



## **Mídia-Arte: Estéticas da Comunicação e Modelos Teóricos<sup>1</sup>**

Ivana Bentes

Professora Adjunta da Escola de Comunicação da UFRJ e Coordenadora Adjunta do Programa de Pós Graduação em Comunicação da UFRJ

### **Resumo**

Apresentação de temas e conceitos que trazem novos aportes para a teoria da imagem e do audiovisual e para a análise da produção cinematográfica e audiovisual frente a emergência das “estéticas da comunicação”, da mídia-arte e o diálogo do cinema com a arte contemporânea. As noções de dispositivo, redes sociais, espaço-sensível, *mindware*, imagem tátil, trazem novos aportes sobre os estudos das mídias audiovisuais, tendo como base a idéia de co-evolução entre as imagens, os dispositivos e o espectador-participador.

### **Palavras-chave**

teorias do audiovisual; teoria da imagem, poéticas digitais

### **Corpo do trabalho**

A emergência das “estéticas da comunicação” vêm provocando uma ampliação nos conceitos e teorias usados na análise de obras contemporâneas em diferentes campos. As noções de dispositivo, redes sociais, espaço-sensível, *mindware*, imagem tátil ou “image actée”, trazem novos aportes sobre os estudos das imagens e das mídias, que têm como base a idéia de co-evolução entre o ser vivo, as imagens e os dispositivos.

O modelo industrial fordista (série, repetição, homogeneização) que produziu uma cultura, um pensamento e uma estética modernos vem se modificando e dando lugar a uma problematização do vivo tendo modelos biotecnológicos como novos paradigmas para a produção de imagens, estéticas e teorias em diferentes campos.

A biotecnologia como campo de problematização do vivo, em co-evolução com o tecnológico, traz conceitos decisivos para pensar as novas estéticas da comunicação audiovisual, como os de autoprodução, morfogênese (gênese da forma), contaminação, que repercutem teorias propostas no campo da cultura, da ciência, da informação e do pensamento (Bergson, Simondon, Marvin Minsky, Gilles Deleuze). Os objetos, processos e dispositivos estéticos podendo simular comportamentos complexos, operando de forma inteligente (aprendizado, feedback, antecipação de futuro) e virótica,

---

<sup>1</sup>Trabalho apresentado ao NP 07 – Comunicação Audiovisual. do V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom



como memes replicantes (Richard Dawkins) que se comportam como vírus que recebem, codificam, decodificam e transmitem informação, padrões e expressão.

### **Antigos Modelos Teóricos e Novas Teorias**

Um pioneiro como Marvin Minsky parte de uma concepção informática para explicar o funcionamento neurocerebral. Como consequência, pensa as tecnologias como uma extensão do cérebro. O cérebro e seus circuitos se aproximam de um modelo rizomático de redes acentradas não hierárquicas (hipertextos) e rebate a própria topologia labiríntica dos espaços urbanos.

Minsky, que lançou as bases científicas da modelização matemática da informação, da robótica e da inteligência artificial, estende a noção de telepresença – o transporte eletrônico de imagens captadas em diferentes lugares e experimentadas num espaço virtual em que interagem entre si (teleconferência) ou agem à distância (microcirurgias, reparos em estações espaciais utilizando-se luvas de dados) – ao próprio funcionamento cerebral.

Para Minsky, o cérebro, prisioneiro no interior da caixa craniana, interage com o mundo através de sistemas elaborados de interconexões de telepresença, onde o corpo é a interface entre nosso cérebro e o mundo <sup>2</sup>. Postula, no cruzamento da neurociência com as novas tecnologias, a possibilidade de ligar diretamente cérebro e computador, suprimindo o caminho percorrido pela informação, numa pronta interação entre intenção e ação: "injetar sinais diretamente no nervo auditivo, injetar informações de ordem pictural diretamente no córtex, suplementos de dados na memória, etc." <sup>3</sup>

Minsky vislumbrou a iminente fusão da ciência, da arte e da psicologia e parte do princípio que as novas tecnologias, mais do que apontarem para rupturas radicais, são uma extensão de processos neuronais, que essas tecnologias só viriam explicitar:

"Pensa-se, geralmente, que nenhuma ilusão projetada por um dispositivo qualquer seria tão íntima quanto o fato de ver, tocar e de sentir as coisas. Sustento que essa imediaticidade da realidade é em grande parte ilusória, pois as ligações existentes entre nosso cérebro e nosso universo são mais tênues do que pensamos" <sup>4</sup>.

O cérebro não toca nada, lembra Minsky, todas suas operações são totalmente mediatizadas por processos que compreendem etapas complexas e numerosas que o

---

<sup>2</sup> Minsky, Marvin. *La fusion prochain de la science, de l'art et de la psychologie*. p. 142. Art Press/H.S. no. 12, Paris. 1991

<sup>3</sup> *ibidem*. p. 143

<sup>4</sup> *ibidem*. p. 141



conectam com o exterior. “Nós”, nosso corpo, seria uma espécie de mídia, meio, processo, dobra do cérebro.

O que interessa na teoria de Minsky é a possibilidade de conectar homem/máquina, cérebro/corpo de uma forma tão íntima que possamos por em xeque qualquer idéia de um sujeito pensante autônomo, desconectado de suas próteses tecnológicas, corpóreas ou maquinicas. O sujeito é, aqui, ele próprio, uma interface entre cérebro e mundo.

### **Mindware e Hipermnésia**

O cinema de ficção científica se aproxima das teorias informacionais do híbrido biotecnológico, pós-humano, ao propor formas de compartilhar, conectados por dispositivos de entrada e saída de dados, imagens mentais, afetos, experiências, mediados por uma interface biotecnológica, um programa mental. A Mente-programa é o personagem de diferentes filmes de ficção-científica (2001: uma Odisséia no Espaço, Blade Runner, Matrix, Minorit Report, Brilho Eterno de uma Mente Sem Lembranças, entre outros), caindo muitas vezes num novo idealismo de uma mente sem corpo.

Em *Brainstorm*, filme de Douglas Trumbull, o personagem realiza o sonho da comunicação total, a imersão no Outro e chega a uma situação radical, a experiência do sofrimento e da morte do Outro. Armazenada numa fita digital, digitalizada, simulada, a morte \_ uma tempestade caótica de descargas e espasmos, provocadas por um ataque cardíaco numa mulher\_ deixa de ser uma “transação solitária” e irrepetível e é experimentada em toda a sua violência e radicalidade por outro personagem.

Morrer a morte do Outro ou viver uma outra vida, ou muitas vidas descarregadas como informação e sensação no cérebro. Implante de memória, experiências compartilhadas, zilhões de dados disponíveis para acesso, isso significa a memória total, a memória do mundo deslizando nos bancos de dados, significa “eu sou todos os nomes da história”. Hipermnésia que convoca também um outro corpo coletivo, outro corpo para o conceito de multidão.

### **A Imagem Tátil**

A teoria de Henri Bergson da relação entre percepção e ação, desenvolvida sobretudo no livro *Matéria e Memória* (retomada por Gilles Deleuze nas suas teorias sobre a imagem em *A Imagem-Movimento* e *a Imagem-Tempo*) antecipa e reafirma, de



certa forma, o que as novas tecnologias interativas tem explicitado sobre o estatuto da percepção enquanto momento privilegiado do agir.

O ato de ver é uma solicitação à ação, diz Bergson. Perceber é agir virtualmente sobre algo. O olhar manipula nosso esquema sensório-motor de ação e reação a partir dos estímulos que recebemos. É o que experimenta um "espectador-ator" imerso num espaço virtual ou multisensorial.

Assim como o movimento real do seu corpo produz modificações no espaço virtual, um simples deslocamento do globo ocular ou gestos sutis encontram uma contrapartida no interior desses espaços simulados: imagens sintéticas de paisagens, ambientes visualizadas e experimentadas por óculos especiais e máscaras visuais conectadas a luvas de dados que captam estímulos corporais \_ gestos da mão, movimentos da cabeça, dos membros, direção do olhar, etc. \_ que vão orientá-lo num passeio por uma paisagem .

Bergson já mostrava como a percepção está sempre ligada a uma tendência motora, ao que ele chama de "esquema sensório-motor" que opera uma decomposição do percebido em função da sua utilidade para nós. Nossa percepção está sempre ligada a uma ação, mesmo que ela não se realize, ação virtual <sup>5</sup>. Ver implica em agir, é a própria relação olho-tato que se torna, nas experiências de interação digitais, cada vez mais complexas. Aqui, o que assegura nosso deslocamento no interior da imagem é o deslocamento do nosso próprio campo visual:

"É o olhar dirigido para o alto em direção a uma escada que ativa o controle de ascensão. O olhar tornou-se fisicamente não mais receptor e organizador, mais emissor, realizando uma mutação anunciada ou esperada por muitos artistas, filósofos e pesquisadores".<sup>6</sup>

Trata-se da interação entre ver e agir, quando podemos misturar imagens do nosso próprio corpo com outras imagens ou fazer da simples presença do corpo ou de nossa imagem um disparador.

O teórico francês Jean Louis Weissberg propõe o conceito de "image-actée" "imagem-atuante", ou "imagem-atuada" <sup>7</sup> para articular "sentido, gesto e presença" nas narrativas contemporâneas. Privilegiando a questão da relação entre tecnologia e percepção, em que a "image-actée" suscita e traduz uma "postura perceptiva". A relação entre ação e imagem redefine a visão como uma "presença tátil à distância",

---

5 Bergson, Henri. *Matéria e Memória*. Martins Fontes. São Paulo. 1990

6 Weissberg, Jean-Louis. *Téléprésence, naissance d'un nouveau milieu d'expérience*. p. 169. Art Press/H.S. no. 12, Paris. 1991

7 Weissberg, Jean-Louis. *Présences à distance. - Déplacement virtuel et réseaux numériques: pourquoi nous ne croyons plus la télévision*. L'Harmattan. Paris. 1999



como na fenomenologia de Merleau Ponty. Movimentos abstratos “operam na visão” como foi descrito e conceituado por Gilles Deleuze na sua análise bergsoniana do cinema do pós-guerra,.

### **Topologia**

Quanto ao modo de produção das imagens digitais pelas novas tecnologias podemos relacioná-lo com as teorias de Gilbert Simondon sobre morfogênese e topologia, que, explicitam as novas forças que trabalham a imagem do seu interior. Se no cinema clássico as imagens parecem determinadas por leis de associação, contigüidade, semelhança, oposição, por leis exteriores a própria imagem, as imagens de síntese se autoproduzem do interior, numa espécie de gênese maquínica que simula a gênese físico-biológica do ser vivo.

A produção dessas imagens vivas (capazes de se reproduzirem ao infinito formando figuras complexas) está muito próxima do que Simondon chama de ontogênese, um "pôr em obra" da forma do ser vivo, que tem um correlato no domínio da produção de imagens digitais. A imagem digital ganha características do ser vivo, inserindo-se no que poderíamos chamar de um "teatro da individuação", uma autoprodução da imagem por metamorfoses, clonagens, anamorfozes, etc. Segundo Simondon:

"o ser vivo resolve problemas, não apenas se adaptando, ou seja, modificando sua relação com o meio (como uma máquina pode fazer), mas modificando-se ele mesmo, inventando estruturas internas novas, introduzindo-se a si mesmo, inteiro, nos axiomas dos problemas vitais"<sup>8</sup>

Poderíamos fazer uma aproximação entre essa "ontogênese" do ser vivo e a morfogênese das imagens sintéticas que se autoproduzem, fundando uma autopoiesis lógico-matemática, que depende de modelos pré-existentes, mas também tem sua margem de invenção, nascida na interação máquina/operador. A imagem aqui, como indicam diferentes teóricos do digital, torna-se "sujeito" ou melhor "autor" ou "ator".

### **O Espaço-Sensível ou Detectores do Vivo**

Uma nova topologia também decorre dessa autoprodução da imagem digital e dos dispositivos, Imagens que constituem o próprio espaço no qual vamos habitar. Não

---

<sup>8</sup> Simondon, Gilbert. L'individu et sa genèse physico-biologique (l'individuation a la lumière des notions de forme et d'information). PUF.1964.

precisando existir a priori, o espaço é constituído por ela e constitui a imagem. "As novas imagens", como diz Deleuze:

"já não têm exterioridade (extracampo), tampouco interiorizam-se num todo: têm, melhor dizendo, um direito e um avesso, reversíveis e não passíveis de superposição, como um poder de se voltar sobre si mesmas. Elas são objetos de uma perpétua reorganização, na qual uma nova imagem pode nascer de qualquer ponto da imagem precedente." <sup>9</sup>

Sem direções privilegiadas constitui-se um espaço onidirecional que deve ser configurado de acordo com as variações de suas coordenadas.

As imagens digitais são objetos problemáticos e paradoxais em outro sentido. Que conceitos podem dar conta desses objetos indeterminados, a meio caminho entre o sensível e o inteligível, o material e o imaterial, a ausência e a presença? Objetos "impróprios para o conhecimento", diria Kant? Objetos cambiantes, inacabados? Objetos que não se encontram num lugar determinado: o espaço da simulação é "lugar nenhum", espaço e imagens que conquistaram o "tempo nenhum" da ubiqüidade, da simultaneidade, da instantaneidade? Com as imagens digitais, intuições da imaginação que talvez nunca achariam uma imagem ou conceito adequado para representá-las podem ser simuladas (fenômenos da física quântica, equações matemáticas, visualizações de modelos científicos).

Na sua Crítica da Faculdade do Juízo Kant observa que no confronto entre imaginação e razão, a faculdade da imaginação se esforça para "rivalizar com a razão na realização de um máximo", dando uma "forma sensível", um "corpo", a idéias racionais de:

"seres invisíveis, do reino dos santos, da eternidade, da criação, ou ainda a coisas que realmente se acham exemplos na experiência, como a morte, a inveja, e todos os vícios, assim como o amor, a glória, etc..., mas os alçando para além dos limites da experiência..." <sup>10</sup>

Confronto entre imaginação e razão em que a imaginação entretanto fracassa, ao tentar produzir livremente uma multiplicidade de imagens tendo em vista "presentar" uma idéia da razão. Fracassa num esforço total, possuída por um delírio imaginativo, criatividade excitada ao máximo que acaba, segundo Kant, "eclipsando esse fracasso" <sup>11</sup>

A resposta de Kant, diante do problema da relação entre as duas faculdades é sugestiva. Numa espécie de mútua excitação e esforço de transcender os seus limites, a

---

<sup>9</sup> Deleuze, Gilles. *A Imagem-Tempo* p. 315. Ed. Brasiliense. São Paulo 1990

<sup>10</sup> Chédin, O. *Sur l'esthétique de Kant*. p. 65. Vrin. Paris. 1982

<sup>11</sup> Chédin, O. *Sur l'esthétique de Kant*. p. 65. Vrin. Paris. 1982



razão não cessa de excitar a imaginação para criar imagens que, por sua vez, incitam a razão a produzir idéias <sup>12</sup> numa potencialização crescente.

Confronto e excitação mútua entre inteligível e sensível, material e imaterial, entre processos racionais e sensoriais em que as imagens elas mesmas podem disparar operações complexas, ativar e detonar processos lógico matemáticos, físicos, químicos, sensoriais, corporais, operações simbólicas e imaginativas. As imagens pensadas como dispositivos e operadores.

A visualização de fenômenos e processos complexos (simular conceitos indemonstráveis da razão, visualizar fenômenos infinitamente grandes ou infinitamente pequenos) coloca a visualização/produção de imagens num outro patamar dentro da produção simbólica e do capitalismo cognitivo.

A construção de um espaço sensível à presença ou à imagem, um espaço vivo, capaz de se configurar e desconfigurar diante da presença de um olho-câmera virtual, aparece no cinema contemporâneo, que cada vez mais experimenta essas imagens performáticas. Imagens que se tornam sensíveis e sensoriais, conceitos visuais, e não simplesmente efeitos .

Os exemplos desses espaços paradoxais são recorrentes na produção audiovisual contemporânea. O desenvolvimento de cenários sensíveis nos games, filmes e realidade virtual. A aparição constante de espaços paradoxais, verticalizados (abismos verticais ilimitados percorridos pelas câmeras) ou ainda espaços horizontais ilimitados e móveis, micro-panoramas deslizando nas telas de computadores, games e celulares. Novas experiências com a profundidade de campo e a explosão do quadro clássico (janela que enquadra) e da frontalidade do espectador.

Espaços congelados, de encapsulamento do tempo (congelamento de cenas nas quais podemos nos deslocar no interior mesmo da imagem). Ou movimentos de câmera que constroem o espaço à medida que ocorrem, sem nunca nos dar as coordenadas necessárias para uma visão geral, funcionando como localizadores remotos de pontos míopes num espaço em construção e desconstrução contínua..

---

<sup>12</sup> Chédin, O. Sur l'esthétique de Kant. p. 66. Vrin. Paris. 1982



## Tempo, Performance e Co-presença

É preciso estar atento nesse contexto para as “dramaturgias” do tempo real apontadas pelos reality shows e performances em rede, que surgem entre a encenação e o acontecimento, como experiência diferencial de tempo e espaço.

Os dispositivos de criação de co-presença e co-realidades, estou aqui e lá, propiciados pelas web-cams e dispositivos de telepresença, abrem um campo vastíssimo para estéticas e dramaturgias on-line, ou melhor cenas e situações virtuais, ambientes de co-presença que provocam distúrbios perceptivos:

“Johannes Birringer nomeia novos espaços de performance, intensamente alimentados por dados --em tempo real-- que colocam os performers e a audiência em espaços simulados de improviso e presentificação. As telas digitais, de cristal líquido, os espaços da cave, os artistas plugados e sintonizados na rede, passam a substituir os espaços materializados das Artes Plásticas.”<sup>13</sup>

As salas de instalações são amplificadas para se conectarem a espaços vivos produzidos pela tele-presença, numa ficionalização do presente e do espaço, que produz o tempo real da cena e da experiência compartilhada. Quais as qualidades desse “tempo real”? Tempo produtor de experiências e imagens fluídas, que estão sempre passando, abertas ao acaso e ao acontecimento, mas também passíveis de controle e monitoramento.

Temos uma percepção exacerbada da experiência da simultaneidade. A possibilidade técnica da experiência de um continuum espaço-temporal, por blocos de espaço e tempo, que duplicam o aqui e agora. Eu estou aqui nesse quarto, mas posso me conectar, posso consumir, posso me instalar com certa facilidade em outros ambientes. A câmera de vigilância e web-cam são a forma mais simples de experimentar isso, o consumo de ambientes simultâneos através de câmeras e canais abertos, não mais como simples janelas, mas como espaços de visualização e ação nesse mundo ampliado, em um presente dilatado.

O filme Time Code, do cineasta inglês Mike Figgis, realizado em 2000, e dividido em quatro telas com narrativas filmadas em tempo real e sincronizadas, vai explicitar, entre outras coisas, essa experiência de consumo de ambientes e histórias simultâneas em tempo real. É uma tentativa de criar um dispositivo e uma narrativa

---

<sup>13</sup> Renato Cohen. In Performance e tecnologia: o espaço das tecnoculturas

<http://www.sescsp.org.br/sesc/hotsites/constelacao/textorede.htm>. Pesquisado em maio de 2005



que explore e enfrente os limites dessa operação perceptiva que é acompanhar vários canais, várias histórias simultâneas e perceber o tempo dilatado, bifurcado, expandido ou se contraindo e convergindo para um só ponto

### **Teorias dos Dispositivos**

A câmera de vigilância surge nesse contexto como um dos dispositivos-modelos da percepção contemporânea. A explicitação dos dispositivos em certo cinema e arte contemporâneos é o que explica a obra e ao mesmo tempo é o que deve ser explicado e evidenciado. Obras-dispositivos que evidenciam a relação dos personagens e do próprio espectador com a simulação, com a performance, com o espaço circundante, e com a experiência do tempo real monitorado .

Obras cuja estrutura narrativa é baseada (ou se assemelha) a percepção de um olho vigilante, um olho sem olhar, olho mecânico, aberto num continuum espaço-temporal. E ao mesmo tempo, fazem um esforço para introduzir ai nesse olho-esvaziado uma singularidade. Fabulação, ficcionalização, auto-performance são algumas das figuras dessas propostas

Pensar as obras e filmes-dispositivos é pensar as condições de possibilidade da narrativa. O lugar de onde os personagens se expressam, se afastando do modelo clássico de análise fílmica que pressupõe certa autonomia da narrativa, encerrada nela mesma. A análise fílmica clássica se torna insuficiente para pensar essas obras e filmes que não saberiam se encaixar em questões de gênero, ou ser lidos apenas pela psicologia dos personagens ou análise dos conteúdos.

Se na arte conceitual “a idéia é o motor da obra”, em algumas obras e proposições contemporâneas, o dispositivo é o disparador ou o condicionador de narrativas e sensações.

A todo instante somos demandados como performers e atores. Que personagem viver? Somos demandados a observar e cuidar de nossa performance social, privada, a viver identidades prontas mas também experimentar que “eu sou um outro”, oscilações e demandas paradoxais que denunciam o lugar vazio do sujeito, a preencher. Quem sou eu, não está dado, estou me performando.

Ao confrontarmos, por exemplo, programas-dispositivos como os reality shows, “zoológicos humanos”, programas sobre comportamentos, com dispositivos



sociais atuantes, podemos encontrar outras subjetividades-modelo. O espectador onipotente que exclui e elimina participantes, que o tempo todo é instigado a exercer uma intervenção baseada em valores, participar de lógicas de rivalidade, punir e premiar. Capaz de mudar os rumos da história, esse espectador-participador onipotente é adulado e colocado no lugar da “direção”, mas também na função de juiz, executor, avaliador. Os dispositivos explicitando configurações sociais e relações assimétricas.

Numa cultura em que a meta-linguagem vai se tornando um aprendizado de massas e que Alice atravessou o espelho, percebemos uma pedagogia dos dispositivos que vai evidenciando a performance, os meios de construção da subjetividade, e explicitando a imagem como construto. Onde somos “imagem entre imagens” se construindo, experimentando o mundo de muitos lugares, tornados interfaces, mediadores ou ainda figuras do controle..

Podemos sublinhar duas dinâmicas complementares na constituição das estéticas da comunicação ou da chamada mídia-arte. De um lado o devir midiático das artes, quando a arte contemporânea se apropria dos meios e dispositivos para extrair deles seu potencial estético, incorporando ou subvertendo-os em proposições artísticas (instalações, performances, ambientes multisensorias, etc). De outro, um devir estético das mídias, com a desterritorialização e circulação das imagens, que migram para os mais diferentes suportes, criando um cinema- mundo ou mídia-mundo.

A retomada da teoria dos dispositivos, formulada nos anos 70, e revista em novos termos, é usada na análise de inúmeras obras que vêm problematizar a projeção e a percepção clássicas, criando outra relação com o espectador interator e distintas experiências de espaço e tempo.

No campo da arte, foi Jean Louis Baudry, um teórico do cinema, quem disseminou o conceito de dispositivo, no ensaio intitulado *Le Dispositif* (1975) que tratava da teoria do espectador cinematográfico. Pensar o cinema como dispositivo significava apontar as características que regulam a relação do espectador com a obra, relações mentais, relações espaciais, temporais.

O dispositivo não se reduzindo ao aparato técnico e colocando em operação um modelo mental. A sala de projeção cinematográfica, segundo Baudry funcionou a partir do mesmo modelo da Câmara Escura, origem da fotografia, dispositivo que evitava que o observador percebesse sua posição como parte da representação.

Para Jonhatan Crary <sup>14</sup>, esse tipo de dispositivo separa o ato da visão do corpo físico do observador, as sensações do observador sendo desqualificadas diante de verdades pré-estabelecidas, certezas da razão e um mundo verdadeiro. Como na alegoria da Caverna de Platão, a câmara escura e depois a sala de cinema configurou a experiência do espectador clássico, introspectivo, distanciado e com autonomia frente ao mundo exterior <sup>15</sup> Dispositivo a serviço da perspectiva clássica, marcado pelo voyeurismo, pela pulsão escópica e pela produção de um certo imaginário.

Essa teoria do dispositivo, formulada originalmente nos anos 70 no contexto da discussão entre cinema e psicanálise e teorias do estruturalismo migrou para outros contextos e recebeu diferentes formulações, como na teoria da “caixa preta” de Vilem Flusser <sup>16</sup> na descrição do filme-dispositivo proposto por Jean-Louis Comolli, dentro da conceituação do cinema-verité, na formulação de Anne Marie Duguet sobre os dispositivos na videoarte (presente nas obras de artistas tão diversos quanto Nan June Paik, Bruce Naumann, Bill Viola, Antoni Muntadas, etc.) e de forma mais ampla no pensamento de Michel Foucault e Gilles Deleuze, além de outros autores de campos muito diversos.

Ao ultrapassar o plano dos significados e conteúdos, dando ênfase em aspectos formais, técnicos, espaciais, que configuram o sentido, o conceito de dispositivo se tornou decisivo para se pensar uma série de campos emergentes, como a videoarte, as vídeo-instalações, a arte telemática, as estéticas e narrativas extraídas do campo da comunicação ou os usos estéticos e sociais da internet, celular, GPS, web-câmeras, sensores e câmeras de vigilância, programas, redes e sistemas de sociabilidade.

O pensamento em torno dos dispositivos dá visibilidade aos elementos estruturantes das obras, sua relação com o espaço, a forma como mobiliza o corpo do participante, os modelos mentais que conjura, tornando-se ao mesmo tempo objeto e discurso.

A arte contemporânea tem que enfrentar uma hiper-atividade estético-midiática que não para de colocar a questão: “que é ou quem poderia ser um criador?” O artista contemporâneo concorre com a mídia como poder de invenção, se alimenta dela e a

---

<sup>14</sup> CRARY, Jonhatan. *Techniques of the Observer, On vision and modernity in the Nineteenth Century*. Cambridge Mas., MIT, 1996

<sup>15</sup> Tema desenvolvido em *Percepção e Verdade: da filosofia ao cinema*, Ivana Bentes. Dissertação de mestrado defendida na Escola de Comunicação da UFRJ. Rio de Janeiro. 1994

<sup>16</sup> FLUSSER, Vilém. *Filosofia da Caixa Preta: Ensaio para uma Filosofia da Fotografia*. Rio de Janeiro, Relume Dumará, 2002.



subverte. faz da cultura midiática uma nova pele. Para Derrick De Kerkove, o ponto de vista foi substituído pelo ponto de existência <sup>17</sup>. O que significa que somos mobilizados pelo nosso corpo e sentidos, posicionados nesse ambiente estético-midiático ampliado.

Nesse sentido, é notável a evolução dos dispositivos em torno da projeção e desterritorialização das imagens. Na arte contemporânea, as instalações (de vídeo, fotográficas, cinematográficas) deslocaram as projeções para objetos tridimensionais, sobre o corpo, em espaços públicos, conjuntos arquitetônicos, (colunas, escadas, tetos), em materiais diversos, água, terra, óleo, fumaça, vidro, em ambientes de estar, em percursos, ou projeções diretamente no olho.

### **Redes de Afeto, Sociabilidade e Controle**

Se os dispositivos são moduladores de tempo e de espaço, também são “tecnologias do afeto”, de produção de contato e aquecimento das relações pessoais, sociais, de produção de coletivo. O afeto torna-se (Antonio Negri) um valor diferencial no capitalismo midiático ou cognitivo. Mercadorias, obras, produtos, imagens, signos, pessoas, discursos investidos de afeto têm seu valor multiplicado e mais do que isso se tornam valor. O capital, investido de afeto, torna-se biopoder, poder sobre a vida e sobre o corpo social, mas também convoca uma bio-política de resistência aos seus fluxos, através de redes de colaboração.

As tecnologias de comunicação e produção de redes e mediação social (blog, fotologs, vídeoblogs, Orkut, Multiply, Friendster e tantos outros) não param de crescer, programas de sociabilidade exponenciais. Dispositivos que configuram, classificam e modificam as formas de relacionamento. Dispositivos de organização espacial, temporal e mental, que trazem potencialidades estéticas sociais e políticas, organização e controle..

O capitalismo imaterial tem captadores instalados em todo o corpo social, corpo vivo que monitora pela vigilância a céu aberto, rastreamento dos hábitos de consumo, através das senhas, códigos de barras, rastros deixados na internet, celulares etc. Entretanto os mesmos dispositivos de controle são dispositivos que colocam os consumidores em contato, criam redes, e mais do que isso, organizam os consumidores

---

17 A questão do posicionamento e da sincronia entre corpo e dispositivo é desenvolvido no livro *O Zen e a Arte da Fotografia*, de Arthur Omar (CosacNaify.1999) e no seu ensaio sobre a teoria do êxtase em *Antropologia da Face Gloriosa* (CosacNaify.1996)



e os transformam em iteradores e performadores. De controle e consumo, os dispositivos midiáticos podem passar a ferramentas de resistência. organização, mobilização, num corpo social que reage e interage, produz, estimulado e excitado pelo próprio biopoder, mas capaz de criar biopolíticas.

A continuidade e extensão entre o tempo da vida, o tempo do trabalho, o tempo do lazer, o consumo e a produção estética caracteriza o capitalismo pós-industrial<sup>18</sup>. As máquinas que servem à produção (computador, telefone, celular, Tv, internet), são interfaces lúdicas, que estreitam a convivência e servem a comunicação e a arte. A mídia-arte se aproxima do game, da televisão quando aposta nos jogos de convivência como simulações de uma certa vida social, lugar de fidelização, lealdades, criação de vínculos, produção de narrativas.

Na busca de criar fatos midiáticos continuamente, capturar nossa atenção e comprar nosso tempo, a televisão convoca o próprio espectador ou usuário a participar do processo de produção da informação. As estéticas da comunicação também podem mobilizar esse espectador-participador. Ele é o consumidor-produtor que Walter Benjamin anteviu nos leitores que escreviam para os jornais, e que hoje recebem câmeras de vídeo para produzir imagens que vão entrar no telejornal, no programa de variedades, numa denúncia política, no "álbum" eletrônico coletivo ou em uma obra de arte. As tecnologias doméstico-industriais transformam cada um de nós em unidades móveis de produção de imagens e informação que alimentam o sistema de comunicação e o circuito de arte.

### **O Amador e o Artista Universal**

A mídia-arte surge nesse contexto de transição de modelos.. As imagens de vídeos amadores, as fotos em sites na internet, os relatos em blogs, as imagens de web câmeras e câmeras de vigilância alimentam cada vez mais a produção broadcasting, comercial e os circuitos de arte, num curto-circuito entre o profissional e o amador, entre artistas e não-artistas.

Segundo Jean-Louis Weissberg, as tecnologias intelectuais de multimídia erigem o amador individual ou coletivo (nem o consumidor tradicional nem o especialista) em figura chave da mídia. Nessas tecnologias do consumo produtivo, o ato de consumo torna-se uma parte decisiva da produção, numa reconfiguração e

---

<sup>18</sup> Antonio Negri. O Poder Constituinte: ensaio sobre as alternativas da modernidade. DP&A Editora. Rio de Janeiro.2002



singularização no massivo. A “home-mídia” ou o escritório e o quarto de dormir doméstico, a rua, tornados ateliê e central de produção, cria formas distintas de cooperação produtiva: cooperação na escritura de softwares livres, formas intermediárias entre recepção e expressão, idéias recicladas e recombinações, apropriação, zapping, alterações e autorizações de uso e percursos, como novas formas de autoria coletivas ou co-autoria.

O capitalismo midiático é produtor e tem que gerir bens altamente perecíveis, a informação, a notícia, mas também bens simbólicos e imateriais altamente valorizados, como a produção estética. No eterno presente das medições e interfaces, o amador e o artista universais surgem como modelos de uma subjetividade pós-industrial, numa hipertrofia do campo da produção audiovisual e da Comunicação.

### **Referências bibliográficas**

MARAZZI, Cristian. Sobre a "attention economy" in As multidões e o império: entre globalização da guerra e universalização dos direitos. DP&A Editora. Rio de Janeiro. 2002

DELEUZE, Gilles. Cinema 1- A Imagem-Movimento. Cinema 2-A Imagem-Tempo. Ed. Brasiliense. São Paulo.1985

\_\_\_\_\_Francis Bacon. Logique de la Sensation. Auxéditions de la Différence. Paris.1984.

WEISSBERG, Jean-Louis. Présences à distance. - Déplacement virtuel et réseaux numériques: pourquoi nous ne croyons plus la télévision. L'Harmattan. Paris. 1999

CRARY, Jonhatan. Techniques of the Observer, On vision and modernity in the Nineteenth Century. Cambridge Mas., MIT, 1996

DUGUET, Anne Marie. "Dispositifs" in Vidéo Communications n° 48, 1988

TACUSSEL, Patrick. "De l'imaginaire numérique à la dimension esthétique et cognitive de l'imaginaire social." Cahiers de l'imaginaire. n° 3. Editions Privat. Toulouse. 1989.

NINEY, François. Les yeux sans visage (Cinéma et Images de Synthèse) in Cahiers du Cinéma n° 406. Paris.

GUATTARI, Félix. La Machine à images. in Cahiers du Cinéma n° 437.Paris.

LÉVY, Pierre. L'intelligence collective: pour une anthropologie du cyberspace. Éditions de la Découverte. Paris. 1994



RHEINGOLD, Howard. *The Virtual Community*. Harper. 1993.

BERGSON, Henri. *Matéria e Memória*. Ed. Martins Fontes. São Paulo. 1990.

RUYER, Raymond. *La Cibernétique et l'origine de la information*. Flammarion. Paris. 1968.

SIMONDON, Gilbert. *L'individu et sa genèse physico-biologique (l'individuation à la lumière des notions de forme et d'information)*. PUF. 1964.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenologia da Percepção*. Ed. Martins Fontes, São Paulo, 1996

CHÉDIN, O. *Sur l'esthétique de Kant*. Vrin. Paris. 1982