista e paradigmas na sociedade contemporânea. Cada nova invenção ou descoberta implica em efeitos consideráveis na percepção do mundo, nas relações inter-pessoais, e na subjetividade individual e coletiva (REY, 2006, p. 6-7).

Se toda a evolução da tecnologia fez com que a mídia fosse capaz de exercer diversas influências sobre os sujeitos de modo a dominá-los em relação a ideologias, de um modo geral, a mesma também pode ser empregada em sentido contrário, modificando as suas percepções de mundo e constituindo um caráter crítico-reflexivo. Nesse sentido, o processo em estudo acontece em um fluxo comunicacional dentro das mídias digitais fugindo aos espaços convencionais da arte e colocando os espaços multiusuários Orkut e Blogger na condição de espaços expositivos. O fluxo de acessos que esses ambientes virtuais possuem acabou tornando-os uma possibilidade de visualização para a arte. As pessoas têm a oportunidade de ver e até mesmo de interagir com as obras digitais.

### **1. 3 Relações no processo poético: ambientes multiusuários, redes e ciberespaço**

O espaço multiusuário torna-se com diversas funções, justamente por ser multi, trazendo para o desenvolvimento da referida proposta de pesquisa a oportunidade da transformação constante das imagens e de um novo local para a exibição. Esses lugares passam a se comportar como uma espécie de galeria de mostra de arte. Como a Internet também pode ser considerada como um espaço expositivo, além de divulgação, veiculação e comunicação, muitos artistas possuem sites nos quais mostram sua obra e também seus escritos. Até mesmo no Orkut e Blogger encontramos perfis e comunidades de artistas populares que exibem sua produção. Como exemplo de uma obra virtual temos o projeto Desertesejo<sup>5</sup>, criado em 2000 por Gilberto Prado<sup>6</sup>. Trata-se de um ambiente interativo multiusuário (Fig. 14) que, segundo o próprio artista, explora a extensão geográfica, rupturas temporais, solidão, reinvenção e a proliferação de pontos de encontro e partida. O

---

<sup>5</sup> Disponibilizado em: (<http://www.itaucultural.org.br/desertesejo>)

<sup>6</sup> Artista multimídia, natural de Santos/SP, com doutorado em artes e ciências da arte pela Universidade de Paris I, Panthéon Sorbonne. Membro do grupo Art-Réseaux, Paris.

usuário ao entrar na obra assume um avatar que pode ser uma serpente, uma águia ou onça e realiza um percurso no ciberespaço muito semelhante a um deserto. É um lugar solitário, mas que desperta alguns desejos. Cada vez que se entra no ambiente o avatar é direcionado para um espaço diferente.

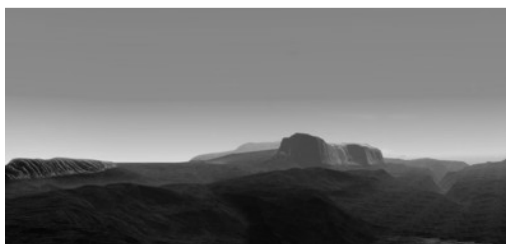


Figura 14 - Imagem do projeto Desertesejo de Gilberto Prado, 2000.

Outro exemplo de ambiente imersivo e interativo seria o projeto *Arte e Realidade Virtual: Ambientes Imersivos e Colaborativo*<sup>7</sup> de 2003/2006, da artista Suzete Venturelli<sup>8</sup> (Fig. 15). É um trabalho teórico/prático que buscou investigar a arte e a realidade virtual nos espaços reais e no ciberespaço estabelecendo relação com as tecnologias contemporâneas para a criação de ambientes interativos, enfatizando aspectos da realidade virtual que levam em consideração a dissolução das fronteiras entre os ambientes biológico e tecnológico. O projeto resultou na criação de ambientes multiusuários imersivos colaborativos nos quais se destaca a capacidade do ser humano expandir suas personalidades além dos limites de sua pele e seu corpo.



Figura 15 – Imagem do ambiente interativo imersivo multiusuário de Suzete Venturelli.

<sup>7</sup> Disponível em (<http://www.arte.unb.br/museu/animac.htm>)

<sup>8</sup> Doutora em Arte e Ciência da Arte, Paris 1, Sorbonne e Professora Adjunta e Pesquisadora no Departamento de Artes Visuais na Universidade de Brasília.



Embora os ambientes virtuais multiusuários Orkut e Blogger criados para o desenvolvimento dessa pesquisa não sejam a obra final, o processo, que constitui a obra, ocorre através destes. Isso foi possível devido à colaboração e à interatividade que acontecem no momento em que as imagens são combinadas e reorganizadas em softwares de tratamento de imagens, pelos participantes, a partir das intervenções e sugestões dos mesmos. Segundo Prado:

Os ambientes digitais nos trazem a possibilidade de experimentar sensações, lógicas, composições e liberdades que estão além da tradicional materialidade da arquitetura e da topografia geográfica, ultrapassando os limites do espaço concreto. (...) Nesses ambientes a interconexão e o dinamismo em tempo real das relações permitem aos parceiros compartilhar o mesmo contexto (PRADO, 2003, p. 103-104).

Esse romper de limites com o espaço físico foi vivenciado durante o percurso da pesquisa que desenvolvi juntamente com todos aqueles que se disponibilizaram em manter contato. Embora o Orkut não seja um ambiente para comunicação síncrona, o mesmo apresenta opções que julguei serem pertinentes para que o processo acontecesse. Uma dessas é o registro que fica de cada mensagem (comentários e recados) recebida dos usuários adicionados. Todos os dados ficam arquivados e vão compondo a obra. Outras duas opções são as possibilidades dos álbuns de fotos, onde coloquei todas as imagens desde o início do processo até o final, e dos usuários, todos à disposição para estabelecer comunicação a qualquer momento mesmo que não estivessem online. Dessa maneira fui compartilhando minhas ideias e recebendo as dos participantes, estabelecendo um diálogo que resultava em imagens e compunha o trabalho poético.

Esse tipo de criação artística possibilitada pela Internet já estão fazendo parte nos processos de criação de muitos artistas contemporâneos e, assim, vão compondo aquilo que chamamos de cibercultura. Embora, na pesquisa aqui apresentada, o número de usuários participantes não tenha sido muito elevado, essas redes em ambientes multiusuários podem colocar em contato centenas de pessoas. Para Lévy (2001, p. 105) “as realidades virtuais compartilhadas, que podem fazer comunicar milhares ou mesmo milhões de pessoas, devem ser consideradas como dispositivos de comunicação “todos-todos”, típicos da cibercultura”. Nesse sentido, a cibercultura nos permite uma forma de comunicação onde um grande número de indivíduos pode estar em contato com outros grupos ou

comunidades sem limite quantitativo. Isso faz com que a criação de uma rede de contatos se coloque como um material a ser explorado podendo chamar o público para mais próximo da arte, semelhante ao que acontece na obra de Fred Forest, que, segundo Rey:

tem se destacado como dos principais artistas contemporâneos que adota o universo das mídias e da comunicação como um campo de criação. Apropriando-se dos meios de comunicação enquanto instituição de arte em igual importância ao espaço dos museus e outros lugares consagrados da arte contemporânea, este artista escolheu atuar deliberadamente de forma “paralela” aos circuitos oficiais da cena artística construindo um não-lugar para a arte amparando-se dos meios de comunicação como se fosse um material (...) Seu trabalho fundamenta-se em questões ideológicas, simbólicas e estéticas concebidas para desalojar a arte centrada sobre uma economia do objeto, para práticas alinhadas sobre a economia da informação e da comunicação. (REY, 2006).

A arte de Fred Forest não deixa de possuir um caráter crítico em relação aos canais de comunicação no momento em que se apropria dos mesmos para propostas de intervenções em plena exibição da programação diária em canal de televisão, por exemplo. Assim o artista contraria, por alguns instantes, a função de determinado canal comunicativo fazendo com que o espectador reflita sobre a função do mesmo. Desse modo a presente pesquisa, propôs os referidos espaços multiusuários, utilizados cotidianamente, como um meio para que o público tivesse a oportunidade de ver e fazer arte, redimensionando a sua função primeira.

Percebe-se que a arte via mídias da comunicação está tendo cada vez mais aceitação entre os artistas e oferece novas oportunidades diferentemente da arte de técnicas analógicas e dos espaços tradicionais. A comunicação se apresenta, não enquanto arte, mas sim enquanto um meio que permite uma criação diferenciada por possuir características específicas. Vale lembrar que dispositivos telemáticos ao passo em que surgiam já foram sendo colocados à disposição da sociedade em um período muito curto entre a sua invenção e a distribuição. Houve uma incorporação muito rápida na vida cotidiana e isso ocasionou, da mesma forma, rápidas mudanças no comportamento dos sujeitos entre si, assim como relata Prado.

Com os “pequenos dispositivos” telemáticos de performance razoável, destinados ao grande público, que começaram a ser largamente difundidos no começo dos anos 90, já iniciamos um acesso simplificado e uma descentralização no uso das redes, não importa de onde e de maneira

autônoma. A utilização desses dispositivos vem penetrando todas as camadas sociais e se integrando nas atitudes mais banais do nosso cotidiano (PRADO in DOMINGUES; VENTURELLI, 2005, p. 73).

A utilização das redes constitui, aos poucos, uma ramificação de contatos em que os indivíduos agrupavam-se conforme afinidades e interesses em comum. Essas redes são prolongamentos de grupos que surgiram anteriormente a sua criação e se encarregaram da proliferação das filosofias e dos modos de comportamento que caracterizam tal organização. Isso exerce uma grande influência sobre a sociedade, fazendo com que haja adesão de muitos sujeitos. Tal fato pode denotar submissão à manipulação da mídia, conforme ocorre com as redes que disseminam ideias e correntes religiosas, encontros e interesses sexuais, bem como veneração por esportes violentos que intensificam uma cultura machista e de submissão à hipocrisia social. No entanto, conforme afirma Prado:

O projeto artístico telemático se torna um tipo de energia latente, onde as redes se tornam instrumentos de reorientação e de filtração, que é denominador comum a todos os participantes: uma cartografia de caminhos e de possibilidades. Trata-se de um movimento de sensibilidades e de intenções recíprocas entre as partes: um fluxo de curso modificável mas irreversível (PRADO in DOMINGUES; VENTURELLI, 2005, p. 75).

O produto dessas redes pode render ao artista a sua ressignificação em outras redes. Desse modo é possível filtrar e reorientar as informações para outras formas de interpretação mantendo a participação ativa do público, ou seja, sem perder o caráter primeiro da rede, já que “a “arte das tecnologias”, pela sua vocação comunicativa e universal, tem um grande potencial cognitivo, cultural e social” (CAPUCCI, 1997, p. 130). Como a rede se faz rede pela comunicação planetária, acaba por possuir uma grande abertura em termos de cultura.

As redes de comunicação assumem uma importância social na vida dos indivíduos ditando parâmetros e atitudes que acabam constituindo um modelo de vida. A inserção de determinado indivíduo em um ambiente multiusuário pode significar sua auto-afirmação e seu posicionamento perante os demais usuários. É uma forma de constituir parte da nova cultura que surge com o digital. No entanto, o que ainda não é perceptível ao usuário de determinadas redes é o papel ao qual o mesmo exerce ao constituir parte delas. Nesse sentido, a proposta desenvolvida buscou proporcionar uma reflexão girando em torno das questões intrínsecas e

sociais impostas pelas imagens inseridas no meio virtual as quais todos os sujeitos possuem acesso.

Por meio das redes podemos ir a todas as direções e já podemos começar a partilhar o espaço virtual com outros que estão em conexão. (...) A rede é um mundo do possível que vai criar novas formas de socialização, de comunicação, de interação, de coexistência e de percepção dos mesmos espaços (PRADO, 2003, p. 102).

A rede de comunicação digital passa a se comportar como um meio de transporte interligando o usuário até o seu ponto de interesse. A orientação é proporcionada pela estrutura da própria rede. Ao optar por uma determinada rede o usuário saberá quais os procedimentos para a navegação dentro dos espaços que lhe seja pertinente. Desse modo, a comunicação e a interatividade ocorrem diretamente com as instâncias desejadas.

A socialização, por sua vez, também acontece, porém socializa-se dentro de uma determinada área destinada a seus usuários. Se o ciberespaço é subdividido em redes, cada qual com um tema de interesse, então, a socialização ocorre dentro de cada uma dessas redes com base a atender, em primeiro plano, os seus adeptos. Isso não quer dizer que usuários de outras redes não tenham acesso. De fato eles têm, mas não necessariamente seja na área de interesse. Já as redes artísticas apresentam um caráter que objetiva atingir um maior número de usuários através da dinâmica do jogo.

Os intercâmbios artísticos em rede abrem uma área de "jogo"; um espaço social lúdico que acentua o sensível e as estratégias de partilha, mas que procura articular no trabalho artístico as experiências do indivíduo confrontando com uma realidade complexa e em movimento, com a desordem do mundo e a de cada um, em particular (PRADO, 2003, p. 24-25).

As proposições artísticas em rede digital, além das questões estéticas, trazem intrínsecos aspectos da vida real, ou seja, situações que as pessoas vivenciam em sua vida cotidiana fora da Internet, no seu contexto de circulação, articuladas com os modos de relação humana, com o meio social e com a formatação da vida na contemporaneidade. Essas situações da vida real acabam, muitas vezes, para os artistas, se transformando em motivos para a realização de propostas poéticas no intuito de articular, hibridar e relacionar a desordem da vida real com a desordem das redes digitais, enfatizando as semelhanças entre ambas. Nesse sentido essas

propostas em rede são como experimentos em que o artista propõe uma outra relação do usuário com o mundo.

A criação em rede é um lugar de experimentação, um espaço de intenções, parte sensível de um novo dispositivo, tanto na sua elaboração e realização como na sua percepção pelo outro. O que o artista de redes visa exprimir em suas ações é uma outra relação com o mundo; tornar visível o invisível, através e com um “outro”, para descobrir e inventar novas formas de regulação com o seu meio, cujo funcionamento complexo coloca o indivíduo contemporâneo numa posição inédita (PRADO, 2003, p. 25).

O artista, ao explorar a rede de comunicação digital, sabe que, através dela, pode ocorrer um outro tipo de relação com o mundo e é nessa nova relação que nos defrontamos com um outro que nos é estranho, mas possível de ser conhecido, dentro das condições da rede. Desse modo, acredito que vai tornando-se visível àquilo que ainda é invisível, no sentido de que as conexões começam a ser estabelecidas e desencadeiam as ações que irão colocar o indivíduo contemporâneo em uma posição diferenciada em relação ao passado, mas na perspectiva da arte. Nesse sentido, segundo Prado (2003, p. 32) “estamos na concepção de um ‘mundo da arte’, composto de redes que religam todas as pessoas cujas atividades são necessárias à realização de um trabalho artístico. O artista fez com que a estética e a estrutura das redes se tornassem uma necessidade para muitas propostas artísticas, de modo que projetos com essa condição não podem mais existir na ausência das respectivas redes.

Nós podemos distinguir na noção de ‘rede’, de uma parte, um conceito, ou seja, uma forma de trabalho, de ação/pensamento, de interação em um contexto partilhado, de outra parte, uma matriz técnica de transporte e de organização da informação e do simbolismo que ela veicula. Do ponto de vista artístico, as redes contêm duplamente as pessoas como um de seus elementos ativos: enquanto indivíduos, “mestres temporários” da situação e enquanto co-autores num sistema participativo com certos graus de liberdade e de possibilidade (PRADO, 2003, p. 31).

A rede de comunicação digital pode representar mais de um sentido: ela pode ser um meio de trabalho e de compartilhamento de informações dentre um determinado grupo ou uma possibilidade para a participação ativa em uma proposta artística colaborativa. Nessa última opção, o indivíduo tem a autonomia de propor algo a partir da proposição do artista e tornar-se, juntamente com demais colaboradores, um pouco autor do que ali se faz. Ainda, conforme Prado, (2003, p.

31) “a decisão de desenvolver um trabalho coletivo conduz a questões de estratégia de processo e de convites, para colocar em conexão os participantes em condições propícias à possível criação”.

Na verdade, as redes digitais já oferecem condições para a criação coletiva, colaborativa e interativa, pois é este o motivo pelo qual muitos artistas contemporâneos as empregam em seus projetos. Assim sendo, “temos então nas redes artísticas, em função das suas constituições, procedimentos e possibilidades (...) inéditos de trabalho e de novas relações com esses instrumentos/interfaces” (PRADO, 2003, p. 32) que permitem a exploração das mesmas para o desenvolvimento de diversos tipos de projetos em arte digital. As redes sempre estão possibilitando novos desdobramentos e espaços para a criação dentro do tecnológico, de modo que não cabe a ideia de que tudo já está esgotado e acabado. Como refere Prado:

A rede nos chega atualmente como um canal de comunicação aberto e causa uma enorme expansão na possibilidade de criação e de exposição, uma vez que ela é de fácil acesso e manuseio (...). Sobre muitos aspectos, no que diz respeito à criação, realização e divulgação, a rede se apresenta como um meio facilitador para a experimentação. (...) Nas experiências da arte em rede o artista renuncia à produção de um objeto finito para se ater aos processos de criação, geralmente coletivos (PRADO, 2003, p. 65).

A facilidade da rede em relação à criação também se dá na exibição dessa criação. Esse sucesso que se obtém com a rede acontece graças a essa facilidade de acesso e manuseio que permite a experimentação de propostas por parte de muitos artistas, assim como eu me desafiei, pela primeira vez, em uma proposta, cujo desenvolvimento dependeu de uma rede, que necessitei criar, composta por usuários até então desconhecidos, mas cujo fácil acesso foi à condição para experimentar um projeto diferenciado e ao alcance de ser realizado no ciberespaço. Nessas novas possibilidades, surgiu um outro direcionamento para a obra tratando-a como um processo aberto de modo que o foco de interesse fosse a exploração do próprio processo enquanto desenvolvimento contínuo e o papel do artista enquanto um mediador entre os colaboradores e a proposta.

A questão principal, enfim, não é saber se o artista se torna mais ou menos livre, menos ou mais criativo trabalhando no coração das máquinas, mas se ele é capaz de recolocar as questões da liberdade e da criatividade no contexto de uma sociedade cada vez mais informatizada, cada vez mais imersa nas redes de telecomunicações e cada vez mais determinada pelas

representações que faz de si mesma através da indústria cultural (MACHADO, 2001, p. 38-39).

As redes de comunicação digital farão parte da sociedade cada vez mais e a arquitetura informacional se expandirá de modo também mais crescente. A comunicação entre diversos segmentos sociais através do ciberespaço passará a uma escala infundável ligando tudo e todos a todos. A rede da informatização se tornará mais completa e complexa de modo que não haverá mais como ocorrer o caminho inverso e tudo ficará dependente da comunicação informatizada, pois na medida em que essa rede vai sendo ampliada e desenvolvida se tornará, ao mesmo tempo, uma necessidade e não haverá como deixar de usufruí-la. Como nos diz Parente (2004, p. 92) “a sociedade, o capital, o mercado, o trabalho, a arte, a guerra são, hoje, definidos em termos de rede. Nada parece escapar às redes, nem mesmo o espaço, o tempo e a subjetividade”. Todos os setores e instâncias do mundo real físico estão tendo sua versão no mundo real virtual depois da invenção das redes informatizadas.

(...) a rede não tem unidade orgânica; nela abundam muitas redes que atuam sem que nenhuma delas se imponha as demais; ela é uma espécie de galáxia mutante, com diversas vias de acesso, sem que nenhuma delas possa ser qualificada como principal; os códigos que mobiliza se estendem até onde a vista alcança, são indetermináveis (PARENTE, 2004, p. 106).

Ao fazer parte dessas várias vias de acesso os usuários ficam à mercê de um outro mundo tão cheio de coisas quanto o mundo físico. Esse outro mundo é o que chamamos de ciberespaço onde tudo ocorre através da tecnologia digital e como lembra Prado “este poderia ser o lugar (...) onde a tecnologia encontra a rua” (PRADO, 2003, p. 32). Encontrar a rua significa a liberdade que existe no ciberespaço para, com suas possibilidades de comunicação e interatividade, realizar um número infinito de ações em meio virtual, o que pode atingir qualquer ponto do mundo físico através do mundo virtual. Abordando o assunto Lévy coloca:

A palavra “ciberespaço” foi inventada em 1984 por William Gibson<sup>9</sup> em seu romance de ficção científica *Neuromance*. No livro, esse termo designa o universo das redes digitais, descrito como campo de batalha entre as

---

<sup>9</sup> William Ford Gibson (Conway, South Carolina, 1948) é escritor norte-americano e um dos fundadores do chamado gênero Cyberpunk, além de roteirista, tendo escrito o roteiro do filme *Alien 3* e dois episódios da série de televisão *Arquivo X*.

multinacionais, palco de conflitos mundiais, nova fronteira econômica e mundial. (...) Eu defino o ciberespaço como o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores. Essa definição inclui o conjunto dos sistemas de comunicação eletrônicos (...) na medida em que transmitem informações provenientes de fontes digitais ou destinadas à digitalização. Insisto na codificação digital, pois ela condiciona o caráter plástico, fluido, calculável com precisão e tratável em tempo real, hipertextual, interativo e, resumindo, o virtual da informação que é, parece-me, a marca distintiva do ciberespaço (LÉVY, 2001, p. 92-93).

O ciberespaço não é apenas espaço, mas sim, também, as ramificações de redes e contatos que se formam nele e a capacidade de armazenamento do próprio computador, ou seja, sua memória. É um espaço que existe caracterizado pela sua capacidade de comunicação, a qual subdivide o ciberespaço por redes de interesse direcionadas a determinados grupos que aderem a sua participação. Segundo Lévy (2001, p. 100) “(...) o ciberespaço torna-se uma forma de contatar pessoas não mais em função de seu nome ou de sua posição geográfica, mas a partir de seus centros de interesses”.

Os centros de interesse não necessitam de limitações geográficas na rede, pois esta se encontra acima das extensões mapeadas e coloca as pessoas lado a lado mesmo que estejam separadas pelo oceano. Existe uma série de possibilidades para estabelecer comunicações à distância e que já fazem parte da vivência de grande parte das pessoas. Para Lévy:

Em resumo, o ciberespaço permite a combinação de vários modos de comunicação. Encontramos, em graus de complexidade crescente: o correio eletrônico, as conferências eletrônicas, o hiperdocumento compartilhado, os sistemas avançados de aprendizagem ou de trabalho cooperativo e, enfim, os mundos virtuais multiusuários (LÉVY, 2001, p. 104).

O correio eletrônico, também conhecido como E-mail, é o mais simples e o mais usado meio de comunicação digital. Já as webconferências possibilitam a transmissão de eventos cujo público do conferencista não tem como se deslocar do seu local de origem. Além disso, permitem o desenvolvimento de projetos de telepresença em que a imagem do artista ou do usuário pode ser tele transportada para outros lugares. Por outro lado, os ambientes de aprendizagem, os chamados moodles, que se comportam como ambientes multiusuários são utilizados para a atividade de cursos à distância. Todas essas ferramentas vão integrando o que chamamos de cibercultura.



O Orkut, empregado na pesquisa em questão, possui uma complexidade e dinamismo que contribuiu para evidenciar todo o desenvolvimento do processo através dos registros escritos e imagéticos que ficam adicionados nele. Como todos os usuários dessa rede de Orkut se encontram em um único perfil, representados, cada um, por sua foto pessoal e nome, tornou-se fácil o contato com os mesmos onde quer que estivessem e, assim, tratar dos assuntos pertinentes ao que se passava no processo.

Pessoas localizadas em pontos diferentes do planeta podem se “encontrar” virtualmente através de dispositivos de comunicação e conversar, trocar experiências, como se estivessem à mesa de um boteco, ou mesmo produzir trabalhos coletivamente, como se estivessem num escritório, num estúdio, numa escola ou associação de classe. Esses lugares “virtuais”, onde pessoas de várias partes de um país ou do mundo se encontram e produzem juntos sem se deslocarem fisicamente, constituem o que chamamos de ciberespaço (MACHADO in PRADO, 2003, p. 12).

Considerando o Orkut como uma rede de contatos no ciberespaço, as ações que nele se sucederam mostraram seu potencial em relação a outros ambientes multiusuários. Se levado em conta que a informação está presente e movimentada todo o ciberespaço, então este é “o mais novo espaço de jogos da humanidade, que inaugura uma nova arquitetura, a arquitetura da informação” (PARENTE, 2004, p. 99). As relações criadas no ciberespaço não deixam de ser como uma arquitetura de informações em que vamos procurando possibilidades de comunicação criando ramificações que sirvam de base para pesquisas. Essa ramificação pode ser uma maneira de manifestar a arte de modo interativo suscitando questões da vivência cotidiana para a reflexão do usuário. Isso ocorre através de experiências para atingir um determinado objetivo em que a capacidade de reflexão do colaborador seja instigada a partir dessa arquitetura que reproduz aspectos de seu cotidiano. O processo artístico enquanto arquitetura de informação permite diferentes modos operatórios, que utilizam a comunicação em rede, conforme trata o próximo capítulo.

## CAPÍTULO 2

### MODOS OPERATÓRIOS EMPREGADOS NO PROCESSO POÉTICO

Na proposta desenvolvida foram empregadas diferentes modos de envolvimento do público virtual. As primeiras experiências chamando o público a envolver-se com o processo iniciaram de modo colaborativo, solicitando o acréscimo de uma contribuição. Com a participação dos usuários, os mesmos foram convidados a realizar ações nas próprias imagens. Com a interatividade, foi proporcionado um maior envolvimento na obra por parte do interator que passou a ter a liberdade de adentrá-la, modificando-a e reconstituindo-a em uma parceria com o artista. Essas formas de contato com a proposta mantiveram-se contínuas durante o todo o processo, sendo que cada usuário participava conforme sua disponibilidade.

A importância dessas formas de contato em fluxo e de envolvimento com a obra correspondeu ao desenvolvimento de um engajamento, mesmo que de modo ainda lento no início, mas crescente na seqüência, do público com a arte ao encontro de uma dispersão cultural dentro do meio social.

#### 2.1 Colaboração

A colaboração, cujo termo corresponde a uma doação que contribui para a realização de algo (HOUAISS; VILLER, 2001), possibilita ao público maior envolvimento do que a contemplação, que permite somente observar e contemplar a obra buscando interpretações. Arantes (2005) nos exemplifica como pode ocorrer a colaboração na arte citando a obra *Verso Universal*, de 1995, de Philadelpho Menezes<sup>10</sup>. Essa proposta consistia na construção de um poema na rede que fosse infinito, através da colaboração de vários usuários, cada um contribuindo com um fragmento de verso para que o poema acontecesse. Nessa obra a ideia foi

---

<sup>10</sup> Foi mestre e doutor em comunicação e semiótica pela PUC/SP, com pesquisa de doutorado na Universidade de Bolonha, Itália. Foi professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da PUC/SP.

concebida pelo artista, mas necessitou da colaboração dos usuários da rede para que a obra se efetivasse conforme desejado.

Um outro exemplo de obra colaborativa é o projeto *Plural Maps*<sup>11</sup> (Fig. 16) de Lucia Leão<sup>12</sup>, de 2002. Essa obra convida o usuário a interagir com web-câmeras situadas em certos pontos de uma cidade, sendo como uma intervenção estética em que o usuário interage através de realidade virtual e de labirintos de web-câmeras fornecidas pelos participantes no ciberespaço. A obra trabalha com a ideia da desorientação e da necessidade de mapas que subvertem noções tradicionais de cartografia.

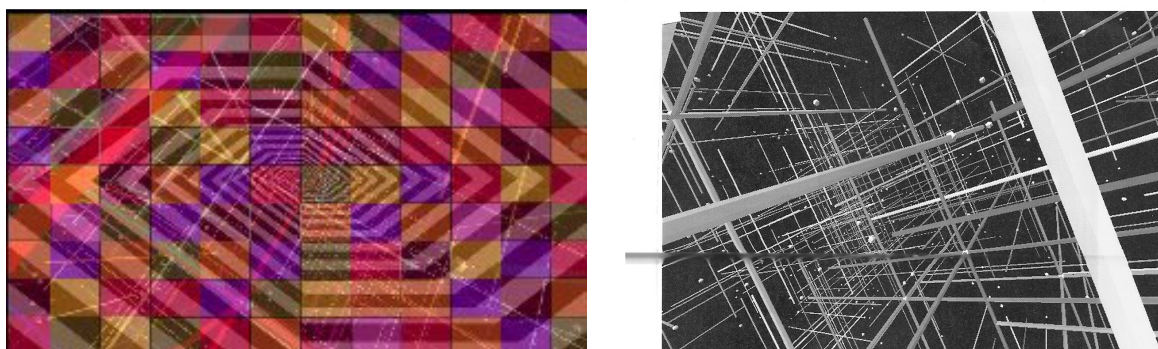


Figura 16 - *Plural Maps*, de Lucia Leão, 2002, imagem criada na Web.

A ação colaborativa parte do usuário, mas após a concepção da proposta pelo artista, e corresponde ao acréscimo de mais uma informação no todo e não a manipulação ou transformação da obra. Esse somatório de informações é visível no processo desenvolvido nessa proposta poética, em que cada usuário da rede Orkut, E-mail ou Blogger, contribui com alguma informação imagética ou textual que passa a fazer parte da obra e, posteriormente, retorna a disposição no fluxo da rede de modo que os participantes podem acrescentar novas informações. Essa colaboração acontecia no momento em que os usuários enviavam sugestões de imagens que julgavam serem pertinentes ao propósito da pesquisa, bem como sugestões de

<sup>11</sup> <http://www.lucialeao.pro.br/pluralmaps>

<sup>12</sup> Artista e professora do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (TIDD) na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

como combinar e manipular as mesmas, além de opiniões sobre composições já elaboradas. A colaboração em fluxo, nessa pesquisa, correspondia à doação disso.

Como alguns exemplos dessas contribuições posso citar as do usuário Carlos<sup>13</sup> que me enviou fotos de interiores de igrejas (Fig. 17) por acreditar que poderiam se construir possibilidades de discussão da relação entre as imagens sacras com as pornográficas; as do participante André<sup>14</sup> que forneceu imagens de strippers e modelos nus (Fig. 18) para trabalhá-las juntamente com as imagens religiosas; as da usuária Maria<sup>15</sup> que cedeu imagens de morangos (Fig. 19) para introduzir nas composições que estavam sendo construídas no coletivo; as de Douglas<sup>16</sup> que enviou-me imagens de chocolates (Fig. 20) por considerar que poderia se estabelecer uma relação crítica entre estas e as cenas de lutas propostas por mim. Já outras formas de colaborações destes e de outros usuários ocorreram através do envio de recados (Fig. 21 e 22) via Orkut, contendo ideias e sugestões para a continuidade da pesquisa com essas imagens.



Figura 17 – Imagem de igreja.



Figura 18 – Imagem de apresentação de stripper.

---

<sup>13</sup> Nome fictício

<sup>14</sup> Idem

<sup>15</sup> Idem

<sup>16</sup> Idem



Figura 19 – Imagens de morangos.



Figura 20 – imagens de chocolates.


**billy:** 19 jan [apagar](#)



amigo, interfeiri com essas cores, pois o vermelho fogo me lembra algo picante, bem como o sangue da violencia....abraços  
[Responder](#) [Exibir essa conversa](#)

---


**Ana:** 16 jan [apagar](#)

oi, entou mandando as imagens com o q fiz. Não sei se vai gostar mas....foi o q saiu hehehe. Fiquei pensando q talvez vc poderia trabalhar com preto e branco as imagens de conteúdo sexual e em colorido as imagens de lutas....sei lá.....de repente reforçaria um contra-ponto.  
 se precisar mais ajuda é so falar  
 bjoka

Figura 21 – Recados enviados pelos participantes.



Figura 22 – Recados enviados pelos participantes.

Além dessa forma de colaboração também vale a pena ressaltar que existe uma outra e que ocorre anterior à obra finalizada ou ao processo. Acontece quando profissionais de outras áreas de conhecimento trabalham em conjunto com o artista, a pedido deste, auxiliando-o na construção e compreensão de algum sistema envolvendo softwares específicos a serem empregados em propostas com mídias digitais. É um procedimento que cada vez mais possibilita diferentes formas de colaboração entre vários profissionais. O programa criado é, então, formado pelas referências já existentes e acrescidas das informações propostas pela tecnologia desenvolvida pelo respectivo conjunto de profissionais.

Nesse modo colaborativo, considerando que se trata do momento de desenvolvimento do meio do qual depende a existência da obra, também não há como ocorrer transformação do objeto artístico, uma vez que este não está acabado ainda. Acontece apenas a construção do sistema. A colaboração, tanto entre os profissionais como com o público pode ser considerada como um dispositivo de instauração da obra e ocorre dependendo da proposta do artista. No contexto do presente estudo, embora não tenha sido criado um software específico em conjunto

com os colaboradores para o desenvolvimento do processo, houve uma colaboração constante, pois se trata da construção de uma obra processo em fluxo de informações e não de uma obra acabada. No entanto, quando se exige do público uma atitude que envolva um dado tipo de manipulação, ele deixa de ser um simples colaborador e passa a ser um participante.

## 2.2 Participação

Durante o desenvolvimento da proposta, o público foi convidado a contribuir com alguma informação em nível de interferência para que a obra acontecesse. Ao acolher estas informações articulei-as de modo que todas pudessem dialogar entre si e que houvesse continuidade de participação permanente. Essa ação participativa levou-me a estabelecer uma associação com a Arte Relacional, a qual busca desestabilizar e descolocar o público de modo com que sua maneira de entender o cotidiano seja revista (KINCELER<sup>17</sup>, 2006).

A Arte Relacional busca agir sobre as questões do cotidiano, em que as pessoas estão formatadas a um modelo repetitivo e sem muita liberdade de opinião e expressão, além do diálogo em relação às diferenças no meio social construindo representações através de canais participativos e colaborativos. É uma arte que envolve a participação de todos em uma perspectiva social e global. Nesse sentido ocorre a obra de Fred Forest, *150 cm2 de papel jornal*, de 1972. O artista, usando a mídia impressa, publicou no jornal *Le Monde* (França), um espaço em branco onde o público foi convidado a interferir escrevendo ou desenhando. Essas intervenções eram enviadas ao artista para fazer parte de uma exposição no *Grand Palais*, em Paris. Essa ação também foi realizada no Brasil na XII Bienal Internacional de São Paulo, em 1973. A participação nessa obra dá-se com a contribuição da interferência por parte de cada leitor do jornal, organizada pelo artista para compor a obra. De maneira semelhante, o desenvolvimento do processo criativo em questão também foi se constituindo com as interferências realizadas na rede por cada um dos

---

<sup>17</sup> José Luiz Kinceler - Professor da Graduação e do PPGAV Mestrado em Artes Visuais do CEART/UDESC, Florianópolis, SC.

participantes. Desse modo, em uma dimensão mais abrangente, uma proposta em Arte Relacional:

(...) 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 (KINCELER, 2006, p. 3).

Renegociando ainda mais as relações de vida dos sujeitos com a arte contemporânea, a Internet, a partir da década de 90, como nos coloca Arantes (2005), começou a ser explorada como um meio de expressão, cujos trabalhos, para a rede, correspondiam numa fusão da arte-comunicação dos anos 80 que utilizou recursos como o correio e o fax, com o digital ou com o semidigital para que se contatasse com os componentes de uma proposta artística. O fluxo comunicacional desta época já era visto como um meio que permitia as demais pessoas participarem do processo de criação do artista. Este último é o sujeito que articula a ideia central de uma proposta, concretizada pela equipe envolvida. No entanto, ainda segundo Arantes (2005), a arte da rede é uma continuação da arte-comunicação da década de 1980, mantendo a participação e a colaboração. A diferença é que se dá em um contexto completamente digital cujas possibilidades de criação e de participação são abundantemente ampliadas em decorrência das eficientes condições comunicacionais em rede.

Nesse sentido, a participação neste processo desenvolvido deu-se de modo que os usuários, ao se depararem com as imagens no fluxo, pudessem manipulá-las criando efeitos, composições, contrastes, justaposições e até mesmo expor suas opiniões críticas sobre as imagens em andamento. A participação permitia, a cada usuário, uma parcela de responsabilidade pela autoria de um fragmento do todo.

### **2.3 Interatividade**

Com o desenvolvimento tecnológico os artistas desafiaram o público a uma vivência mais direta tanto com as obras como com o processo de instauração das mesmas, através de sites interativos ou participativos, de interfaces como mouse,



teclados, luvas ou capacetes. Esses meios permitem conhecer, colaborar, participar e interagir, através de toques e comandos, com a proposta do artista, desde que conectado à rede Internet.

Muitas são as produções artísticas que somam as tecnologias interativas, as ações colaborativas, a robótica e as redes de comunicação. (...) A realidade virtual www oferece ambientes virtuais que podem ser habitados em forma de espaço navegável (...). Através de um navegador podemos ir para frente, para trás, direita, esquerda, ou seja, nos deslocarmos no ambiente virtual (DOMINGUES, 2002, p.142).

A revolução das mídias digitais e sua inserção na arte impulsionou a criação de um grande contingente de obras que possuem na interatividade o elemento central de discussão e de envolvimento com o público. A interatividade que a arte dos meios digitais em fluxo proporciona coloca em contato um sujeito real com um mundo virtual. O interator, por meio das interfaces, habita e interage nessa realidade virtual. Ele pode se “transportar” do lugar em que se encontra para outro em qualquer ponto do mundo desde que também tenha um computador conectado a Internet. Nessa conexão o interator pode adentrar o ciberespaço, “passear” e navegar dentro dele, podendo realizar ações que resultem em transformações ou somatório de informações nesse ambiente, além de estabelecer comunicação com diversos usuários que também freqüentem o ciberespaço. Esse conjunto de acontecimentos está presente na proposta artística desta dissertação a qual articulou o fluxo no ciberespaço justamente para que esse caráter de interatividade ocorresse, concretizando um objetivo em arte. Conforme Venturelli a interatividade é fundamental nas mídias digitais para que ocorra uma troca de informações.

Embora não seja uma coisa nova, a interatividade é hoje, sem dúvida, reconhecida como uma das características mais originais das tecnologias contemporâneas; ela corresponde, como tentamos mostrar, à noção de diálogo com ou por meio de um computador. As trocas entre os sistemas computacionais e os usuários correspondem ao verdadeiro sentido da interação (VENTURELLI, 2004, p. 77).

O desenvolvimento das mídias digitais já traz implícita a possibilidade da interatividade, então coube a mim encontrar formas de explorá-la conforme as necessidades que sentia. Se as mídias permitem a comunicação à distância, a troca simultânea entre diferentes sujeitos e sistemas, um vasto campo de atuação encontra-se a disposição. Bastava que articulasse os respectivos procedimentos de

ordem poética, estética, conceitual e reflexiva para que o projeto interativo em arte se instaurasse. A interatividade do processo ocorreu concomitantemente colaboração e à participação, sendo que um determinado sujeito poderia optar por mais de um desses modos para contribuir no processo. As ações interativas estavam contidas nas manipulações e montagens de composições que os usuários faziam nas e com as imagens, em seus computadores pessoais, retornando-me os resultados em seguida. Era uma interatividade condicionada que acontecia no momento em que o interator empregava seu software de tratamento de imagem e, logo, a troca, a divulgação e socialização das suas contribuições através do Orkut.

Tendo o interator escolhido as imagens nas quais desejava interferir, ele poderia interagir criando uma terceira composição a partir de alguma relação estabelecida por ele entre essas imagens. O participante possuía certa autonomia para provocar direcionamentos nas questões conceituais e desdobramentos no processo. No entanto, enquanto mediador do processo, eu possuía um dado controle no momento em que encaminhava e direcionava o percurso do mesmo. Assim como a interatividade estava limitada às possibilidades do software e da plataforma do Orkut, a liberdade do colaborador também estava condicionada a limites colocados pela monitoria que exerci.

Dentro de tudo o que era possível ser realizado houve participantes que manipularam imagens realizando efeitos visuais como troca de cores, iluminação, efeitos de manchas e desconstituição das formas. Outros montaram composições com fragmentos de várias fotos. Quando essas contribuições eram encaminhadas eu as publicava no perfil do Orkut e do Blogger da pesquisa para que ficassem visíveis a todos de modo que pudessem expor seus comentários. Nesse sentido, Plaza (in PRADO, 2003, p. 16) nos diria que “nas artes da interatividade, portanto, o destinatário potencial torna-se co-autor e as obras tornam-se um campo aberto a múltiplas possibilidades e susceptíveis de desenvolvimentos imprevistos numa co-produção de sentidos”. O Orkut não deixou de ser um espaço aberto para possibilidades de interação e participação, pois todo o conjunto imagético criado ficou nele registrado.

Após as manipulações digitais direcionava essas imagens para outros participantes que, a meu pedido, se disponibilizaram a fazer novas interferências sobre estas. Desse modo, esses interatores realizaram outros efeitos visuais, introduziram palavras, frases e fragmentos de outras imagens levantando novas

discussões, desdobramentos e provocações com as composições imagéticas e escritas que acabavam de criar (Fig. 23 e 24). Novamente essas contribuições, após serem reenviadas a mim, eram expostas na rede. Para todos os colaboradores do Orkut “Nós da Arte da Mídia” que participaram da pesquisa, mandei um convite para que escrevessem comentários sobre as imagens no próprio Orkut. Assim, obtive, em várias imagens, uma relação de comentários (Fig. 25 e 26) com opiniões e sugestões de outras possibilidades de tratamentos visuais e de inclusões de outros tipos de imagens na imagem comentada. Esses comentários eram todos respondidos por mim. Seguiram-se outras modificações nessas imagens tanto pelos participantes como, também por mim, de modo que o ciclo sempre se mantinha ininterrupto, com as atualizações de cada imagem sendo publicadas no Orkut e no Blogger.





Figura 23 – Composições digitais desenvolvidas pelos interatores.



Figura 24 – Composições digitais desenvolvidas pelos interatores, em etapas diferentes com a mesma imagem.

**Comentários (3)**

 **Ana:** 14 jul  
Vejo que vc usa muito arquiteturas de igrejas e corpos bem definidos que remetem a sexualidades mais discriminadas. De repente poderia incluir imagens da arquitetura grega ou romana e das esculturas de corpos para fazer uma relação com essas imagens. Dá pra perceber que tem uma contradição, uma crítica ou provocação entre essas imagens. A igreja nega certos comportamentos sexuais, no entanto não sei se vc quer chegar a uma conclusão com o que vc faz com essas imagens, eu acho que vale mais deixar rolar para ver o que acontece conforme seus participantes vão mechendo nelas. Pelo que eu entendi do teu trabalho não se chegará a alguma coisa final, mas dá pra levantar várias coisas pra discussão. Se na religião cristã o corpo nu e a arquitetura não são relacionados, na antiguidade clássica era. Talvez seria algo para vc introduzir na discussão. [excluir](#)

 **Rogério e Nós da:** 24 jul  
Oi Ana!!Muito válido teu comentário. Vou pensar sobre o q vc disse e tentar colocar imagens da arquitetura e esculturas da antiguidade clássica junto nessas fotos e estabelecer relações pra discussão. Depois te mostro para vc dar seu parecer, certo?! [excluir](#)


 **Ana:** 26 jul  
ok certo!!! vai ficar bem legal!!!bjoks!!! [excluir](#)

Figura 25 – Comentários realizados pelos participantes no Orkut “Nós da Arte da Mídia”.

**Comentários (6)**

 **(+%\*):** 25 jul  
vc usa bastante fotos de lutas mas porque não usa fotos de violência de rua também? [excluir](#)

 **Michele:** 26 jul  
flores, joias, chocolates:sedução, conquista, tentação... compra? [excluir](#)

 **Rogério e Nós da:** 26 jul  
porque violencia de rua não teria a ver com o que estamos trabalhando, Essa violencia das fotos é algo programado, dá uma forma de prazer pras quem luta, é uma violencia consentida de ambas as partes (praticantes) já a violencia da rua não, ela é cruel, pode até ser programada, mas não com consentimento de ambas as partes. [excluir](#)

 **Rogério e Nós da:** 26 jul  
compra.....nao sei.....acho que não, mas o resto sim. [excluir](#)

 **Cleber:** 27 jul  
tem até ideia de casamento hehehheh [excluir](#)

 **Rogério e Nós da:** 30 jul  
sim.....não deixa de ter uma relação com casamento mesmo, é um estranhamento na imagem [excluir](#)

Figura 26 – Comentários realizados pelos participantes no Orkut.

Na continuidade, eu também realizava algumas ações criativas e retornava à rede de contatos para futuras interferências e discussão por parte dos demais. A grande acessibilidade às mídias digitais, a interação com as mesmas e a possibilidade fácil de uma comunicação imediata e em tempo real, faz-nos compreender que estamos vivenciando um novo momento da história da humanidade em que há outro modo de relação do humano com ele próprio.

### **1.3.1 Interatividade como um novo momento para a arte**

Para Santaella (2003) a revolução digital está colocando a sociedade em um novo tempo.

As descobertas científicas e as invenções tecnológicas com que estamos sendo confrontados há algumas décadas, hoje aglutinadas sob a denominação de revolução digital, tem levado muitos analistas do social, cientistas, filósofos e artistas à consideração de que as sociedades humanas estão entrando em uma nova era (SANTAELLA, 2003, p 181).

Realmente a revolução digital implantou um novo momento na história da humanidade. Todavia esse tempo é consequência do desdobramento de períodos anteriores, se levarmos em consideração que o desenvolvimento e a transformação são necessidades constantes da sociedade como um todo. A linearidade da história é composta por uma sucessão de períodos, cada qual marcado por descobertas e inventos específicos que revolucionaram os modos da sociedade daquele respectivo momento histórico e, assim, introduziam, consecutivamente, os próximos períodos.

Esse novo momento da História da Arte, ao qual Santaella se refere, em que a exploração e desenvolvimento das mídias digitais pelos artistas questionam e abalam conceitos e estruturas definidas na arte, traz benefícios que ao mesmo tempo contribuem e alteram a cultura. Além disso, oferecem ao sujeito aquilo que fora do digital não se faz possível, tratando-se de um veículo democrático que proporciona oportunidades ao usuário.

(...) a nova tecnologia permitirá “melhor democracia”, ela nos dará melhor acesso ao “real” (oferecendo “mais imediatividade” e/ou a possibilidade de “representar o que antes não podia ser representado”), ela contribuirá para

“a erosão dos valores morais”, ela destruirá a “relação natural entre os humanos e o mundo”, “eliminando a distância” entre observador e observado (MANOVICH, 2005, p. 37-38).

A tecnologia contemporânea criou e trouxe a possibilidade de um mundo virtual. No entanto essa virtualidade desencadeou conseqüências bem concretas no mundo real afetando e transformando a ordem dos valores há muito já estruturados na sociedade. Até então ainda não havia surgido algo que modificasse a estrutura da organização social e que alterasse os modos de contato entre os sujeitos implicando em diferentes formas de vida e de arte. Em muito contribuiu a possibilidade de comunicação em tempo síncrono ou assíncrono a grandes distâncias. Por outro lado, não tomando partido se é algo positivo ou negativo, a redução que ocorre nas formas diretas de contato gera um aumento nos contatos realizados via rede. As pessoas se vêem menos pessoalmente e se “encontram” mais no ciberespaço. Nesse sentido, acredito, houve o que Manovich (2005) denominou de destruição da “relação natural” entre os sujeitos. Os valores culturais e morais passam a ser revistos e transformados a partir da inclusão da rede no cotidiano das pessoas. Todavia, isso despertou aos artistas novas possibilidades para arte, aproveitando-se dessa capacidade de democracia, de imediaticidade e de modos representacionais inéditos da tecnologia que os levam a processos criativos no próprio fluxo de informações das mídias digitais.

O artista com as redes inventa novos agrupamentos, coleta os elementos, junta, separa, justapõe novos jogos, cria metarregras, guiado por um objetivo: o trabalho artístico. O intercambio dinâmico em todos os seus estados constitui uma interface entre homens e imaginários. (...) cada participante se torna um (co-)produtor (PRADO in DOMINGUES, 1997, p. 297).

As redes que surgem em decorrência do desenvolvimento das formas de comunicação em meios digitais rendem ao artista uma resignificação das propostas artísticas. Nessa reinvenção é possível a criação dessas metarregras que nada mais são do que a reutilização de regras já empregadas no passado e que agora são revistas pelo meio tecnológico e, desse modo, permitem ao artista o desenrolar de novos projetos na perspectiva da exploração das mídias contemporâneas. Isso corresponde a um novo tempo para a arte que traz todas essas possibilidades de criação e também chama o usuário a fazer parte do processo da obra, ou seja, passa a ser uma espécie de co-autor, contribuindo com sua resposta e, ao passo

que contribui, torna-se, também, um fruidor. Perspectiva essa, que decorre a interatividade no processo aqui descrito. Como diz Capucci (1997, p. 129) “a arte interativa (...) elimina as barreiras exclusivas e libera a ação do fruidor, sua resposta”. Não importam os locais em que se encontram os participantes, pois a rede permite que, de qualquer espaço geográfico, diversos atuantes façam parte do processo. Assim, no presente estudo participantes de diversos lugares interagiram ao longo da pesquisa. Conforme Prado:

De fato, não há lugar comum entre os participantes, mas uma ligação (em) comum: estar no ciberespaço participando de uma ação conjunta. Cada um experimenta o outro no local mesmo da comunicação-separação. (...) A vida toma um outro ritmo, assim como a realidade que nos cerca, a cultura e o imaginário que nos rodeiam (PRADO in DOMINGUES, 1997, p. 296-301).

A comunicação à distância propicia uma espécie de “visitação” por parte de um ou mais sujeitos para com outro (s), e o mesmo ocorre deste (s) em relação ao (s) primeiro (s). Portanto, o espaço físico não é em comum entre os envolvidos, mas sim a relação comunicacional realizada no ambiente virtual. As dimensões geográficas tornam-se relativas. O espaço físico pode assumir especificidades diferentes para cada expectador, no entanto, todos se “encontram” no ciberespaço. Durante a ação interativa, nessa pesquisa, os interatores vivenciam uma experiência em que a aproximação e a separação parecem acontecer concomitantemente. São os opostos se fundindo. O que outrora jamais se imaginava, hoje, as tecnologias digitais tornaram em simples ações cotidianas. Os sistemas computacionais de comunicação digital comportam-se como uma espécie de “mágica” colocando a disposição de todos, inclusive minha e dos interatores, mecanismos de planejamento e de interatividade cuja dinâmica em meios analógicos seria completamente irrealizável.

Uma obra criada como um sistema, utilizando tecnologia computacional, permite ao artista criar um número quase que infinito de possibilidades de interação, graças á automatização dos cálculos numéricos. Os sistemas de informação oferecem ao artista a possibilidade de escrever uma gramática de interações (...) ressaltando-se como recurso multimidiático que provoca a participação ativa do beneficiário de uma transação de informação (VENTURELLI, 2004, p. 77).

Adentrando a esses sistemas artísticos, é possível interpretá-los a partir de diferentes perspectivas, sendo que nem uma dessas sofra desmerecimento. Embora a autora, anteriormente mencionada, tenha se referido à interatividade da obra depois de pronta, é possível compreender que a mesma também pode ocorrer durante o seu processo de criação, envolvendo o artista e demais pessoas interessadas. Uma obra-processo pode ser considerada como uma rede de comunicação estabelecida pelo artista, em que cada membro envolvido se responsabiliza por uma parcela da constituição da obra, assim como ocorreu nessa pesquisa. Como lembra a autora, a obra é, realmente, criada como um sistema, o qual pode ser compreendido, para a proposta poética aqui apresentada, como uma obra processo que existe de modo permanente e em constante transformação.

A interatividade não necessariamente acontece apenas entre o espectador e uma obra acabada apresentada na exposição, mas sim, também, entre o processo de criação e os sujeitos participantes. Se há a interatividade 'obra/interator', ela também poderia haver na relação "processo - interator". Tanto o processo desencadeado em rede como a própria obra na rede permitem uma transação de informações numéricas entre o artista e os interatores que contribuirão para o desenvolvimento permanente da obra. É nesse momento de comunicação, de troca de informações, que a interatividade acontece, através das interfaces. O processo interativo acontece na rede, é constante e constitui-se como obra.

### **2.3.2 Interatividade como comunicação**

Arantes apresenta algumas características possíveis de serem encontradas nos trabalhos em rede e que permitem a socialização entre os seus usuários.

A comunicação à distância, a ação e presença em espaços físicos remotos, a troca simultânea de informações, a possibilidade de realizar trabalhos em parceria, de visualizar e agir em espaços remotos, de coexistir em espaços virtuais e de realizar ações compartilhadas são algumas das características que podemos encontrar nos trabalhos em rede.

Muitos desses trabalhos resgatam a ideia de que o ciberespaço com seus e-mails, chats de discussão, MUDs (*multi users domains*) e MOOS (*on-line interactive role-playing environments*), possibilita novas formas de socialização e conexão entre as pessoas (ARANTES, 2005, p. 98-99).



Esses canais de comunicação foram vistos com outros olhos pelos artistas. As possibilidades que um E-mail, Chat, Orkut ou MSN oferecem de se estar virtualmente presente em outros espaços, talvez muito distantes do espaço real do artista, despertou o interesse investigativo acerca como o fluxo comunicacional desses canais poderia se comportar em um processo de criação artística.

A “magia” da comunicação com várias pessoas a grandes distâncias e, muitas vezes, ao mesmo tempo, através de um canal virtual que permite enviar e receber informações tanto sonoras, escritas como imagéticas impulsionou-me a introduzir, no processo de criação da obra, a participação dessas pessoas. Desse modo, senti-me livre para solicitar informações dos diferentes contextos culturais a que pertencem os colaboradores estabelecendo diálogos e, também, enviando-lhes informações para que sejam modificadas e retornadas para futuras ressignificações, entre outras possibilidades. Surge assim, um espaço de fluxo comunicacional em que a onipresença da imagem é uma característica desse processo assim como da sociedade da informação.

A sociedade em rede é caracterizada pela globalização das atividades do homem. Surge com ela a cultura de virtualidade real composta de um sistema de mídia onipresente, interligado, altamente diversificado e pelas transformações das bases materiais da vida – o tempo e o espaço – mediante a criação de um espaço de fluxo, no qual o tempo é intemporal. O espaço de fluxo contínuo organiza, simultaneamente, as atividades sociais a distância, por meio de sistemas de informação e telecomunicações (VENTURELLI, 2004, p. 89 - 90).

A vivência em rede acelerou o processo de globalização das ações sociais. Se anteriormente ao seu surgimento a globalização já implicava em envolvimento e quebra de barreiras em prol de certa unificação de culturas, agora ela tende a se dissipar cada vez mais. No entanto, o ponto em que a globalização ataca é justamente a virtualização cultural, na qual os diferentes grupos culturais passam a existir e a exercer ações de modo muito semelhante perante o espaço de fluxo dos sistemas midiáticos. Esses sistemas organizam as atividades do social a partir de esquemas padrões que passam a ser incorporados pela sociedade mundial de modo geral fazendo com que as especificidades de cada cultura sejam ocultadas e padronizadas conforme ditam as regras do fluxo das telecomunicações. Por outro lado, essas possibilidades de comunicação das mídias digitais criam uma rede de contatos que existe dentro de uma rede maior que é a Internet. No âmbito da arte, a

constituição do processo de uma proposta poética via Internet passa a ocorrer no ir e vir das informações entre o artista e os sujeitos ligados a ele. Nesse sentido a rede:

interconecta por meio de computadores milhões de pessoas (...) está se tornando o mais poderoso meio de transação comunicacional interativa, cujo universo ou fronteira eletrônica se expande como se fosse um mundo paralelo. Dessa maneira, temos diante de nós novas possibilidades nos contextos temporais, espaciais, geográficos e conseqüentemente culturais. As fronteiras culturais e geográficas deixaram de existir e não são mais importantes (VENTURELLI, 2004, p. 91-92).

Essas novas possibilidades incentivaram os artistas a articularem projetos com problematizações artísticas diferenciadas como, por exemplo, com o emprego de Orkut, MSN, ambientes multiusuários e demais tipos de redes digitais. O fato da distância, das fronteiras e tempos não representarem mais um empecilho devido à proximidade possível pela Internet, contribui para o alargamento da discussão da arte em um viés inovador na medida em que ultrapassa qualquer um desses limites através do digital.

Aqui se faz um parêntese para situar o novo espaço de criação do artista. Se a rede digital se torna esse ambiente, o ateliê como espaço consagrado para conceber a obra já não exerce mais o papel central como “locus” da criação artística. Ao estabelecer contatos via rede recebendo informações enviadas pelos seus colaboradores, o artista articula a continuidade do desenvolvimento do processo nem seu próprio computador utilizando softwares de tratamento de imagem. Para tanto, basta que o artista tenha um computador conectado à Internet em algum espaço de sua casa ou local de trabalho. Nesse sentido, toda a estrutura de um ateliê com espaço físico abundante, prateleiras para o acúmulo de materiais e, muitas vezes, distante da própria residência do artista, não é mais a condição para que a arte aconteça.

Retomando à questão de estudo dessa pesquisa, a rede digital ao permitir uma participação em fluxo comunicacional, criou uma ramificação que tendia a ampliar-se cada vez mais, ou seja, a qualquer momento mais colaboradores poderiam se somar a ela. Isso deu a entender que a arte pode ocorrer como uma obra-processo que é concebida dentro do grande sistema da rede mundial de computadores, a Internet. É um sistema dentro de outro no qual todos são livres

para interagir, assim como ocorre na rede Orkut criada para o desenvolvimento da presente pesquisa.

Na rede de contatos da proposta aqui relatada, a discussão estabelecida proporcionava sustentação e alimentava o desdobramento do processo. Cada participante postava uma informação que se somava à ideia de outro e assim foi resultando em um somatório de informações e interferências a partir de uma determinada imagem. Não se sabia ao certo quem realmente era a pessoa do outro lado, mas acabava-se criando um vínculo, uma afinidade com os colaboradores, o que permitia o diálogo. Observando as opiniões postadas, alguns dialogavam com outros, concordando ou discordando. Embora não houvesse troca de imagens direta de um participante para outro, sem que eu fizesse o elo, houve um momento de comunicação entre os mesmos através da possibilidade dos comentários, mencionados anteriormente (Fig. 15 e 16), que o Orkut disponibiliza para cada fotografia nele postada. Esses registros adotam um comportamento semelhante ao de um fórum de discussão enriquecendo o fluxo de informações e constituindo o Orkut como um espaço de criação colaborativa para essa proposta poéticas. Como lembra Grau (2007, p. 303-304) “artistas de qualquer lugar do mundo podem agora participar da criação de uma obra. (...) Esses sistemas abertos, conectados por redes, abrem possibilidades infinitas e inimagináveis para a co-autoria distribuída”. Nessa perspectiva, esse fluxo de comunicação foi de extrema importância para a constituição e desenvolvimento das ideias do processo criativo e para a experimentação de uma obra de autoria coletiva, o que fomentou o surgimento de mais desdobramentos a partir do que já estava feito. A informação se mantinha em constante movimento, ou seja, fluxo contínuo.

As informações circulam, mobilizando toda a rede de intermediários que se estende do centro à periferia, e, ao fazê-lo, criam uma espécie de tensão que mantém a rede coesa. A tensão é um dos parâmetros da rede, ao lado do fluxo, da velocidade e da intensidade (PARENTE, 2004, p. 104)

Os dados transitam no virtual e atingem pontos distantes dentro da rede, e é justamente isso que cria o sentido da mesma. A rede acontece na transição da comunicação, ou seja, um determinado usuário recebe uma informação e retorna sua resposta, possibilitando a interatividade.

A ação interativa se diferencia da participação pelo fato de necessitar de um sistema eletrônico com interface de acesso para que possa acontecer. Nesse sistema de comunicação entre obra e expectador o computador comporta um sistema interativo com o qual o observador, que agora passa a ser um interator, vai interagir compondo parte dele. Não há mais uma separação delimitando os espaços entre sujeito e obra. A interatividade, correspondendo ao “ato ou faculdade de diálogo intercambiável entre o usuário de um sistema e a máquina mediante um terminal equipado de tela de visualização” (HOUAISS, VILLER, 2001, p. 1632), coloca em contato um sujeito real com um mundo virtual, ou seja, diz respeito às realidades virtuais, no âmbito de modificar o real, fazendo o elo entre ambos. O interator recebe poderes, por meio das interfaces, que lhe permitem habitar e interagir na realidade virtual.

Nesse processo de pesquisa, a rede proporcionou uma transação comunicacional entre eu e os interatores trocando informações digitais e desenvolvendo ações que contribuíram para o desenvolvimento da proposta. Sendo assim, tanto o processo de criação como a interatividade no mesmo ocorreram no fluxo comunicacional, uma vez que utiliza um sistema interfaceado para trocar informações, se comunicar e desenvolver as ações de criação, caracterizando a interatividade. Esse ir e vir de informações na rede é entendido como o momento e o espaço da ação do interator, ou seja, da interatividade e da fruição.

Desse modo a interatividade corresponde a uma atividade inter-relacionada entre duas dimensões. Trata-se de uma troca recíproca, que ocorreu na relação entre os sujeitos interatores e a obra sistema, portanto ela só é possível em obras que empregam as mídias digitais. Sendo assim, corresponde a “abertura de terceiro grau”, que “mediada por interfaces técnicas, coloca a intervenção da máquina como novo e decisivo agente de instauração estética” (PLAZA, 2002, p. 29). Assim, pode-se dizer que, na relação sujeito-obra, houve uma inovação que apresenta uma maior complexidade, sendo que a interatividade:

(...) implica física, psicológica e sensivelmente o espectador em uma prática de transformação. (...). A interatividade será, assim, um intermediário essencial, não passivo, mas exercendo um papel. Esta interface entre homem e máquina exercendo sua função única permite a conversibilidade de um a outro, como um código comum permite a sinergia, ou seja, a ação coordenada de vários órgãos; aqui, no caso, o homem e a máquina (PLAZA, 2002, p. 36-38).

A interatividade é uma relação na qual o interator pode realizar ações na obra participando do seu processo, realizando modificações a partir da interface de acesso. Ela permitiu que a ação de cada sujeito se unisse com as demais e fizessem com que a obra permaneça em constante transformação e em caráter de coletividade. Atingindo essa forma de integração entre público, obra e artista, a rede de contatos virtuais, onde continua se sucedendo permanentemente o desenvolvimento do respectivo projeto, proporciona essa liberdade de interferência, levando em consideração que cada colaborador, de seu espaço físico, seja ele qual for, pode interagir a partir das interfaces de seu computador pessoal e dialogar com os demais. Essa forma de envolvimento do público com a obra é cada vez mais explorada pelos artistas, de modo geral, no anseio de conquistá-lo ainda mais para a vivência da obra de arte contemporânea.

De certo modo, a interatividade também poderia ser uma forma de participação, pois “o artista da comunicação e sua obra interativa só existem pela participação efetiva do público (...)” (PLAZA, 2002, p. 36). No entanto, estamos falando de uma participação que traz a interface como um elemento novo interligando o sujeito à arte, permitindo a relação de reciprocidade entre ambos e caracterizando a interatividade. Mas, se a obra interativa só existe pela participação efetiva, então a interatividade também contém participação. E se a participação, no caso da presente pesquisa, ocorre na rede, em um sistema de fluxo comunicacional envolvendo máquinas e sujeitos que realizam transformações, ações e contatos no processo da obra através de interfaces de acesso, que é o que caracteriza a interatividade, então, a participação também corresponde a um processo interativo. Já que “estamos diante de novos processos de criação artística que nos levam a repensar o próprio conceito de arte (...)” (VENTURELLI, 2004, p. 122) então se torna pertinente repensar os limites dos conceitos de participação e interatividade partindo da ideia de que ambos podem estar entrecruzados em alguns momentos.

A pesquisa desenvolvida buscou investigar como e o que poderia acontecer em um processo de criação com espaço para colaboração, participação e interatividade em pleno fluxo comunicacional digital entre o artista e o público virtual. No entanto, por estar se tratando de uma arte em meios de comunicação fez-se necessário um aprofundamento, em nível de contextualização e de embasamento para a pesquisa, sobre outras formas de arte em meios comunicacionais digitais que apresento no próximo capítulo.

## **CAPÍTULO 3**

### **CONTEXTUALIZAÇÃO E HIBRIDAÇÃO ATRAVÉS DO FLUXO COMUNICACIONAL**

Os artistas sempre investigaram diferentes maneiras para o desenvolvimento de seus processos criativos levando em consideração o contexto corrente de cada época. Isso não foi diferente a partir do desenvolvimento dos meios comunicacionais. Ao passo que surgiam as tecnologias da comunicação, as mesmas eram incorporadas pelos artistas em suas propostas. Foi assim com o surgimento do telefone, do fax e hoje, mais do que em qualquer outro momento da história da arte, as mídias digitais estão integrando-se à arte através dos canais comunicacionais.

Nesse sentido, a pesquisa, a qual se refere este texto dissertativo, apresenta sua proposta a partir dos meios de comunicação em rede já mencionados que são oriundos da expansão cada vez maior da Internet na sociedade mundial. No entanto, sabe-se que antes de se chegar à arte em meios comunicacionais digitais, um caminho inicial foi constituído com a arte em meios não-digitais, passando pela arte postal, o fax e o telefone entre outras manifestações que proporcionaram condições e impulsionaram sua continuação nos meios digitais.

#### **3.1 Arte em meios comunicacionais digitais**

Há sempre um fascínio pelo novo tecnológico que se apresenta. Se já houve um reconhecido interesse, por parte dos artistas, pelos meios convencionais de comunicação, as novas mídias, oportunizadas pela Internet, surtiram um efeito muito mais contundente na arte dos meios comunicacionais e transformaram os modos de criação como ainda não haviam sido anteriormente.

Mas as diferenças que existem entre as primeiras experiências com arte postal e a arte telemática de hoje são a intermediação da eletrônica e as conseqüências advindas da adesão a essa tecnologia: alta velocidade de comunicação a distâncias planetárias, procedimentos instantâneos de comunicação, utilização de suportes imateriais, além do surgimento de

questões novas para a arte, como a ubiquidade, o tempo real, a interatividade, a dissolução da autoria, a criação coletiva etc. (MACHADO in PRADO, 2003, p. 13).

Essas possibilidades criativas, principalmente as da telemática e da ubiquidade da informação, as quais os artistas experimentam com as tecnologias digitais de comunicação se diferenciavam do que havia em arte até o momento e, devido a isso, o interesse incessante. As mídias da rede mundial de computadores permitem a comunicação com troca de informações numéricas, entre os sujeitos, em tempo síncrono ou assíncrono. Isso foi absorvido pelos artistas como um campo inusitado de criação e, portanto, deveria ser explorado enquanto rompimento com o paradigma de que o ato criativo só se realiza de modo isolado em um ateliê envolvendo apenas o artista e seus materiais. Segundo Prado (in DOMINGUES; VENTURELLI, 2005 p.73) “as telecomunicações se tornaram indissociáveis dos sistemas informáticos, o que constitui uma marca distintiva da nossa sociedade atual: a comunicação à distância”.

Neste âmbito, a possibilidade da comunicação à distância através das mídias digitais despertou-me o desejo de explorá-la enquanto recurso para produção poética, transformando o próprio ato de comunicação em matéria e espaço para a instauração da pesquisa artística. E isso foi o que trouxe uma diferenciação para o contexto da pesquisa.

A arte das telecomunicações dá o que tem de melhor para fazer algo muito mais profundo. Ela usa as próprias novas tecnologias para tratar de mudanças culturais provocadas pelas tecnologias. (...) Ela pode alterar radicalmente nosso conhecimento de mundo e nossas conexões mútuas. É uma área de fomento cultural que clama por reflexão artística (WILSON in DOMINGUES, 1997, p. 325-326).

As tecnologias, de certo modo, não deixam de exercer um comando sobre a vida dos sujeitos em geral vindo a influenciar em seus conhecimentos e nas relações entre os mesmos. Além disso, por se tratar de uma área nova, ainda necessita de muita reflexão acerca das possibilidades do que pode render. É necessário observar que, além do ato comunicativo, a transformação de aspectos culturais, a disseminação do conhecimento e a conexão entre os diversos usuários também acabam vindo à tona. Isso compõe um território que cada vez mais amplia seus limites dentro da cultura mundial e, sendo assim, os artistas, entusiasmados com uma vasta possibilidade, trabalham no anseio de uma criação que permita uma

reflexão de cunho artístico a partir do arsenal tecnológico que o digital apresenta. Uma das possibilidades de exploração a partir dos meios digitais pode girar em torno das diferenças culturais que começam a dialogar na rede.

Os artistas podem muito bem querer focar especificamente as diferenças nas perspectivas e nas culturas que as telecomunicações tornam acessíveis, ou focar a interdependência das comunidades mundiais manifestadas simbolicamente em trabalhos de rede de telecomunicações (WILSON in DOMINGUES, 1997, p. 326).

O poder da comunicação à distância aproximou de determinada cultura as diferenças de outra. E é justamente a essas peculiaridades que o artista se abraça para o sucesso dos seus projetos artísticos, ao passo que, também, instiga um entrosamento entre os diferentes membros de cada cultura, tendo como elo a exploração dessas próprias diferenças. As comunidades em rede, mesmo cada qual com suas singularidades culturais, mantêm uma dependência entre si, pois umas necessitam das outras para o sucesso dos projetos artísticos que ocorrem, em coletividade, nos meios comunicacionais digitais. As informações colocadas em rede são manipuladas tanto por um grupo como pelo outro no intuito de construir relações em comum em uma mesma proposta.

A arte das telecomunicações pode muito bem focar a nova manipulação de informação e os novos contextos tornados possíveis por esse tipo de acesso. Também pode querer focar as novas formas que a arte pode encontrar para entrar nos lares das pessoas (WILSON in DOMINGUES, 1997, p. 327).

A arte das mídias digitais está demonstrando como os artistas estão usando a informação e como se constituem novos contextos a partir dela. Esses contextos são como campos nos quais percebo que posso atuar dentro da proposta elaborada realizando ações comunicacionais a partir do digital. Se a arte das telecomunicações revolucionou os modos de criação artística, ela também trouxe modificações nos espaços expositivos de arte. A arte dos meios comunicacionais digitais acabou por invadir até as residências de todos aqueles que possuem um computador conectado à Internet. Se anterior ao surgimento da rede mundial de computadores era necessário se deslocar até as galerias e museus, mesmo em outros países, agora a arte em meios digitais é tão acessível como verificar E-mails pessoais. Isso graças



ao desenvolvimento tecnológico iniciado na década de 90 e que hoje abrange praticamente todos os setores da sociedade, independente de classe social.

O aparato tecnológico, ao passo em que a rede se expandia, sofreu aperfeiçoamentos cada vez mais sofisticados e de acordo com as necessidades as quais deveria cumprir. Assim, foi permitindo o acesso à rede, de hora em hora, mais ampliado. Esse crescente acesso revelou as possibilidades da comunicação à distância para a arte das telecomunicações e fomentou o desenvolvimento dessa proposta. Desse modo, os materiais, as informações e os acessos na rede assumiram uma frequência quase que incontrolável, subvertendo hábitos, regras e formas de vivência há muito já instituídas. Grande parte das ações que eram executadas em espaço real com sujeitos presenciais foi transportada para o ciberespaço e canais comunicacionais digitais. A década de 90 estava introduzindo um desenvolvimento tecnológico que já surgia adentrando o cotidiano da sociedade em geral. Nesse sentido, para Wilson:

Os artistas precisam começar a atentar cuidadosamente para como se manifesta a informação que está sendo telecomunicada. (...) Se os artistas das telecomunicações não forem cuidadosos com suas produções, o público desistirá do material pela dificuldade de penetrar nele e encontrar seu sentido mais precioso (WILSON in DOMINGUES, 1997, p. 328-329).

Assim, o processo dessa pesquisa participativa tratou de um desafio que tive enquanto artista dos meios comunicacionais digitais para captar o interesse do público para o que está no projeto da rede de modo que o espectador não desista da sua participação por motivos de dificuldade de assimilação da proposta. Levando em consideração o crescimento da arte das telecomunicações, dos propósitos dos artistas e da crescente necessidade da tecnologia no cotidiano, “a arte produzida deve ser tão forte e conceitualmente dirigida quanto possível” (WILSON in DOMINGUES, 1997, p. 330-331).

Poder-se-ia arriscar dizer que a arte dos meios convencionais conserva na arte dos meios digitais características como a atenção e o interesse do espectador. Conforme afirma Arantes (2005) a arte via rede Internet continua com as ideias já empregadas anteriormente como a “participação do público no trabalho proposto, desenvolvimento de uma obra em tempo real, desmaterialização da produção artística, ubiquidade, coletividade, simultaneidade, processualidade, compartilhamento, rede, etc” (ARANTES, 2005, p. 98). Seriam alternativas já

consolidadas que poderiam continuar assegurando a participação nos projetos midiáticos conforme se vê nas propostas mais atuais da arte digital comunicacional, como a telepresença, a teleobservação, a teleintervenção e a performance.

A telepresença é uma ramificação da arte digital em meios comunicacionais que ultrapassa barreiras de tempo e espaço de modo que o espectador possa agir e ser visto em outros ambientes através de alguma interface ou dispositivo. É como se a telepresença o transportasse de seu lugar de origem para outro no qual se tornaria presente de maneira virtual, como acontece, por exemplo, com o uso de uma webcam, que faz o teletransporte da imagem do sujeito. A telepresença não deixou de fazer parte do processo aqui tratado, pois o Orkut e o E-mail proporcionaram a minha presença em outros lugares, assim como a imagem dos participantes se teletransportaram até mim. Foi possível contar com a presença das ações dos participantes no mesmo ambiente virtual, independente do espaço geográfico em que se encontravam. Segundo Parente:

(...) o computador conectado em rede, capaz de, pela telepresença, produzir uma incrível ubiqüidade que nos permite ir a todos os lugares sem sair de lugar (...) vivemos a época do simultâneo, da justaposição, do próximo e do longínquo. (...) a relação de mistura e conexão criada pela rede forma uma pantopia: todos os lugares em um só lugar e cada lugar em todos os lugares (PARENTE, 2004, p. 97-100).

Condição bastante similar a esta é apresentada pelos os ambientes interativos multiusuários. O Orkut, por exemplo, permite que um determinado usuário mostre seu espaço para todos os demais através da possibilidade do álbum de fotos de seu perfil e/ou opção de recados. Do mesmo modo também é possível que todos os sujeitos de diversos lugares visitem um determinado perfil e neste deixem suas informações. É um ambiente virtual que permite a telepresença. Para Arantes (2005, p. 101) o termo telepresença designa “o link entre um usuário e um sistema robótico por meio de canais sensórios via telecomunicação”.

Para ilustrar como pode ocorrer um outro exemplo de telepresença a autora descreve o projeto *Ornitorrinco no Éden*, (Fig. 27) desenvolvido por Eduardo Kac<sup>18</sup> entre 1989 a 1994, ano este último em que a obra foi exibida na Internet. O projeto

---

<sup>18</sup> Eduardo Kac - artista contemporâneo brasileiro, diretor do Departamento de Arte e Tecnologia da *School of the Art Institute of Chicago* e pioneiro da arte digital, arte holográfica, arte da telepresença e bioarte.

faz uma relação entre as cidades de Seattle, Chicago e Lexington e, ainda, com a Internet. Um telerrobô, que se movimenta sem fios de acesso, denominado de *Ornitorrinco*, encontra-se em Chicago e é controlado através de links comunicacionais por participantes de diferentes lugares, os quais dividem o robô via rede Internet. Por teclas de telefone ou pelo mouse os participantes recebem o *feedback* da ação feita como uma imagem paralisada ou em movimento, no computador ou em vídeo. Trata-se de um projeto que apresenta uma dinâmica capaz de captar a interação por parte do espectador de modo com que ele se envolva com a obra na expectativa do que esta poderá revelar como resposta a sua ação. Embora a proposta apresentada nessa dissertação não tenha relações com a robótica, o que se assemelha com a obra de Kac é o fato de que em ambas pode-se realizar ações e manipulações estando a qualquer distância, uma vez que não há um lugar único para conectar-se a obra. Elas estão na possibilidade da proliferação que a rede dispõe.

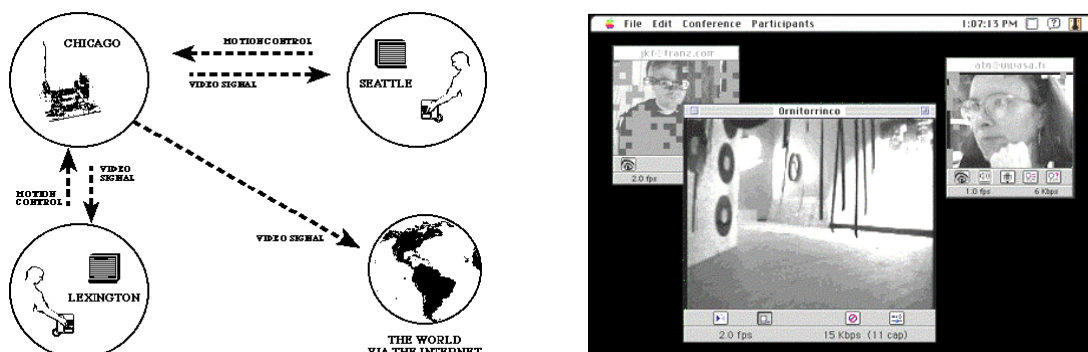


Figura 27 – Imagens do projeto Ornitorrinco no Éden.

A telepresença permite um tipo de relação onde, embora seja possível ver e falar com demais sujeitos, não necessariamente coloca-os frente a frente de modo presencial. Ela cria uma espécie de contato que se resolve na própria comunicação à distância.

A telepresença expande o raio das ações e experiências humanas. (...) é mesmo uma perspectiva mediada que sugere grandes distâncias, mas a percepção logo será enriquecida no ambiente virtual (...) facilita a multiplicação de possíveis espaços de experiências. (...) A telepresença customizada para uso individual fomentará a criação de subculturas como nunca antes: pequenos grupos ou tribos existentes apenas na Rede, talvez distribuídos por milhões de quilômetros quadrados, cujos membros raramente ou nunca se encontram (GRAU, 2007, p. 316 ss).

Já a teleobservação permite visualizar um espaço, por meio de webcam, e criar intervenções, através da Internet, em dispositivos eletrônicos que se encontram em algum local de um espaço urbano, ou seja, as chamadas teleintervenções. Esse tipo de obra pode ter vários participantes e é caracterizado, segundo Arantes (2005), pelo voyeurismo, pela espetacularização de cenas do dia-dia e pelo espaço público e particular assim como os sistemas de vigilância. Como exemplo de uma obra de teleobservação tem-se o trabalho do grupo Perforum<sup>19</sup> que realizava eventos de interação em intercâmbios multiculturais, videoconferências, videoinstalações acionadas à distância e eventos de teleobservação. É uma possibilidade das novas mídias que permite a observação do que se sucede em um determinado espaço estando fisicamente longe do mesmo. Algo semelhante dá-se nos canais comunicacionais empregados nessa proposta, pois os diversos colaboradores poderiam observar tudo o que acontecia via rede.

Um tanto diferente da teleobservação, a teleintervenção possibilita uma intervenção, via internet, em um dispositivo localizado em um determinado espaço ou então, por aparatos de comunicação como o celular assim como ocorre em “*Constelações*”. Nessa obra o coletivo Re: combo<sup>20</sup> solicita que o público envie mensagens de celulares as quais serão reunidas em uma projeção no teto de um

---

<sup>19</sup> Grupo que atuou com teleperformances ponto a ponto e online, coordenado por Yara Guasque professora do Centro de Artes da UDESC/ Florianópolis/SC e por Artur Matuck, professor da ECA/ USP.

<sup>20</sup> Projeto multimídia de produção colaborativa audiovisual e autor da obra *Constelações*. Surgiu em 2002 no Recife/PE, grupo composto por músicos, artistas plásticos, designers, programadores, DJs e profissionais de vídeo unidos pela valorização da colaboração, da reciclagem artística e da remistura através da produção conjunta de músicas, vídeos e instalações (<http://remixtures.com/2008/03/colectivo-brasileiro-recombo-morreu>)

ambiente escuro, fazendo uma alusão às estrelas. Semelhante a isso, durante o processo de criação da pesquisa em questão, solicitei aos participantes que me enviassem imagens, opiniões e pareceres críticos, os quais também seriam, posteriormente, reunidos para que fossem relacionados e ressignificados no todo, tanto por mim quanto pelos próprios colaboradores da rede.

Em meio a esses desdobramentos da arte via mídias digitais comunicacionais, a performance também sofreu um processo de ressignificação passando a empregar meios de comunicação de massa. Atingiu um maior contato com o público e um diálogo mais próximo com os meios digitais. No início, os artistas da performance empregavam as tecnologias do cinema e do vídeo e, posteriormente, as tecnologias digitais mais desenvolvidas.

Atrás das cenas da maioria das performances multimídias do final do século estão os painéis de controle digital que, com o toque de um botão, comandam iluminação, som, vídeos, filmes e muito mais. Os vídeos usados são feitos cada vez mais em câmeras digitais e editados com tecnologia computadorizada digital. Este equipamento compara-se a filmadora Portapak, trinta anos atrás: um meio relativamente barato consegue efeitos que, outrora, apenas produtores comerciais poderiam custear (RUSH, 2006, 68-69).

Um exemplo para ilustrar essa arte é o musical *Tommy*, da Broadway, em 1995, composto como uma ópera-rock, o qual mostra diversas projeções de vídeo ao redor do palco do teatro. Atualmente os shows apresentam projeções ao vivo do que se passa do palco, ficando visível para a multidão. Já um exemplo de performance da década de 60, com tecnologias ainda não digitais, é o trabalho de Deborah Ray<sup>21</sup> que “apresentou uma obra importante na história dos meios de comunicação de massa e performance” (RUSH, 2006, p. 35) denominada *Group One*, um filme em preto e branco projetado em uma galeria de exposições. Nessa projeção, pessoas usavam roupas escuras e caminhavam de acordo com normas do dia-dia, mas conservando uma naturalidade, mesmo se tratando de uma coreografia, que era repetida depois, por artistas ao vivo, de modo similar reunindo “pessoas e filme”.

Por fim, tantas possibilidades da arte via tecnologias digitais, a praticidade e agilidade na dispersão das informações tanto textuais, como sonoras e imagéticas, para qualquer lugar do mundo, acabaram abalando estruturas da arte há muito

---

<sup>21</sup> Coreógrafa americana de trabalho experimental no domínio da dança pós-moderna.

tempo consolidadas. Como exemplo disso e, como já havia preconizado Walter Benjamin, tem-se o que ocorre com a autenticidade e autoria da imagem de arte frente à capacidade infinita de reprodutibilidade, de proliferação e de acesso a uma mesma obra devido às condições oferecidas pelo desenvolvimento tecnológico digital. Uma determinada imagem se multiplica inúmeras vezes, mas será sempre a mesma.

### **3.2 Proliferação da imagem digital**

A tecnologia digital trouxe a capacidade de disseminação de uma mesma imagem ao mesmo tempo para diferentes lugares. Essa proliferação sem limites possibilitou o acesso a uma dada imagem por várias pessoas ao mesmo instante podendo aplicar diferentes recursos nela. Isso remete a uma ideia de promiscuidade em relação à imagem. O conteúdo da rede está disponível para todos os usuários. Portanto, cada um pode apropriar-se da imagem escolhida, salvá-la em seu computador pessoal, modificá-la e encaminhar para terceiros que por sua vez podem atribuir, à mesma, outras informações e novamente redirecioná-la. Há um abuso sobre a imagem que fica à mercê dos usuários, cujo acesso pode ocorrer ao mesmo tempo, dando-lhe destinos diferenciados.

No entanto, antes da proliferação por vias digitais, tivemos a reprodutibilidade técnica da imagem, pelas formas convencionais de reprodução, o que não se configura como igual, mas aproxima-se da multiplicidade da imagem. Inicialmente, para Belting (2006) a concepção de arte passa a existir a partir do Renascimento e, anteriormente a este, teríamos o que o autor define como a História da Imagem. A Renascença seria como um marco divisor entre um período em que se realizavam imagens que já possuíam uma preocupação estética, mas sem a concepção da ideia de arte, e entre um momento, que se prolonga até o presente, em que se constitui uma argumentação mais definida, denominando de arte o que, sob outro viés, já vinha sendo feito. No entanto, com ou sem esta concepção estruturada, a imagem, seja de cunho artístico ou não, sempre acompanhou o homem ao longo da história. Foi através dela que feitos históricos e períodos artísticos foram sendo registrados para a posterioridade. Paralelo a isso, a imagem também se encarregou de registrar

a sua própria trajetória. Ao tratar do percurso realizado pelas transformações que a imagem sofreu, no sentido do seu desenvolvimento em termos tecnológicos de aplicação e construção, vê-se que houve, e continuam ocorrendo, diversos procedimentos para a realização e reprodução da imagem em cada época. Essa trajetória é bem visível nas manifestações artísticas que foram se sucedendo ao passar da história.

A reprodutibilidade da imagem é algo que veio se desenvolvendo e se colocando na arte ao longo do século XX, devido ao surgimento de técnicas cada vez mais avançadas. Agora, no século XXI com as atuais possibilidades tecnológicas a reprodutibilidade tomou dimensões nunca antes vistas e suscita discussões perturbadoras acerca da arte enquanto concepção, autoria, originalidade, função e desconstrução de conceitos previamente estabelecidos inquietando teóricos e críticos de arte. O fenômeno da reprodução imagética encontra suas raízes em Walter Benjamim, quando ele discorria acerca da obra de arte no contexto de sua reprodutibilidade técnica. Suas teorizações se concretizam no presente.

As conseqüências que Benjamim anteviu foram acentuadas múltiplas vezes pelos avanços da produção eletrônica e da capacidade de armazenar imagens, retiradas de seus contextos reais no espaço e no tempo, para uso e recuperação instantâneos numa base de massa (HARVEY, 1992, p.311).

No entanto, não há como falar das transformações da reprodutibilidade da imagem sem registrar o fenômeno que foi a descoberta da fotografia. Este invento causou grande alvoroço e discussão no meio artístico transformando e ampliando em muito o cenário das possibilidades da reprodução da imagem devido a sua praticidade e reprodutibilidade infinita. A velocidade proporcionada pela nova tecnologia encantou muitos artistas que não tardaram a se render aos seus procedimentos inéditos e inovadores.

Todavia, como o olho aprende mais rápido do que a mão desenha, a reprodução das imagens pode ser feita, a partir de então, num ritmo tão acelerado que consegue acompanhar a própria cadência das palavras. A fotografia, graças a aparelhos rotativos, fixa as imagens, no estúdio, com a mesma rapidez com que o ator pronuncia as palavras. (BENJAMIN, 1990, p. 211)

Mesmo substituindo o esforço do artista, realizando de modo mais ágil o trabalho de construção de uma imagem realista que ele executava em muito mais tempo, a fotografia tardou a ser aceita no meio artístico da época, devido à resistência de adaptação à nova tecnologia, pois ainda se desejava preservar a tradição da pintura. No entanto, a invenção fotográfica acabou transformando o cenário da arte e suas concepções pelo fato da sua infinita reproduzibilidade. Mas as técnicas de reprodução e repetição de imagem continuaram seu desenvolvimento no curso da história, chegando até a impressão digital e, atualmente, à imagem virtual, fazendo uso das tecnologias emergentes.

A impressão digital é o que se tem de mais atual em termos de impressão de imagem. As impressoras a laser permitem uma imagem de excelente qualidade em grandes tiragens de forma muito rápida e eficiente, além de diminuir os custos de reprodução. Para Resende (2000, p. 248) com a impressão digital “a ideia da obra única ou da exclusividade de uma pequena tiragem está no começo de seu fim com essas facilidades” e como ainda diz o mesmo autor, a fotografia buscou uma saída na impressão digital, ao sair dos laboratórios de luz vermelha para as impressoras, o que permite ainda que as fotografias recebam reparos em software gráficos de tratamento de imagens como, por exemplo, Corel Draw<sup>22</sup> e Photoshop<sup>23</sup>, para que possam ser impressas de modo diferenciado de como a imagem foi fotografada no ambiente real, coisa que a fotografia analógica não permitia.

Os meios tecnológicos transformaram o cenário da reproduzibilidade da imagem. A imagem virtual substituiu a reprodução pela proliferação acabando com a ideia de originalidade e de autenticidade.

Para o contexto digital o discurso da autenticidade e da reproduzibilidade da imagem de Benjamin não se enquadra. A reproduzibilidade é, aqui, substituída pela proliferação da imagem e a autenticidade da mesma é o que menos importa. O que acaba sendo autêntico é a proposta, ou seja, o próprio processo e discussão sobre

---

<sup>22</sup> É um programa de desenho vetorial bidimensional para design gráfico desenvolvido pela Corel Corporation, Canadá. É um aplicativo de ilustração vetorial e layout de página que possibilita a criação e a manipulação de vários produtos, como por exemplo: desenhos artísticos, publicitários, logotipos, capas de revistas, livros, CDs, imagens de objectos para aplicação nas páginas de Internet (botões, ícones, animações gráficas, etc) confecção de cartazes, etc (<http://pt.wikipedia.org/wiki/CorelDRAW>).

<sup>23</sup> É um *software* caracterizado como editor de imagens bidimensionais do tipo *raster* (possuindo ainda algumas capacidades de edição típicas dos editores vetoriais) desenvolvido pela Adobe Systems. (<http://pt.wikipedia.org/wiki/Photoshop>).



esse. Mas isso tudo foi possível graças aos desenvolvimentos tecnológicos que se sucederam.

Como se verifica ao longo da história, os recursos tecnológicos foram sendo incorporados na criação artística na medida em que surgiam. A revolução das mídias digitais possibilitou o acesso ao computador e as demais tecnologias, para um número cada vez maior de artistas interessados em propostas que envolvem a proliferação da imagem. Essa disseminação imagética tomou uma dimensão de massa, pois a multiplicidade fez com que a obra se dissipasse em grande escala, atingindo um maior número de usuários. Isso, de fato, não deixou de provocar discussões em relação aos conceitos até então considerados fixos em arte.

Os meios digitais permitem a proliferação e a socialização da mesma obra em diversos espaços. A obra é criada empregando uma tecnologia que permite sua proliferação. Se essa imagem for lançada na rede mundial de computadores ela pode ser enviada, ao mesmo tempo, para diversos lugares do planeta e continuará existindo do mesmo modo enquanto proposição em arte. Nesse sentido entendem-se as reflexões de Benjamim, ao citar novamente Paul Valéry<sup>24</sup>, dizendo que do mesmo modo que recebemos gás e água em casa, receberemos também imagens, com o mínimo de esforço.

Hoje, contando com as mais desenvolvidas tecnologias digitais, mais do que em qualquer outro momento da história da arte, a proliferação da imagem constitui um procedimento que acrescenta, para o universo da arte, contribuições e discussões a respeito de possibilidades de teorização e criação em torno do contemporâneo. A tecnologia digital, além da proliferação, permite outras aberturas para a arte, como a hibridação entre diferentes processos técnicos, a exemplo de procedimentos artísticos manuais com digitais, ou seja, possibilidades de hibridações que antes da era do computador não havia como acontecer.

Como dito anteriormente, as tecnologias foram sendo introduzidas na arte na medida em que se desenvolviam e se tornassem acessíveis aos artistas. Esse desenvolvimento tecnológico facilitou e contribuiu para a prática da arte em meios comunicacionais digitais, proporcionando possibilidades para a hibridação durante esse processo. A arte contemporânea é cada vez mais habitada por linguagens híbridas que permeiam e diversificam os contextos artísticos vigentes, assim como

---

<sup>24</sup> Filósofo, escritor e poeta francês da escola simbolista cujos escritos incluem interesses em matemática, filosofia e música ([http://pt.wikipedia.org/wiki/Paul\\_Val%C3%A9ry](http://pt.wikipedia.org/wiki/Paul_Val%C3%A9ry)).

acontece no referido processo em que se hibridam diversas linguagens e procedimentos digitais. Além dessa hibridação, também ocorre a hibridação entre os domínios de linguagens e de funções dos sujeitos envolvidos. A necessidade que o artista sente de realizar essas hibridações é uma constante na arte contemporânea e revela novas formas de atuação para o artista, o qual considera que a participação do público em geral e de profissionais de outras áreas do conhecimento é importante e se faz necessária para que determinados projetos artísticos aconteçam.

### 3.3 Hibridação no processo poético

Buscando entender os modos em que a hibridação poderia acontecer ao longo do processo criativo, decidi investigar alguns conceitos sobre o termo e constatei que o mesmo possui definições variadas conforme diferentes autores, cada qual apresentando uma contribuição. Em Santaella (2003, p. 135) “híbridas (...) significa linguagens e meios que se misturam, compondo um todo mesclado e interconectado de sistemas de signos que se juntam para formar uma sintaxe integrada”. A hibridação não é apenas uma linguagem primeira somada com uma segunda de modo ainda a conservarem suas origens intactas, mas sim, é uma construção de terceiros sentidos que se dá com a união das duas linguagens iniciais. Hibridar não é manter-se lado a lado. É uma espécie de contaminação entre os diferentes processos, em que um interpenetra ao outro, resultando em uma fusão, que é o que dá sentido ao ato de hibridar. Sendo assim, no processo desenvolvido, hibridaram-se as minhas funções com as dos colaboradores, as ideias, os efeitos, os canais comunicacionais e até mesmo procedimentos convencionais com digitais. Rey (2004) apresenta um conceito mais aprofundado sobre o termo.

Desde o século XIX, o termo híbrido é empregado para designar o que é composto de elementos de naturezas diferentes, *anormalmente* reunidos. (...) Num sentido mais contemporâneo, o termo híbrido significa principalmente “o que provém de duas espécies diferentes” e se insere no universo da biologia para qualificar o cruzamento genético de espécies diferentes, plantas ou animais. (...) os projetos de Kac vão ao encontro do significado etimológico da palavra híbrido que foi tomado do latim *ibrida*, “bastardo, de sangue mestiço”, cuja grafia foi alterada para *hibrida* e por

aproximação com o grego *hubris*, que indica “excesso ou o que ultrapassa a medida”.

A palavra híbrido, num sentido figurado, designa também “o que é composto de elementos disparatados, imprevistos, de uma natureza heterogênea” (REY, 2004, p. 397- 399).

Como se percebe, o conceito de hibridação está bastante relacionado à área da Biologia, no que se refere ao resultado do cruzamento de espécies de origens diferentes. O que resulta é o ser híbrido e o processo de união entre as diferentes espécies é o que se denomina de hibridação. No entanto, o termo tem suas origens no latim e no grego o que permite uma referência à raiz do significado da palavra para que seja possível compor novas significações para a mesma no presente. Mas, em um sentido mais amplo, a hibridação é sempre caracterizada pela heterogeneidade dos diferentes elementos que compõe o ser híbrido. Na arte a hibridação se dá através de materiais e procedimentos de naturezas diferentes. Duas ou mais técnicas ou modos operatórios são combinados em um mesmo processo e resultam em algo que apenas com um único meio não seria possível obter. Em períodos da História da Arte a hibridação já acontecia nas colagens cubistas, nas assemblagens, nas fotomontagens, em sampleagens e remixagens. Embora a hibridação, em técnicas e matérias convencionais, tenha suas origens dispersas pela história da arte, na contemporaneidade vem ocorrendo graças às condições tecnológicas e digitais que se hibridam com as condições convencionais da arte e correspondem a uma grande parcela da arte criada desde os últimos anos, assim como expõe Rey:

As diversas definições e implicações do termo *hibridação* definem grande parte da arte contemporânea, indicando as formas artísticas que misturam técnicas e tradições diferentes tais como podemos constatar nas instalações, arte híbrida por excelência, nos vídeos que cruzam técnicas de desenho, modelagem, com a fotografia e a edição digital; no tratamento da fotografia analógica pelos meios digitais, nas obras *in situ*, nas apropriações de objetos, materiais e procedimentos originalmente estrangeiros à arte, na net-art e na arte interativa, por exemplo (REY, 2004, p. 401).

É bastante amplo o número de possibilidades de hibridação na arte contemporânea, sendo que há técnicas, como a instalação interativa, em que a hibridação é condição necessária para que determinada obra aconteça. A hibridação não corresponde a um procedimento fechado, mas, sim, em um canal aberto cujas diferentes adições resultam no híbrido, assim como se sucedeu nessa pesquisa.

Durante o processo de hibridar surgem as peculiaridades dos cruzamentos. Nesse momento descobri diferentes possibilidades e resultados que a hibridação poderia proporcionar, e são exatamente essas pequenas descobertas que constituem, estruturam e caracterizam os processos híbridos na arte contemporânea. Desse modo os resultados aos quais se tenha chegado levam em consideração as questões de conteúdo que, assim como os procedimentos, também compõem parte da pesquisa e podem revelar relações da arte com diferentes áreas, conforme explicita Rey.

(...) a hibridação na arte refere-se às formas que não se constituem enquanto aplicações ou explorações de uma técnica tomada como um sistema fechado constituindo um dado preliminar no processo e criação. Ao contrário, nas proposições que recorrem à hibridação, os artistas tiram partido das especificidades do médium, inventam procedimentos, realizam cruzamentos e combinações diversas que podem assumir proposições poéticas, lúdicas, sociológicas, filosóficas, conceituais, ecológicas e/ou políticas (REY, 2004, p. 401-402).

A liberdade de poder inventar meios que ainda não foram empregados atrai e encanta os artistas que cada vez mais se desafiam na investigação dos mesmos buscando resultados, na medida do possível, inéditos em relação ao existente. Já dizia Poissant (2003, p. 121) “a invenção das tecnologias na arte (...) permite experimentar e inventar outros modos de produzir, passando a partir de agora pela interatividade, por processos, obras efêmeras, imateriais e híbridas (...)”. Os inventos tecnológicos abriram possibilidades infinitas para o campo da arte. Tanto foi se empregando o digital ao ponto de hoje se ter uma arte completamente intrincada a este, assim como mostram os procedimentos de hibridação ocorridos na pesquisa.

Nas últimas décadas, em arte contemporânea, têm-se cada vez mais possibilidades de uma mistura de materiais e procedimentos técnicos nos processos criativos. Isso foi resultado de reflexões, atitudes e anseios dos artistas em atingir diferentes objetivos em arte. Para tanto, os artistas foram incorporando, em seus processos, recursos que até então não estavam habituados a empregar de modo que, hoje, há uma enormidade de possibilidades aos recursos criativos. Conforme se vê em Archer a unicidade do material em arte já parece ser coisa do passado.

Não parece haver mais nenhum material particular que desfrute do privilégio de ser imediatamente reconhecível como material em arte: a arte recente tem utilizado não apenas tinta, metal e pedra, mas também ar, luz,

som, palavras, pessoas, comida e muitas outras coisas (ARCHER, 2001, p. prefácio).

A ideia do que vem a ser um material em arte se transformou em um ritmo cada vez mais acelerado. Os materiais nobres como tinta óleo, acrílica, mármore e bronze, começam a ceder espaço para outras opções do que pode ser um material artístico. Dessa forma, materiais do cotidiano comum obtiveram outras concepções. A matéria continua sendo matéria, mas a concepção em relação a esta sofreu mutações provocadas pela necessidade de rompimentos de conceitos e de princípios pré-estabelecidos. Por sua vez, isso levou a classe artística a acolher em suas proposições essa “nova leva” de possibilidades materiais e procedimentais.

Essa diversidade, cada vez mais efervescente, é compreendida por Cauquelin (2005, p. 127) como “uma mistura de diversos elementos”. Cada crítico, teórico ou historiador da arte possui uma linha de pensamento em relação às transformações que se sucedem no desenvolvimento dessa diversidade, ao longo da história, de modo que essa mistura pode receber diferentes concepções ou atender para outras transformações nos processos criativos contemporâneos, dependendo do autor.

Nessa perspectiva, tal mistura direciona-se para o que chamamos de hibridação, o que acontece graças à inclusão dessa “nova leva” de materiais em arte aliada ao aparato tecnológico nos processos de criação. As diversas opções de materiais e procedimentos proporcionam, facilmente, a hibridação com o tecnológico vigente, o que, por outro lado, trouxe modificações no conceito tradicional de arte, uma vez que “se as práticas artísticas numéricas são atualmente as mais aptas a se hibridar às práticas preexistentes, são também as mais aptas a reforçar a tendência à desespecificação que faz explodir os critérios clássicos da arte” (COUCHOT, 2003, p. 266). Semelhante a modificação da concepção do que pode ser um material em arte hoje, a concepção de arte também sofre abalos. O conceito clássico de arte, que há muito vigorava, começa a ser questionado e desconstituído frente às novas ramificações do atual contexto de hibridação entre o matérico e o tecnológico numérico, pois “as novas tecnologias introduzem diferentes problemas de representação, abalam antigas certezas no plano epistemológico e exigem a reformulação de conceitos estéticos” (MACHADO, 2001, p. 24). Na pesquisa proposta por mim tanto o material como o espaço físico foram completamente substituídos pelo virtual.

Os processos de hibridação na arte, como nos coloca Santaella (2003, p. 134-135), também são conhecidos como “processos de intersemiose” e seus princípios remetem a épocas passadas, tendo suas origens nas vanguardas do início do século XX e, “desde, então, esses procedimentos foram gradativamente se acentuando até atingir níveis tão intrincados a ponto de pulverizar e colocar em questão o próprio conceito de artes plásticas”. Os rumos tomados pela hibridação foram cada vez mais aguçadores no contexto artístico provocando, assim como Couchot (2003) já havia dito, um deslocamento nas concepções que se tinha em torno da arte. O fenômeno de hibridação se mantém como um procedimento que oferece diversos caminhos para a arte contemporânea mantendo-se em constante transformação. E foi pela ideia de constante transformação que optei por manter o respectivo processo aberto, sem resultar em obras finalizadas.

Para Couchot (2003, p. 265) “a arte atual continua a se insurgir contra todo o tipo de especificidade exclusiva e a se abrir a todas as técnicas, a todos os cruzamentos possíveis entre essas técnicas e a todas as experiências estéticas”. Daí entende-se que a arte parece estar se direcionando cada vez mais para a hibridação entre seus componentes. O modo como o autor coloca, assemelha-se como um processo, cuja consequência, mais tarde, seria a própria hibridação na arte. Considerando-se os experimentos, avanços tecnológicos e concepções atualizadas dos artistas, seria impossível impedir que a arte atingisse tal comportamento. A hibridação entre a diversidade de técnicas é algo cada vez mais presente na arte com meios digitais. Nesse sentido, a hibridação se tornou uma consequência inevitável.

São muitas as razões para esse fenômeno da hibridização, entre as quais devem estar incluídas as misturas de materiais, suportes e meios, disponíveis aos artistas e propiciadas pela sobreposição crescente e sincronização consequente das culturas artesanal, industrial-mecânica, industrial-eletrônica e teleinformática (SANTAELLA, 2003, p. 135).

Como se vê, o desenvolvimento dessas culturas provocou o surgimento dos processos de hibridação. Cada uma acarretou em uma influência sobre a arte. Tanto o artesanal, como a mecânica, a eletrônica e a teleinformática transformaram os horizontes do campo das proposições artísticas. Cada uma dessas áreas apresenta suas possibilidades e descobertas, cabendo as artistas selecionar o que melhor lhe convém para o uso em suas propostas artísticas. Os aspectos culturais

apresentados por todos esses campos são em grande quantidade, sendo que, para os procedimentos em arte, o artista absorve aquilo que considera mais pertinente aos seus anseios.

No entanto, a hibridação vai além de toda essa diversidade, pois a mesma autora ainda coloca que a hibridização já está contida “na essência da própria linguagem hipermidiática” (SANTAELLA 2003, p. 147) o que proporciona a hibridização de espaços virtuais com os físicos e integra as concepções de espacialidade, temporalidade e corporalidade, ao que Lemos (1998) irá dizer que:

A hibridação (espaço, tempo e corpo) parece ser o paradigma das artes eletrônicas desse fim de século. A ciber-arte é uma arte interativa híbrida, existindo um movimento contínuo de passagem do espaço físico ao eletrônico, do corpo físico ao corpo-prótese, do tempo subjetivo e individual ao tempo imediato (real). (...). Conexão, interação, simultaneidade, participação plural e interativa, constituem o espaço híbrido fundamental da ciber-arte hoje (LEMOS, 1998, p. 242).

Em decorrência das mídias digitais a hibridação está se comportando como uma espécie de modelo-padrão ao qual os artistas aderem em busca de uma diferenciação em suas propostas a partir da união entre essas diferentes dimensões. A arte das novas mídias é híbrida, interativa e está em constante deslocamento do real para o virtual em que o corpo humano se dispersa na rede através das interfaces, compondo um cenário híbrido em que a comunicação em tempo real, a interação, a interatividade e a participação o caracterizam. Desse modo, entende-se que o fenômeno da hibridação não ocorre apenas entre as dimensões materiais e procedimentais que compõem uma determinada obra, mas sim, também ocorre entre as dimensões do corpo físico com o corpo tecnologizado da máquina (computador), assim como destes com as concepções de tempo e de espaço. É uma hibridação que também diz respeito ao transporte, ao prolongamento do corpo humano por meio do elemento máquina. Nessa ação está presente a conectividade, a interação síncrona ou assíncrona e a participação do sujeito. Segundo Prado (1997):

A realização artística pode também ser percebida enquanto processo de instauração e de uma troca proveniente de uma encruzilhada cultural e tecnológica e se estendendo para uma hibridização de intervenções, mestiçagem: cruzamento de gêneros de gentes e culturas. (PRADO in DOMINGUES, 1997, p. 300)

Couchot (2003, p. 286) já afirmava “não se trata de saber se uma arte tecnológica é possível, mas como a tecnologia pode mudar a arte”. Partindo dessa afirmação constata-se que, na contemporaneidade, a hibridação não vem substituir a arte por outra completamente digital. Não se trata de criar uma arte inteiramente digital, mas sim de entender o modo como o aporte tecnológico atual pode contribuir para a arte transformando-a. É nessa linha de raciocínio que se iniciam os primeiros experimentos em hibridações entre materiais e procedimentos convencionais com as possibilidades do digital. A tecnologia aproxima o público ao campo da arte, pois esta faz uso dos recursos tecnológicos do seu tempo integrando-se, desse modo, ao contexto tecnológico atual, oportunizando ver obras na Internet e não somente em uma Galeria. Acredito que o aporte tecnológico contribui para uma maior socialização da arte além de oferecer aos colaboradores a chance de participar ativamente da própria criação da obra de modo mais acentuado do que a arte não-digital oferece.

Este fenômeno de hibridação, cada vez mais crescente, leva a entender que, para que o mesmo ocorra, o artista também necessita hibridar suas funções com as de profissionais de outros campos de conhecimento, ou seja, realizar um trabalho em conjunto. Desse modo, o processo criativo dessa pesquisa teve seu desenvolvimento em conjunto com todos os colaboradores.

### **3.4 Hibridação em um trabalho de equipe**

Há uma hibridação, não apenas entre linguagens, mas, também, entre os conhecimentos dos sujeitos envolvidos em uma equipe. Frente a todo o desenvolvimento científico e tecnológico que as revoluções dos últimos séculos apresentaram, mais precisamente às descobertas das últimas décadas, o artista contemporâneo se vê em um contexto em que imperam várias áreas de conhecimento, onde cada uma está interligada com a outra, se levarmos em consideração o breve apanhado histórico apresentado por Domingues.

Na entrada do século XXI, estamos diante de grandes invenções da ciência do século passado, entre elas a engenharia genética, a bioengenharia e a revolução da informática. O século XX viu a consolidação das descobertas



da revolução industrial, marcada principalmente pelos avanços da física e da mecânica onde a reprodutibilidade determina características da cultura da época. Nas últimas décadas do século XX também ocorreu o advento da revolução digital, marcada pela presença do computador e pelo princípio da interatividade e da comunicação planetária, propiciada pela telemática (DOMINGUES, 2002, p. 136).

O século XXI está presenciando e conhecendo essas importantes descobertas que foram realizadas ainda no século passado. O que está ocorrendo no momento é o amadurecimento e uma rápida expansão desses inventos. As revoluções tecnológicas do século XX ainda desencadearão muitas contribuições para a contemporaneidade, uma vez que ainda há muito que ser aperfeiçoado e explorado. A descoberta já está realizada. O que necessita continuar acontecendo é a exploração das possibilidades de benefícios que esses inventos podem oferecer para além do que se tem conhecimento.

Essa realidade que emerge se apresenta igualmente para a arte. O artista se vê desafiado, e até por vontade própria, a dialogar com as descobertas que se apresentam. Estando a hibridação em constante diálogo com o atual tecnológico, é o momento de o artista abarcar novas propostas empregando essas descobertas. Para tanto, frente ao desconhecido, ele necessita estabelecer uma relação de troca com profissionais de outras áreas, portadores das informações e da compreensão da complexidade de tais especificidades, necessárias para a realização de seus projetos artísticos.

A técnica que gera as representações é um instrumento complexo, que tem algo de utilitário: requer instruções de uso. A atividade intelectual (cálculo, digitação, operações com programas de computador) lhe é indispensável e prioritária. A unicidade do autor é grandemente abalada pela necessidade de uma equipe trabalhando em conjunto. (CAUQUELIN, 2005, p. 156).

Ao encontro desses novos conhecimentos e, satisfazendo assim, as suas necessidades intelectuais, o artista passa a introduzir, juntamente no projeto de seu trabalho, esses outros profissionais, constituindo uma equipe de trabalho. No caso da presente pesquisa, os participantes. E assim começa a hibridação entre os conhecimentos dos sujeitos envolvidos dessa equipe. O profissional da arte passa a necessitar da ação conjunta para o desenvolvimento de suas propostas artísticas, as quais não requerem mais as dimensões da arte clássica ou tradicional, mas sim, de uma exigência maior em termos de complexidade científico-tecnológica, que vem

permeando a realidade do contexto cultural vigente e a qual se sente desafiado e, talvez até na obrigação, de acolher e oferecer sua resposta.

Nessa nova perspectiva de criar em arte, o artista se torna um profissional aberto, não comportando mais uma identidade fechada e isolada. O trabalho passa a ser desempenhado em uma equipe com profissionais de cada uma das áreas envolvidas numa determinada proposta a ser desenvolvida. Isso vem construir, uma outra concepção do profissional da arte como um ser entrosado, atualizado, pesquisador, conectado e hibridado com demais áreas do saber e atuante. Nesse sentido, na equipe de colaboradores do Orkut da proposta dessa pesquisa poética, os participantes do processo embora, talvez, não tenham empregado informações específicas de suas áreas de formação no processo, contribuíram cada qual com seus conhecimentos gerais baseados em suas vivências e experiências. Esse grupo esteve composto por arte/educadores, estudantes de arte, fotógrafos, dançarinos, pessoas vinculadas à literatura, ao teatro e à área da saúde entre outros colaboradores cujas profissões não foram especificadas.

A equipe assim formada desenvolve uma criação, cuja autoria do resultado não é mais exclusiva. Como se vê em Domingues (1997) a criação de uma imagem virtual tem sua autoria remetida ao conjunto de profissionais, composto pelo artista, cientista e técnicos envolvidos na criação dos programas virtuais, sendo que todos participam da relação com a máquina e da criação da obra, constituindo, assim, uma ação híbrida conjunta. A imagem criada é, então, formada pelas referências já existentes e acrescidas das informações propostas pelo respectivo conjunto. Desse modo, como afirma Cauquelin (2005, p. 156) “a unicidade da obra produzida é negligenciada em favor de um desenvolvimento de possibilidades oferecidas pela matriz e que podem explorar numerosas mídias”. Na hibridação entre os diferentes conhecimentos, linguagens, funções e procedimentos, tanto a unicidade quanto a autoria exclusiva da obra sofrem alterações passando a assumir uma multiplicidade de meios e uma autoria conjunta devido ao caráter de equipe. Para Prado:

Nesses trabalhos está presente o intuito do diálogo e da interação dinâmica, expondo a fragmentação da experiência desse nosso novo cotidiano e gerando a possibilidade de participação, intercâmbio e partilha. Trata-se de um tipo de convivência e experimentação, de uma forma de trabalhar as novas poéticas do dinâmico universo das mídias digitais, de uma intensidade de entender e explorar os avanços tecnológicos e expressá-los na produção artística contemporânea, ajudando a estender os

limites da criação e realização artística (PRADO in DOMINGUES e VENTURELLI, 2005, p.78).

Prado reflete sobre a importância e a complexidade alcançada pelo processo de hibridação em um trabalho de equipe. Constitui uma contribuição que gera participação, partilha, convivência e experimentação entre os personagens envolvidos. A partir daí, há uma divisão com o público, no anseio da experimentação de diferentes poéticas permitidas pelo tecnológico digital expandindo, assim, a concepção do ato criativo na contemporaneidade das mídias eletrônicas. Nesse sentido, a presente pesquisa busca um diálogo com o público virtual em que eu, enquanto artista, adentrei a vivência dos colaboradores assim como estes adentram ao processo, constituindo o sentido de um trabalho em equipe para esta proposta poética.

Esse diálogo tratou de um rompimento de barreiras e de uma alternativa para compreender, desvendar e explorar os conhecimentos e possibilidades oferecidas pela revolução científico-tecnológica, a fim de usufruir seus benefícios para um enriquecimento da arte como um todo. Não se trata mais da arte como campo isolado e alienado aos desenvolvimentos que se sucedem, mas sim como uma ciência que caminha concomitantemente com as demais. Como um exemplo de uma proposta em equipe em que vários profissionais desenvolvem uma obra de autoria conjunta tem-se a obra *Trans-e: my body, my blood* (Fig. 28) da artista Diana Domingues<sup>25</sup>.



Figura 28 - Imagens da Instalação *Trans-e: my body, my blood*, 1997.

<sup>25</sup> Pós-doutora pela Université Paris VIII e Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP; professora colaboradora na Universidade de Brasília - Pós-Graduação em Arte - Linha Arte e Tecnologia - Laboratório de pesquisa em Arte e Realidade Virtual. (<http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/busca.do>).

Esta obra trata-se de uma instalação interativa, ou seja, de uma obra sistema, contendo dispositivos, algoritmos genéticos, redes neurais artificiais, sistema de monitoramento infravermelho e de sensoriamento digital entre outros elementos. *Trans-e: my body, my blood*, é uma obra que abarca relações de imersão do corpo humano em um ambiente tecnologizado, a partir de interfaces de acesso que permitem a interação. Nessa instalação têm-se artistas, cientistas, biólogos, profissionais da eletrônica e da teleinformática trabalhando para o mesmo objetivo. Cada um desses sujeitos é responsável pelo funcionamento de uma “parcela” da obra e contribuem com seus conhecimentos construindo o sentido para a obra.

A instalação *Trans-e* é uma obra que contém, de modo muito bem proposto e de fácil assimilação, a forma como acontece o desenvolvimento e o funcionamento de uma obra híbrido-conjunta. Para esse comportamento encontra-se justificativa nas palavras da própria artista.

Em seus aspectos produtivos, é um fato incontestável que no momento contemporâneo a vida se alimenta das tecnologias e configura estreitas interfaces criativas e técnicas, num contexto transdisciplinar baseado em conceitos fundamentais da ciência, da arte, da filosofia, da comunicação, da educação, dos negócios, em âmbito privado e institucional, atendendo os desafios da revolução numérica, com a presença de sistemas artificiais que provocam mudanças e modelam outras formas de viver marcadas por relações sociais que subvertem princípios vigentes em sociedades anteriores (DOMINGUES, 2003, p. 13).

Perante esta realidade não há como o artista continuar alienado as demais ciências e aos profissionais que agem de forma interdisciplinar, senão passar a se integrar juntamente com os mesmos. O numérico e os sistemas artificiais estão revolucionando os modos de vida, as relações humanas e as formas de comunicação. Sendo assim, nada mais pertinente que o artista abrace esse contexto de modo que, hibridizando suas funções com as desses membros, transcreva-o em conhecimento para a realidade artística.

Simultaneamente a essa tomada de conhecimento de outras áreas e as hibridações que podem ocorrer em uma proposta de equipe, ocorre, também, a hibridação entre o sujeito físico/corpo e o sujeito tecnologizado/máquina. Para Couchot (2003, p. 292, 293) “se a máquina tem a capacidade de assistir o artista no alargamento de sua percepção na invenção de seu próprio imaginário e nas suas decisões, ela é também um produto e uma parte constituinte de uma sociedade com a qual faz corpo e enerva”. Dessa forma, a máquina é compreendida como algo que

penetra o corpo durante o processo de hibridação. No entanto, essa hibridação só vem a ocorrer a partir do momento em que o sujeito se inteira ou se familiariza, ao menos em parte, com conhecimentos da multimídia e programas de software.

A hibridação, nessa proposta de pesquisa, tanto entre os conhecimentos dos colaboradores enquanto uma equipe como entre as diferentes técnicas, mostrou o quanto é possível uma reinterpretação dos referenciais culturais existentes aliados ao digital reconstituindo-os sob uma ressignificação de seus conceitos. Mas sem substituí-los.

E, ressignificando conceitos, os procedimentos que envolveram a hibridação com os meios comunicacionais digitais, empregados nessa proposta, envolvendo diversos participantes, desenvolveram na rede um processo poético-digital transformando-a em um espaço de criação colaborativa no fluxo comunicacional.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A tecnologia digital fez com que o tempo, o espaço e a cultura migrassem para o ciberespaço colocando o “aqui e agora”, como lembra Parente (2004, p.94), em uma temporalidade virtual, tornando-o onipresente em diferentes tempos. Essa temporalidade permitiu experimentar possibilidades de um processo participativo e interativo que, ao passo de seu desenvolvimento, apresentou desdobramentos capazes de conduzir para outras possibilidades.

Torna-se cada vez mais claro que a comunicação digital é algo que permite diferentes propostas e direcionamentos ao artista. A arte ganhou uma estrutura interativa e colaborativa, ou seja, outra forma de criar e de existir que é no ciberespaço.

O universo tecnológico digital, por seu constante desenvolvimento, torna-se uma fonte inesgotável de ideias e sugestões para a arte contemporânea. É nessa perspectiva que, em seus projetos de criação, os artistas buscam cada vez mais diferentes maneiras de exploração do tecnológico para a instauração de processos e obras sempre com novos conceitos que contribuam para o conhecimento em arte. Tanto é que no desenvolvimento desta proposta de pesquisa, sucederam transformações em decorrência das possibilidades tecnológicas.

No início, o presente estudo consistia em abordar a repetição da imagem, em processos de manipulação em softwares de tratamento de imagem. Porém, com a introdução de um público interativo e colaborativo, juntamente à pesquisa, os objetivos iniciais foram revistos e a repetição acabou sendo substituída por ações realizadas por sujeitos através de redes virtuais de comunicação.

Nesse sentido, a proposta constituiu-se em um processo de criação colaborativa no ambiente multiusuário Orkut denominado “Nós da Arte da Mídia”, explorando o ciberespaço para a discussão entre público virtual e artista, os quais juntos decidiram o desenvolvimento do percurso. As ações realizadas trazem características, como manipulações e interferências, desde o início do processo em todas as composições digitais. São imagens que apresentam uma grande carga de elementos compositivos, como cores, formas, palavras, e figuras que, unidos às temáticas tratadas apresentam composições de conteúdo polêmico. Todavia esse conteúdo se refere a uma polêmica que provoca reflexões a partir de questões

cotidianas do meio social. Também levanta discussões a partir dos novos meios de criação em arte com emprego das tecnologias atuais. As possibilidades do meio tecnológico influenciaram as atitudes dos artistas em frente aos processos de criação, o que pode desencadear diferentes experimentações dentro do ciberespaço, assim como ocorre nessa pesquisa.

A participação interativa de um público em ambiente virtual foi um fator decisivo para o desenrolar da proposta. O processo aconteceu na medida em que os colaboradores apresentavam suas contribuições que eram diferenciadas de um para outro. Na posição de mediador desse processo criativo, ao mesmo tempo em que proporcionava liberdade ao público virtual, procurava construir um diálogo entre essas diferentes ações. A participação interativa deveria ser algo que permitisse a continuidade do processo, mas de modo que, a cada passo, o passo anterior conduzisse ao próximo e assim sucessivamente.

O participante que aceitasse interagir a partir de alguma imagem deveria vê-la e perceber que dela seriam possíveis outros desdobramentos que ficariam ao seu critério, já que nesse momento era o próprio participante quem tinha total liberdade e domínio sobre a imagem escolhida. Ele poderia agir e decidir sobre a obra, pensando-a conforme seu interesse e colaborando efetivamente no processo, ou seja, era um ser ativo, pois sua marca ficaria registrada no processo.

Esse comportamento de participação interativa e colaborativa trouxe à tona alguns conteúdos que foram pertinentes para a estruturação do trabalho poético: sexualidade, violência e religião. Estes se entrecruzaram e conduziram o processo como um todo. Trata-se de temas presentes na vida cotidiana que acabam sendo banalizados pelo excesso de exibição que recebem na mídia. Essa banalização foi explorada no processo poético pelos colaboradores de modo que as imagens resultantes oferecem possibilidades de reflexão sobre aquilo que corriqueiramente vemos na mídia.

Por outro lado, os temas sobre religião, violência e sexualidade abordados nessa proposta ainda oferecem outras formas de exploração, podendo render poéticas diferenciadas. Como estes são inerentes às vivências cotidianas, os mesmos podem ser explorados a partir de vários pontos de vista. Seria possível escolher apenas um deles para a realização de uma pesquisa poética. A religião, de modo geral, possui diversas simbologias, crenças e comportamentos, mas isso pode variar de cultura para cultura e, do ponto de vista artístico, seria possível a criação

de uma poética que fizesse refletir essas tradições religiosas em relação a atitudes dos sujeitos na sociedade atual, quais os choques, as mudanças e a posição dessas pessoas perante à religião. Em relação à violência, entende-se que tudo o que existe decorre das necessidades do próprio homem. Sendo assim, seria pertinente, frente ao atual contexto, uma investigação poética a partir de influências no comportamento de vida das pessoas, mas desde que fosse explorada de uma perspectiva crítica. Já a sexualidade pode ser fortemente influenciada pelo contexto sócio-cultural como também pelo religioso e, dependendo do modo como esta é tratada e/ou exibida, pode ser considerada como uma ameaça aos valores instituídos. Mediante isso e também ao modo como as pessoas vivenciam a sexualidade hoje, existe um confronto entre essa e as questões sociais e religiosas, o que oferece um amplo campo para exploração de aspectos que poderiam render, a partir de releituras artísticas, muitas oportunidades de processos envolvendo essa realidade.

A presente pesquisa poética gerou diversas imagens que constituíram o produto final desse trabalho. Deste grande conjunto realizei uma seleção contendo 212 composições digitais (constantes no CD, Anexo E) as quais foram apresentadas na exposição do dia da defesa conforme mostra a ilustração a seguir (fig. 29).

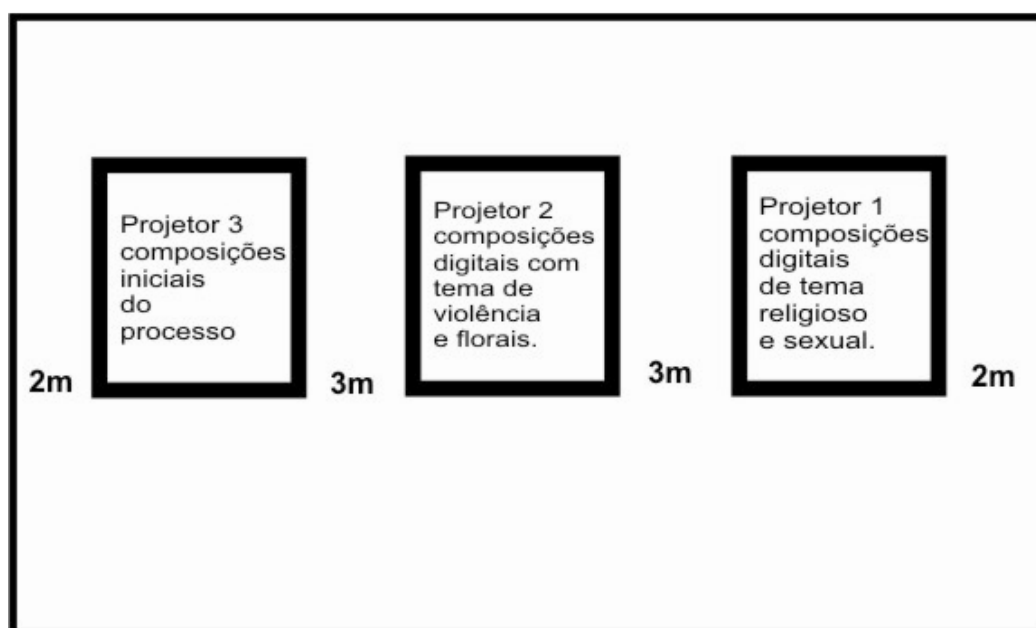


Figura 29 – Esquema gráfico da exposição das composições digitais.



Em relação ao que se tinha como propósito no início dessa pesquisa, os objetivos foram atingidos. A exploração do fluxo de comunicação dentro das redes digitais multiusuários como um espaço de criação colaborativa e interativa, que consistiu no principal objetivo, foi desenvolvida de modo que, em seu decorrer, surgiram novas possibilidades de desdobramentos para a pesquisa. Até se alcançar o objetivo proposto foram experienciadas muitas dinâmicas no processo, pois o interesse principal é algo que vai sendo explorado e constituído aos poucos.

A pesquisa também se deteve em investigar se um processo poético à distância seria possível. A necessidade de experimentar o desenvolvimento de um trabalho poético nessas condições consistiu na investigação da comunicação, ou seja, da troca de informações entre os envolvidos como o principal mecanismo para permitir que a pesquisa acontecesse. Como na rede Internet os usuários têm muita liberdade de ação, escolha, aceitação e recusa, vários deles, em um primeiro momento, optaram em não participar da proposta. Já um número menor de colaboradores manteve participações relevantes até o final do processo e outros realizaram apenas algumas ações ao longo do mesmo. No entanto, a proposta pôde ser executada conforme foi programada e, evidentemente, sofrendo as alterações e ajustes característicos em um processo poético, o que acarretou contribuições e amadurecimentos neste âmbito.

Como praticamente todas as imagens dessa proposta são fotografias que os participantes coletaram da Internet, as mesmas poderiam direcionar a continuidade do processo com exploração do ato fotográfico por diferentes pessoas que o realizariam onde quer que estivessem, enviando a imagem fotografada via Internet para se somar com as demais constituindo parte de um processo também contínuo e coletivo.

Outro desdobramento seria a criação de um site interativo em que os interatores poderiam acessar e executar uma ação em tempo real juntamente com demais colaboradores. Desse modo a troca de informações entre estes poderia continuar acontecendo. O ciberespaço ainda não foi explorado em todas as suas condições artísticas, e não se sabe se algum dia o será em seu todo, mas sempre poderá haver um modo diferenciado de empregá-lo em uma proposta em poéticas visuais na arte contemporânea.

Nesse sentido, penso que o ciberespaço pode continuar oferecendo suporte para propostas artísticas que optam por abordar a comunicação a longas distâncias

via rede para que, no interesse de criar uma arte diferenciada, se construa uma cultura artística interconectada. Essa conexão contribuirá para a desconstituição do artista como aquele indivíduo autônomo e portador do conhecimento artístico como o único que pode fazer arte, abrindo possibilidade para o público em geral ser também co-autor e participante da obra e do processo, ou seja, a arte podendo ser realizada por todos.

A arte colaborativa, como a proposta realizada, pode trazer futuras possibilidades de investigação para o campo da arte digital que direcionem a construção de conhecimentos e contribuam ainda mais para as investigações e valorização da arte contemporânea. No entanto, para que isso aconteça, é necessário que as investigações nessa área continuem o seu desenvolvimento, pois é somente durante o processo de uma pesquisa que será possível constatar quais serão as suas contribuições.

Por fim, todo o desenvolvimento tecnológico que se tem hoje para a criação de propostas interativas no ciberespaço está, sem dúvida, introduzido em um percurso de atualizações. Nesse caminho, uma invenção soma ou substitui o invento anterior e, assim, temos os desdobramentos da arte contemporânea em constante fluxo comunicacional digital como um espaço de criação colaborativa e interativa.

## Fontes Bibliográficas

ARANTES, Priscila. **@rte e mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo: SENAC São Paulo, 2005.

ARCHER, Michael. **Arte Contemporânea: uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

BELTING, Hans. **O fim da história da arte: uma revisão de dez anos**. São Paulo: CosacNaify, 2006.

BENJAMIM, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: LIMA, L. C. **Teoria da cultura de massa**. São Paulo: Paz e Terra, 1990.

CAPUCCI, Pier Luigi. Por uma arte do futuro. In: DOMINGUES, Diana (Org.). **A arte no século XXI: A humanização das tecnologias**. São Paulo: UNESP, 1997.

CATTANI, Icleia Borsa (Org.). **Mestiçagens na Arte contemporânea**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2007.

CAUQUELIN, Anne. **Arte Contemporânea: uma introdução**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

CHILVERS, Jam. **Dicionário Oxford de Arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da Fotografia à Realidade Virtual**. Porto Alegre: UFRGS, 2003.

DOMINGUES, Diana. A caixa de Pandora e as tramas da vida nas redes telemáticas. In: MEDEIROS, Maria Beatriz de (org. e int.). **Arte e tecnologia na cultura contemporânea**. Brasília: Dupligráfica Editora, 2002.

DOMINGUES, Diana (org.). **Arte e vida no século XXI**. São Paulo: UNESP, 2003.

GRAU, Oliver. **Arte Virtual: da ilusão à imersão**. São Paulo: Unesp/Senac, 2007.

HARVEY, David. **Condição Pós-Moderna**. São Paulo: Loyola, 1992.

HOUAISS. Antônio; VILLAR, Mauro de Sales. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

KOSSOVITCH, Leon; LAUDANNA, Mayra; RESENDE, Ricardo. **Gravura - Arte brasileira do século XX**. São Paulo: CosacNaif, 2000.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2001.

LEMOS, A. L. M. Arte Eletrônica e Cibercultura. In: SILVA, Juremir Machado da; MENEZES, Francisco. (Org.). **Para Navegar no Século 21**. Tecnologias do imaginário e Cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 1998, v. p. 225-244.

MACHADO, Arlindo. Apresentação. In: PRADO, Gilberto. **Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário**. São Paulo: Itaú Cultural, 2003, p. 12-14.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas**. São Paulo: Edusp, 1993.

MANOVICH, Lev. Dez textos essenciais sobre a arte em novas mídias. In: LEÃO, Lúcia. (Org.) **O chip e o caleidoscópio: Reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: Ed. Senac, 2005, p. 553-559.

PARENTE, André (Org.). **Tramas da rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação**. Porto Alegre: Sulina, 2004.

PLAZA, Júlio. Arte e Interatividade: Autor-obra-recepção. **Revista do Mestrado em Arte**. Arte e Tecnologia da Imagem. V. 3: n. 3, p. 29-42, 2002.

PLAZA, Júlio. Apresentação. In: PRADO, Gilberto. **Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário**. São Paulo: Itaú Cultural, 2003, p. 15-16.

POISSANT, Louise. Ser e fazer sobre a tela. In: DOMINGUES, Diana (org.). **Arte e vida no século XXI**. São Paulo: UNESP, 2003.

PRADO, Gilberto. Experimentações artísticas em redes telemáticas. In: DOMINGUES, Diana e VENTURELLI, Suzete (Orgs.). **Criação e poéticas digitais**. Caxias do Sul: Educs, 2005.

PRADO, Gilberto. **Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário**. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

PRADO, Gilberto. Dispositivos interativos: imagens em redes telemáticas. In: DOMINGUES, Diana (Org.). **A arte no século XXI: A humanização das tecnologias**. São Paulo: UNESP, 1997.

REY, Sandra. "Cruzamentos impuros". Processos híbridos na arte contemporânea. In: GUZMÁN, Fernando; CORTÉS, Gloria; MARTÍNEZ, Juan Manoel (orgs.). **Arte y crisis en Iberoamérica**. Segundas Jornadas de História del Arte. Santiago: RIL Editores, 2004.

REY, Sandra. Da prática à teoria: três instâncias metodológicas sobre a pesquisa em Poéticas Visuais. **Porto Arte**. Porto Alegre, v. 7, n. 13, p. 81-95, 1996.

RUSH, Michael. **Novas Mídias na Arte Contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias a cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

VENTURELLI, Suzete. **Arte: Espaço-Tempo-Imagem**. Brasília: UNB, 2004.

WILSON, Stephen. Ruído na linha: questões emergentes na arte baseadas nas telecomunicações. In: DOMINGUES, Diana (Org.). **A arte no século XXI: A humanização das tecnologias**. São Paulo: UNESP, 1997.

## **Bibliografia Digital**

KINCELER, José Luiz. Vinho Saber: arte relacional em sua forma complexa. **Da Pesquisa**. Revista da investigação em Artes. V. 2, n. 2, ago/2006 - jul/2007. Disponível em: [http://www.ceart.udesc.br/revista\\_dapesquisa/volume2/numero2](http://www.ceart.udesc.br/revista_dapesquisa/volume2/numero2). Acesso em: 20 nov. 2008.

REY, Sandra. **Do concreto ao sensível na obra de Fred Forest. Sobre a Retrospectiva “Circuitos Paralelos” no Paço das Artes/SP**. 2006. Disponível em < <http://www.webnetmuseum.org>>. Acesso em 10 dez. 2008.

**Nós da Arte da Mídia**. Orkut: <<http://www.orkut.com.br/Main#Profile?uid=10681352964647900660&rl=t>>

**Poética Digital: criação colaborativa no fluxo comunicacional**. Blogger: <<http://criacaocoletiva.blogspot.com/>>

# ANEXOS

## ANEXO A

### Texto do E-mail convite

Colegas!!

Tudo bem?

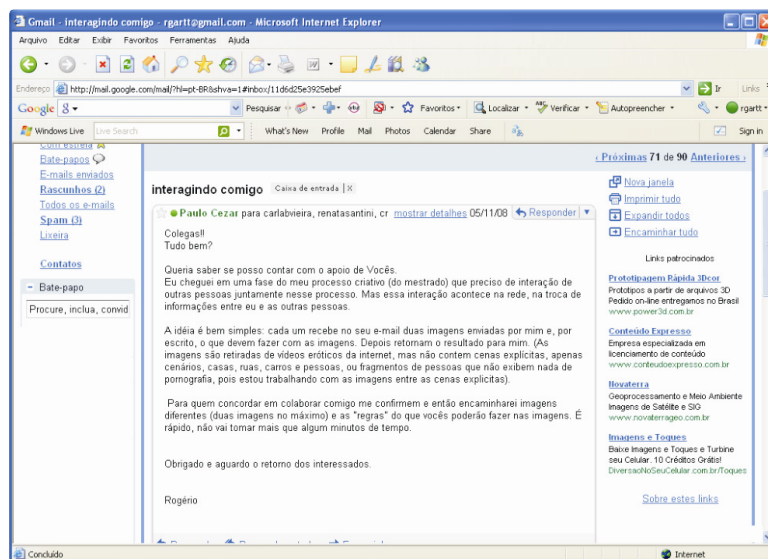
Queria saber se posso contar com o apoio de vocês.

Eu cheguei em uma fase do meu processo criativo (do mestrado) que preciso de interação de outras pessoas juntamente nesse processo. Mas essa interação acontece na rede, na troca de informações entre eu e as outras pessoas.

A ideia é bem simples: cada um recebe no seu E-mail duas imagens enviadas por mim e, por escrito, o que devem fazer com as imagens. Depois retornam o resultado para mim. (As imagens são retiradas de vídeos eróticos da internet, mas não contém cenas explícitas, apenas cenários, casas, ruas, carros e pessoas, ou fragmentos de pessoas que não exibem nada de pornografia, pois estou trabalhando com as imagens entre as cenas explícitas).

Para quem concordar em colaborar comigo me confirmem e então encaminharei imagens diferentes (duas imagens no máximo) e as "regras" do que vocês poderão fazer nas imagens. É rápido, não vai tomar mais que alguns minutos de tempo.

Obrigado e aguardo o retorno dos interessados!



## ANEXO B

**Texto com a proposta de interferência enviada por E-mail**

Olá!

**Obrigado por participar deste processo criativo comigo!**

Estou enviando, em anexo, as duas imagens e a seguir a proposta para a interferência nas mesmas.

Como informado, no E-mail anterior, essas imagens, embora não demonstrem de modo explícito, foram obtidas de vídeos com conteúdo pornográfico.

**A proposta é:**

- Pense em algo que, em sua opinião, poderia ser relacionado ou ser pertinente com o que as imagens apresentam. Em seguida execute sobre as mesmas.

-Para executar isso você poderá fazer manipulações/interferências utilizando recursos de programas de tratamento de imagem, como por exemplo, o Photoshop e/ou Corel Draw ou outro. Você pode criar efeitos, desenhos e informações que desejar sobre as imagens, podendo preservar algumas informações ou desconstituí-las por inteiro.

- Como a **repetição** é uma das questões centrais do processo criativo que desenvolvo, a condição é que: o que você realizar deve ser repetido, ou seja, o efeito ou desenho ou inclusão de outro elemento e/ou informação feitos sobre a imagem devem ser realizados mais de uma vez na mesma imagem.

-Em seguida enviem-me os resultados, mantendo o mesmo nome do arquivo conforme você recebeu, ok?!

**OBS: Se preferir, você pode até imprimir as imagens, fazer as interferências de modo manual e digitalizá-las novamente para me retornar. MAS ISSO É APENAS UMA SUGESTÃO, não é necessário.**

Estou dispondo de um prazo até o dia 30/11/08.

Estou à disposição para maiores informações.

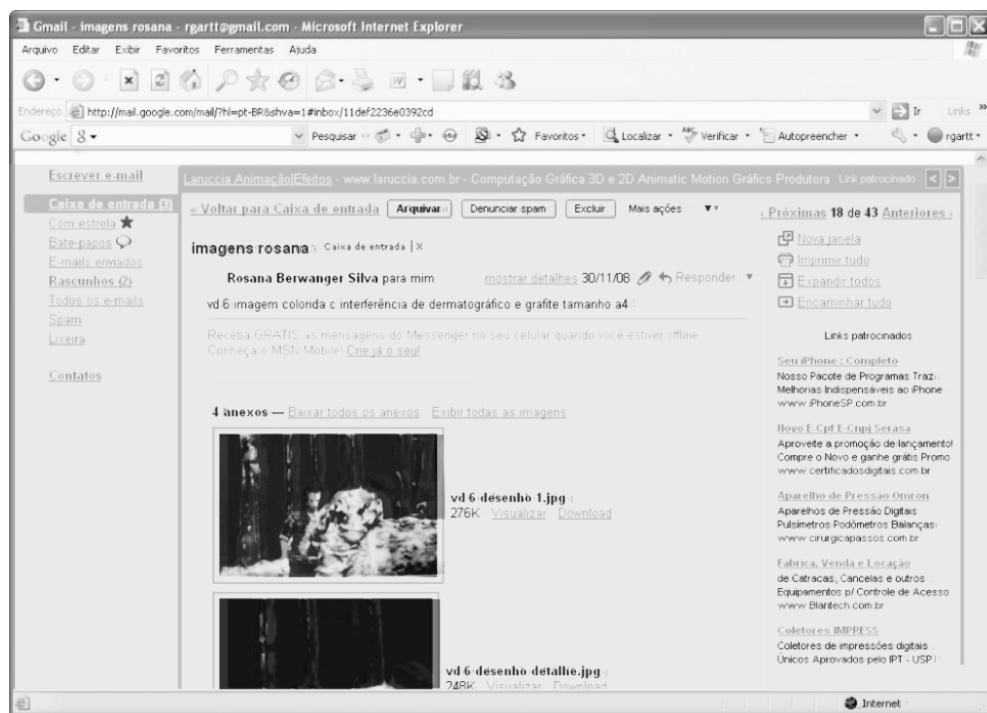
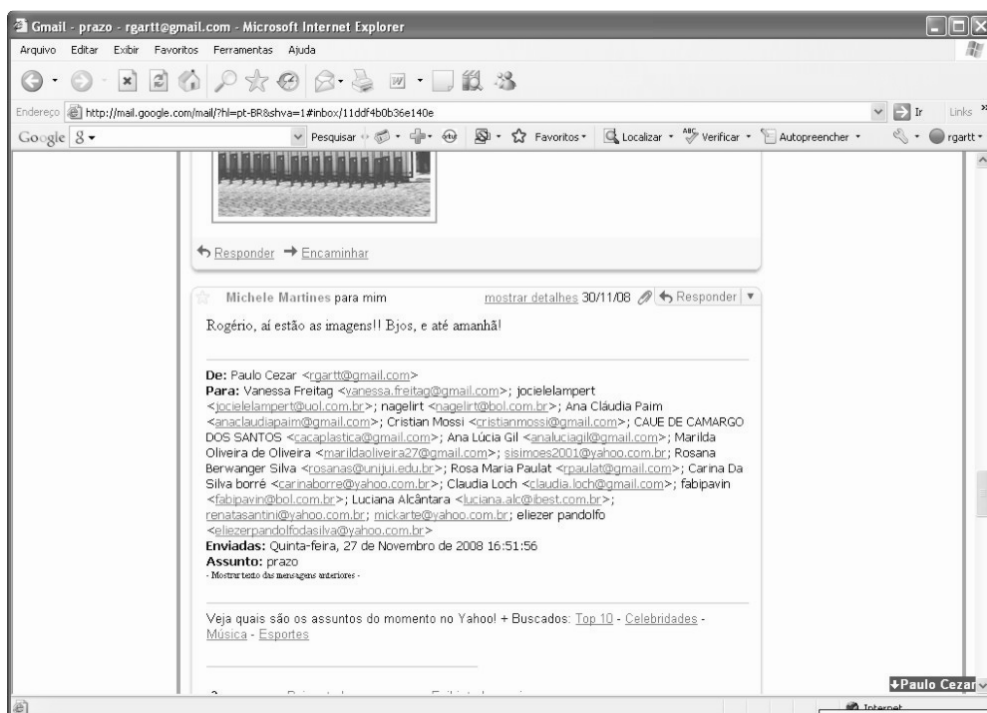
Obrigado!

Um abraço!

Rogério Schraiber

## ANEXO C

## Exemplos de contatos estabelecidos via E-mail





## ANEXO D

## Exemplos de contatos estabelecidos via Orkut



## **ANEXO E**

CD-ROOM contendo as composições digitais criadas durante processo poético, as imagens sugeridas pelos colaboradores e imagens do perfil do Orkut “Nós da Arte da Mídia” onde se deu todo o desenvolvimento do processo.