



## Poéticas do Dispositivo nas Net Artes<sup>1</sup>

Fernanda da Costa Portugal Duarte<sup>2</sup> (UFMG)

### Resumo

Este artigo tem por objetivo discutir como se engendram as materialidades do dispositivo para a construção das imagens nas net artes. Para tal, propõe-se a articulação entre os princípios materiais da ‘Nova Mídia’ identificados por Manovich (2001) e o conceito de dispositivo na abordagem de Anne Marie Duguet (2002). Apostamos que os sistemas de representação das net artes – assim como os lugares do sujeito nestes sistemas – são atravessados e moldados pelos aspectos materiais dos dispositivos nos quais se enredam.

**Palavras-chave :** net artes, materialidades, dispositivo.

### Do objeto de exibição aos sistemas de interação

As conexões entre arte e mídia imbricam-se de modo a contaminar suas técnicas, seus conceitos e objetos. A emergência da mídia arte (ou artemídia) apresenta aos artistas um desafio que extrapola a apropriação direta das tecnologias dos meios. Busca-se a construção de visualidades que desarticulam os usos padronizados dos aparelhos e propõe perspectivas inovadoras em prol de objetivos estéticos<sup>3</sup>. Ao contrariar a organização industrial dos meios e buscar formas alternativas de expressão, a artemídia posiciona-se como instrumento crítico das produções culturais contemporâneas. A arte mídia

(...) possibilita praticar, no interior do próprio meio, e de seus derivados institucionais (portanto não só nos guetos acadêmicos ou nos espaços tradicionais da arte), alternativas críticas aos modelos atuais de normalização e controle da sociedade. (Tradução Livre)  
(MACHADO, p.18, 2005)<sup>4</sup>

Dentre as diversas manifestações da artemídia, compreendem-se as net artes. Estas são as formas expressivas artísticas que tematizam e problematizam questões próprias da Internet, são produzidas, distribuídas e legitimadas nesta rede. São propostas que

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no VII Encontro dos Núcleos de Pesquisa em Comunicação – NP Tecnologias da Informação e da Comunicação.

<sup>2</sup> Mestre em Comunicação Social pela UFMG e bacharel em Comunicação Social/Publicidade e Propaganda pela PUC Minas. Contato: fernandacpduarte@uol.com.br.

<sup>3</sup> MACHADO, Arlindo. *Arte y Medios: Aproximaciones y Distinciones*. La Puerta FBA, La Plata, v. 1, n. 0, p.15-22, 2005.

<sup>4</sup> (...) possibilita practicar, em el interior del propio medio, y de sus derivados institucionales (por lo tanto no sólo em los guetos académicos o em los espacios tradicionales del arte), alternativas críticas a los modelos actuales de normativización y control de la sociedad.



assumem caráter metalingüístico ao desenvolverem linguagens que descrevem e colocam em xeque os sistemas de códigos da *World Wide Web*. As net artes organizam-se em torno de trocas constantes de informação entre os observadores, propositores e comunidades virtuais, cuja cooperação mútua contribui para a consolidação de uma rede de produção artística. Ascott afirma que a “a nova arte é feita para ser construída do interior. Ou você está no interior da rede, ou você não está em lugar nenhum. E se você está no interior da rede, você está em todos os lugares”(ASCOTT, 1998, p.166). Aquele familiarizado com a máquina não a percebe como prótese ou ferramenta, mas como uma extensão do próprio ambiente do usuário. “O artista reside no ciberespaço enquanto que outros simplesmente o encaram como instrumento. (ASCOTT, 1998, p.167)”.

Mais do que as formas e conteúdos plásticos, as transformações artísticas detectadas nas net artes voltam-se para o investimento no próprio processo de criação, que em grande parte se dá coletivamente. O artista passa a ser entendido como propositor de interfaces: “ele explora as relações entre os seres e as coisas, ele propõe uma nova abertura nas vias de comunicação, na qual outros poderão interferir” (O’ROURKE, 1998, p.9). O observador assume uma co-responsabilidade criativa, uma vez que é impelido não só a interpretar a proposta apresentada, mas a fazer parte da sua constituição.

Esta alteração no estatuto de produção contribui para que o lugar do sujeito observador seja revisto nas net artes. Claudia Giannetti (2002) afirma que o observador, ao encontrar a abertura da obra, assume uma função criadora. Ao modificar a materialidade da obra, assume a função de co-criador.

Uma obra permeável, que torne possível a integração do público, tem que alcançar necessariamente uma estrutura aberta, que permita este acesso. (...) Trata-se afinal de instaurar um canal de troca de informação entre obra e espectador e entorno que chegue a configurar uma rede dialógica suficientemente aberta, pela qual não só circulem dados, e sim pela qual se desfrute a comunicação. Portanto, consideramos que não procede a proclamação hiperbólica da morte do autor, substituído por um receptor que assume a função de criador; trata-se de uma nova compreensão do conceito de autoria. (GIANNETTI, 2002, p. 107) (Tradução livre)<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> “Una obra permeable, que haga posible la integración del público, tiene que lograr necesariamente una estructura abierta, que permita este acceso. (...) Se trata, al fin y al cabo de instaurar un canal de intercambio de información entre obra espectador y entorno que llegue a configurar una red dialógica lo suficientemente abierta, por la cual no sólo circulen los datos, sino mediante la cual se logre la comunicación. Por consiguiente, consideramos que no procede la proclamación hiperbólica de muerte del autor, sustituido por un receptor que asume la función de creador; de lo que se trata es una nova comprensión del concepto de autoría.”



Por estar vulnerável a diversas intervenções, considera-se que as net artes estão sujeitas ao acaso. Cada participante atua como um jogador e tem em suas mãos a possibilidade de reconfiguração da obra. Cria-se uma instabilidade e o resultado não cabe mais exclusivamente a um artista, está potencialmente em cada ponto, em cada participante.

Algumas das propostas das vanguardas da década de 1920 e 1960 já traziam em sua poética a abertura para intervenção dos atores sobre a própria materialidade da obra. Percebe-se, então, um deslocamento da concepção artística como expressão autoral de um sujeito para a proposição de trabalhos coletivos, nos quais o público não só interfere sobre a materialidade do projeto e o atualiza, mas assume uma co-responsabilidade criativa na sua constituição. A dissolução de um objeto artístico construído na cena formal dos museus e das galerias age em favor da proposição de sistemas e dispositivos mais atenta às funções do que aos próprios objetos. É nesta busca por outra sensibilidade, que se percebe uma crescente abertura no processo de criação artística no qual o espectador assume um papel fundamental.

A net.art torna possível que a obra de arte seja algo mais extensivo, que não seja somente um objeto para admirar, mas que também se converta em um evento do qual se possa participar. Já que a rede tem o poder de combinar as ações de muitas pessoas em uma composição coerente, o verdadeiro para o artista está em utilizar este poder para fins tanto estéticos quanto humanísticos. (Tradução livre)<sup>6</sup>

Percebemos então, que há um deslocamento de enfoque de um objeto artístico constituído fisicamente para uma proposta que destaca o evento, uma malha de interações emergente da ação de outros sujeitos. Mais do que a criação de imagens ou expressões plásticas, o que lhe chama atenção é a porção estratégica das possibilidades conectivas.

### **Materialidades do dispositivo**

A atuação dos sujeitos sobre as net artes não se dá, de fato, sobre objetos presentes fisicamente, mas enquanto código numérico na memória de um computador.

---

<sup>6</sup> "La noción de arte ha llegado a una coyuntura crítica. La red desafía el concepto de que la obra de arte es un objeto precioso y singular que permanece inmóvil en una galería o en un museo. El net.art hace posible que la obra de arte sea algo más comprensivo, que no sea tan sólo un objeto para admirar, sino que también se convierta en un evento en el que se pueda participar. Ya que la red tiene el poder de combinar las acciones de muchas personas en una composición coherente, el reto para el artista está en utilizar ese poder para fines tanto estéticos como humanísticos." Disponível em <http://www.elpais.es/especiales/2001/arte/artis.htm> Acesso em novembro de 2006.



Podem ser percebidas em um monitor através da oscilação luminosa de pixels e da reprodução de sons. Para Tisma, “um trabalho artístico na *web* é uma visualização evanescente das idéias do criador e do usuário, o reflexo dos impulsos e reações das suas mentes a provocações sensoriais, sempre se mantendo imaterial, intangível e predominantemente mental”<sup>7</sup>. Discordamos de Tisma no que diz respeito à imaterialidade das imagens em net artes. Acreditamos que não se trata de dizer de uma anulação ou inexistência de sua porção material uma vez que esta é fundante na constituição da imagem e suas características, tais como a codificação numérica, por exemplo, transparecem e são responsáveis pela conformação da sua camada visível. A materialidade digital não se apresenta com a mesma visibilidade que outros materiais artesanais ou analógicos, mas ainda assim não podemos negar o seu papel na conformação das imagens visíveis. Ao assumir um estado de transição entre ‘uma arte dos objetos’ – onde um objeto fisicamente constituído é exibido como obra - e uma ‘proposição de interações’ – onde o trabalho artístico apenas se realiza a partir da ação dos outros sujeitos - as net artes fazem uso da flexibilidade inerente às tecnologias digitais para privilegiar as conexões assumidas entre os sujeitos.

Os questionamentos problematizados nas net artes tomam forma a partir das particularidades do regime visível no qual elas se enredam. As possibilidades de produção de imagens síntese, a partir do desenvolvimento de tecnologias eletrônicas e digitais, conferem à visibilidade dos trabalhos características próprias da organização de seus aspectos materiais. Como um amálgama, tanto sujeitos quanto tecnologias também são mediados e constituídos historicamente por suas materialidades. Pode-se dizer que cada prática de armazenamento e transmissão de informação tem uma história material que diz tanto dos produtos e usos das tecnologias quanto do lugar ocupado pelo sujeitos nessas relações. É preciso chamar atenção para a idéia de que o termo “materialidades” não significa sempre uma matéria física e concreta. A idéia de uma materialidade pode “funcionar como uma metáfora geral para o impacto conjunto das instituições (igreja, sistemas educacionais) e dos meios que elas predominantemente empregam (rituais, livros de tipos especiais, etc.)”<sup>8</sup> (Pfeiffer, 1994). Entendo que os trabalhos de net artes não assumem materialidade – ou fisicalidade - em um espaço físico, mas constituem-se

---

<sup>7</sup> “A web work is thus an evanescent visualization of the creator’s and user’s ideas, a reflection of their minds’ impulses and a reaction to sensual irritations, always remaining immaterial, intangible and predominantly mental” Andrej Tisma. *Web.art’s nature*. Disponível em <http://members.tripod.com/~aaart/webartsn.htm> Acesso em março de 2006.

<sup>8</sup> “... may also function as an overall metaphor for the joint impact of institutions (the church, educational systems,) and the media they predominantly employ (rituals, books of special kinds etc.)”



a partir de uma materialidade simbólica enquanto código numérico na memória de um computador. O estudo das materialidades<sup>9</sup> aliado às novas tecnologias da comunicação vem dizer de uma materialidade não palpável, nem sempre aparente, codificada no fluxo elétrico dos bits. E ainda assim, pouco evidente, diz de uma trama social de conceitos, valores e técnicas.

Os aspectos materiais constituintes da fotografia, por exemplo, fazem com que uma imagem fotográfica seja gerada a partir da captura foto sensível da luz refletida pelo objeto de interesse. É necessário para que se materialize a presença do objeto, referente fotográfico em questão, o dispositivo maquínico e o sujeito operador do mecanismo. Uma vez com a imagem revelada em mãos, seja em papel, metal etc, a associamos indicialmente ao gesto fotográfico e a iconicidade da imagem com o objeto retratado. Já quando lidamos com imagens síntese notamos uma capacidade auto gerativa que torna seu processo criativo de certa forma independente da presença de um objeto. Há uma modificação do status representacional erguido sobre uma lógica que até então relaciona diretamente a imagem visível a um referente existente no mundo ‘real’, físico. Se a noção de imagem refere-se à representação de uma experiência observável no mundo ‘real’, poderíamos chamar ‘imagem’ uma representação que não remete a algo externo a si mesma?

Ainda, no caso da imagem gerada por computador onde se forma a imagem? Uma vez que o computador opera com números e o que existe de fato é um banco de dados de valores subjugados à logaritmos podemos dizer da presença de uma imagem? É fato que para que ela adquira visibilidade é preciso forjar procedimentos específicos de visualização, agentes que traduzirão o código matemático em elementos plásticos. Mas não tão simplesmente; cabe levar em consideração que a *imagerie* informática é regida sobre convenções de representação que são emergentes dos embates de representação plástica acumulados ao longo dos séculos, tal como a tradição da pintura e da fotografia.

A transformação das técnicas de figuração leva à invenção de novos modelos de representação. Nessa concepção os modelos óticos de figuração originados a partir da perspectiva renascentista produzem imagens que se oferecem aos olhos como um duplo do real – ao passo que os modelos numéricos e digitais produzem imagens onde não

---

<sup>9</sup> Os estudos das Materialidades da Comunicação, realizado principalmente na Universidade de Stanford, buscam construir um olhar que não tenda para extremos como a ‘cultura da interpretação’ e os reducionismos tecnológicos. Segundo Pfeiffer (1994), exploram as inter-dimensões entre as subjetividades, a nostalgia cultural e a euforia tecnológica.



figuram simplesmente o visível, não representam tão diretamente o real pré-existente. Tais imagens chamadas de imagens de síntese, auto-referentes, figuram o modelizável, uma simulação da realidade; desconstróem os estratagemas que a constituem para jogar com eles.

Para Dubois (2004), é com a imagem informática que é refeito o circuito tradicional de representação no qual o sujeito apodera-se de uma máquina para representar um objeto presente fisicamente no mundo. Nela, o referente para a representação é maquínico, uma vez que é gerado por computador.

Isto produz uma transformação fundamental no estatuto dessa 'realidade', entidade intrínseca que a câmara escura do pintor captava, que a química fotográfica inscrevia e que o cinema e a televisão podiam, em seguida, projetar ou transmitir. Não há mais necessidade destes instrumentos de captação e reprodução, pois de agora em diante, o próprio objeto a se 'representar' pertence à ordem das máquinas. Ele é gerado pelo programa de computador e não existe fora dele. É o programa que o cria, forja e modela a seu gosto (...) É uma máquina não de reprodução, mas de concepção. (DUBOIS, 2004, p.47)

Por isso mesmo, Dubois (2004) defende a idéia que, de certa forma, a imagem de síntese não existe, é apenas um conjunto de possíveis organizados em um programa à espera de uma atualização que a torne visível, é um acidente, sem objeto 'real'. Diante das possibilidades combinatórios no banco de dados que operam a visibilidade da imagem pode-se ou não acionar certos elementos. Cada combinação resultará em uma apresentação visual única.

Em sua pesquisa sobre a linguagem da 'Nova Mídia', Manovich (2001) identifica uma série de princípios materiais que não necessariamente determinam a constituição dos objetos midiáticos contemporâneos, mas preferencialmente tendenciam a conformação das imagens. Os cinco princípios apontados pelo autor – representação numérica, modularidade, variabilidade, transcodificação e automação – podem ser percebidos como vetores que atravessam e moldam a lógica representacional das imagens das net artes.

Percebemos que a representação numérica implica, além da reestruturação do esquema representacional, na possibilidade de lidarmos com dados quantificados e descontínuos. Isto faz com que a imagem possa ser manipulada diretamente no código, que se traduz em sua porção visível; esta flexibilidade lhe confere uma multiplicidade de atualizações até então impensadas.

Os elementos da mídia, sejam eles imagens, sons, formas, ou

comportamentos, são representados como conjuntos de amostras distintas (pixels, polígonos, voxels, caracteres, scripts). Estes elementos são reunidos em objetos maiores, mas continuam mantendo suas identidades próprias. (MANOVICH, 2001, p. 30)<sup>10</sup> (Tradução livre)

A autonomia destes elementos, que a cada recombinação assumem uma visualização distinta, ao mesmo tempo em que seguem existentes independentemente de serem acionados é o que torna a substituição e a permutabilidade dos dados viável. Como os comandos de programação são formados por linhas de texto, basta alterar diretamente nesses scripts para que a camada visível da imagem se altere. Como consequência, o objeto da nova mídia nunca se torna algo fixo, mas potencialmente existe em diversas versões.

A codificação numérica das imagens aliada à maleabilidade da programação erguida sobre a lógica fractal favorece a capacidade auto gerativa dos sistemas e algoritmos, força motriz da flexibilidade da arquitetura em rede. Desenvolve-se em um banco de dados prováveis combinações que resultam em alguns tipos de imagens padrão. O usuário, ao fazer uso de um *software*, pode acionar o acesso a uma dessas imagens-padrão já previstas. Deste modo, ao disponibilizar imediatamente essas imagens síntese, o sistema simula uma certa autonomia na medida em que essas imagens foram criadas independentemente da atuação do usuário<sup>11</sup>.

A transcodificação demonstra que ainda que a mediação das HCI (Human Computer Interface) desenvolva-se na direção de tornar-se mais amigável e inteligível, de forma a promover o reconhecimento do espaço informático como detentor de sentido, não há como negar que, por trás desta superfície gráfica, encontra-se um sistema convencionado por estruturas matemáticas. É o caráter transcodificador que confere capacidade de transformação aos diversos objetos midiáticos contemporâneos. Fundados sobre uma mesma lógica, um mesmo arquivo digital pode ser compreendido por softwares diferentes; o que irá alterar-se é a apresentação dos dados contidos nele. Um arquivo de imagem, por exemplo, pode ser lido por um editor de texto, mas ao invés de ter sua informação transcodificada em *pixels*, será apresentado em forma de letras e números, caracteres operadores da visibilidade deste software.

---

<sup>10</sup> “Media elements, be they images, sounds, shapes, or behaviors, are represented as collections of discrete samples (pixels, polygons, voxels, characters, scripts). These elements are assembled into larger-scale objects but continue to maintain their separate identities. The objects themselves can be combined into even larger objects – again without losing their independence.”. (MANOVICH, 2001, p.30)

<sup>11</sup> Neste caso, levamos em consideração o usuário que corresponde à concepção de funcionário de Flusser; ou seja, aquele que não domina o mecanismo gerador de imagens e lida apenas com o canal produtivo, mas não com o processo codificador interno.



A possibilidade de transformação deste código a princípio não legível em elementos gráficos, de associação mais rápida, possibilita o desenvolvimento de interfaces gráficas amigáveis fundamentais para a ampla circulação das *net artes* na rede. “In short we are no longer interfacing to a computer but to culture encoded in digital form”<sup>12</sup> (MANOVICH, 2002, p.70). Nesta dinâmica, a interface humano-computador pode ser percebida como uma interface cultural, uma vez que acumula funções, as mesmas metáforas e interfaces computacionais, as mesmas lógicas de banco de dados, são utilizadas para fins de diversão, lazer e processamento de informação. Podemos entender a HCI (*human computer interface*) como elemento meta-operador para se compreender a sociedade da informação. No caso das *net artes*, ela assume um *entre lugar* que congrega as atividades de produção, publicação, distribuição, promoção, diálogo, consumo e crítica artística.

A diversidade de funções e a inquietação do próprio meio acabam por contribuir para que com muita frequência o objeto de atenção dos propositores, que resulta na elaboração dos projetos artísticos, sejam as questões trazidas pelo próprio meio. Por consequência, quando extrapolam os aspectos de conteúdo e destacam modos de agir sobre um sistema, explicitam que o que está em jogo não é um objeto monolítico, mas um sistema de representação.

A diferença não está então, em um fim da representação, mas como ela se arquiteta: não mais no sentido reprodutível de uma realidade apriorística, mas na percepção e representação das próprias estratégias na qual ela mesma se insere. Formam-se imagens que não assumem uma relação direta com referentes externos, pelo contrário, assumem uma posição auto-referente na medida em que se relacionam com o próprio código e as estruturas internas do programa. Como mesmo define Machado (2001) são *representação plástica de expressões matemáticas*.

Tecnicamente, as máquinas informáticas e as redes de computadores erguem-se sobre uma lógica matemática binária, de zeros e uns. Esta lógica operadora tanto dos *hardwares* quanto dos *softwares*, por ser organizada em unidades discretas, confere-lhes maior flexibilidade de manipulação dos dados, que obedientes a linhas de comando da programação se rearticulam em deslocamentos, recombinações e convergências para reconfigurar sua porção visível. Na análise de Johnson (2001), a ruptura tecnológica que

---

<sup>12</sup> “Em breve não estamos mais em contato com o computador mas com a cultura decodificada digitalmente.” Tradução livre. MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge:MIT Press, 2001.

o computador apresenta reside no fato de que ele lida com sistemas simbólicos e não com sistemas simplesmente mecânicos, caso de outras ferramentas. A articulação de zeros e uns não é compreendida como instrução matemática apenas, mas representa imagens, ações e palavras. “Para que a mágica da revolução digital ocorra, um computador deve também representar-se *a si mesmo ao usuário*, numa linguagem que este compreenda” (JOHNSON, 2001, p.17). Um diferencial em relação a outras tecnologias está no modo de colocar em jogo o sistema representacional anterior. Enquanto as máquinas mecânicas só se demonstram como aparelhos de representação no momento em que o observador as utiliza como forma de registro de palavras ou imagens, o computador atua simbolicamente em qualquer tipo de relação, seja com o usuário ou internamente com seu sistema. Cabe ao programa descrito nele, decifrar os códigos binários e reaplicá-los a partir dos inputs dos usuários da máquina.

Esta organização lógica só é possível devido à constituição digitalmente codificada desses objetos midiáticos. Isto quer dizer que, por este traço material, todos estes objetos podem ser decupados matematicamente através de algoritmos e funções e tornam-se passíveis de serem programados e manipulados. Talvez este caractere flexível aja no sentido de destacar as operações atuantes na constituição da imagem e implique na evidência dessas estratégias na poética criativa: a imagem síntese deixa de ser apenas visualidade e manifesta claramente as manobras que a conformam.

Esta postura metalingüística aliada às condições materiais da imagem síntese convergem na criação de poéticas que demandam que o observador torne-se mais atento à própria atividade perceptiva e às estratégias do jogo do qual ele faz parte. Por esta característica auto-reflexiva, o observador se vê parte de um dispositivo que o instaura ao mesmo tempo enquanto sujeito e objeto de seu próprio olhar; imergir na experimentação implica principalmente na descoberta das próprias regras que a constituem.

Ao evidenciar suas estratégias e provocar os sujeitos a debater-se com elas e reprogramá-las, encontramos coincidências com a lógica do dispositivo. Para Duguet (2002), o dispositivo diz sobre os mecanismos e estratégias que operam as experiências da ordem do sensível. É um conjunto de relações que reúne os princípios de concepção da ‘obra’, as experiências consolidadas, as apropriações e recolocam em jogo a subjetividade dos sujeitos, a técnica e a própria linguagem. O dispositivo opera segundo uma lógica de reconstrução: identifica os elementos constituintes da representação e o comportamento dos vetores que moldam sua construção para

reposicioná-los em novas configurações. “A obra se constrói assim a partir de um conjunto de propostas donde emerge a complexidade e envolve o espectador num processo de percepção do novo espaço”<sup>13</sup> (Tradução livre)(DUGUET, 2002, p.30).

### **Os lugares do sujeito**

Deparamo-nos aqui com um outro entendimento da relação entre observador e trabalho artístico, no qual o ato do olhar não acarreta em uma separabilidade das instâncias observadoras e observadas. Olhar diz tanto da construção dos sentidos como da percepção dos modos de agir da construção. É ao mesmo tempo o processo de percepção que é ativado e analisado, que coloca em jogo não só o ver, mas o modo de ver.

Neste sentido, concordamos com Duguet (2002) ao afirmar que não é mais possível pensar a representação somente em termos de imagem, ou melhor, da visibilidade de uma imagem. Ela se apreende primeiramente como um sistema, um processo ao mesmo tempo técnico, sensível e mental. As relações que estabelecem com o dispositivo com o qual se articulam abrangem desdobramentos de alcance maior do que o visualizado no monitor. O efeito estético não diz somente da plasticidade de um produto, retoma as estratégias de realização do projeto e os operadores destas imagens e excede o terreno do visível. Decifrar essas imagens seria o mesmo que reconstituir os textos que tais imagens significam e capturar não só a composição dos textos, mas também a organização do alfabeto que os conforma. A imagem-dispositivo é uma aparição que deixa à mostra seus elementos operadores como convite ao usuário para reconstruir as próprias engrenagens. Cabe à ela por em questão seus próprios procedimentos e demandar do sujeito uma postura meta crítica que o instigue a agir sobre os mecanismos de produção da imagem.

Para Duguet (2002), na medida em que a ‘obra’ evidencia suas estratégias de funcionamento, suas condições e possibilidades, passa a exigir que o observador (seja ele *expert* ou não) assuma uma postura metacrítica. Consideramos que as net artes compartilham deste lugar metacrítico uma vez que o que lhes interessa também é “(...)manifestar seu processo de produção, revelar as modalidades de sua percepção por

---

<sup>13</sup> “L’oeuvre se construit ainsi à partir d’un ensemble de propositions qui em fait la complexité et engage nécessairement le spectateur dans un procès de perception nouveau de l’espace”. DUGUET, 2002, p.30.

meio de novas propostas” (Tradução livre) (DUGUET, 2002, p.21)<sup>14</sup>. Ao demandar que o observador torne-se mais atento à própria atividade perceptiva e às estratégias do jogo do qual ele faz parte na constituição da experiência, as net artes assumem uma concepção de ‘obra’ como sistema relacional.

Ao denominar-se para além das suas especificidades técnicas e assumir-se como uma organização densa e complexa de um modo de percepção e organização do conhecimento, o dispositivo diz sobre o status do observador de uma época. Do mesmo modo que os sujeitos atuam como forças sobre a modelagem das mediações técnicas entre eles e o mundo, são submetidos também à eles, na medida em que constroem e são construídos pelas diversas realidades. Os entrecruzamentos entre as materialidades do dispositivo e as poéticas dos autores dizem diretamente sobre a sensibilidade que emerge destes encontros com os sujeitos. Por isso reafirmamos que o dispositivo atua na experiência sensível; mais do que uma simples organização técnica, o dispositivo coloca em jogos diferentes instâncias enunciadoras.

As net artes geralmente propõe interfaces que se articulam com os sujeitos de modo a potencializar o desdobramento dessas relações para outros processos, atravessados por outras mediações. A proposta artística, porém, só se realiza se o sujeito o legitima como tal, se ele o transforma através de seu olhar, sua ação sobre a interface. No trânsito entre o olhar do sujeito e a visualidade da proposta – construída de acordo com os discursos que a entrecruzam ele a convoca a assumir ou mascarar seus esquemas representacionais.

Tanto para o sujeito observador quanto para as net artes, a proposta artística se instaura plenamente quando a interface assume sua condição mediadora, ou até catalisadora, entre os sujeitos e suas experiências. É neste aspecto que o papel da interface nas net artes diferencia-se das interfaces funcionais. Na medida em que subverte o seu uso como ‘painel de controle’ ou ‘meio de acesso’ a algo tido como interno, mas isolado a ela, reorganiza os modelos vigentes pelas representações condicionadas pela égide da transparência. As linhas de força que atravessam a relação dos sujeitos com as interfaces que privilegiam a opacidade resultam em experiências que se diferenciam daquelas dos dispositivos utilitários, uma vez que estes últimos não

---

<sup>14</sup> “(...)manifester le procès de sa production, de révéler les modalités de sa perception par de nouvelles propositions. (DUGUET, 2002, p.21).

deixam à vista as estratégias que estabelecem seus processos. Brenda Laurel<sup>15</sup>, ao discutir as características da VR (Virtual Reality), afirma a coerência entre o ponto de vista subjetivo proporcionada pelos aparelhos de VR e os próprios sentidos humanos. Sendo assim, considerando a simulação gráfica de ambientes análogos ao mundo físico, as experiências decorrentes do uso destes aparelhos são inevitavelmente ‘coladas’ à realidade tal qual conhecemos. Já a inversão do foco de atenção para a interface – e não para o que se pode acionar através dela – poderia projetar os sujeitos e deslocá-los para zonas imprevistas, ou pelo menos para esquemas representacionais discordantes da funcionalidade hegemônica.

Quando discutimos sobre a construção das imagens dispositivo nas net artes, dizemos sobre como estas representações evidenciam suas estratégias de constituição e incitam o observador a assumir uma postura meta crítica diante da sua posição de sujeito consciente e integrante do processo de criação artística. Por isso podemos dizer que a construção das interfaces nas net artes também expõe seus esquemas de produção, seus traçados conformadores de sua visibilidade. O olhar atento do sujeito captura as ordens de visibilidade que estão submetidas às imagens e ao rearticular as associações mentais das representações, as (re)significa. Ao apontar para a multiplicidade das camadas de mediação, as imagens nas net artes voltam o olhar para sua multiplicidade inerente: a abertura para leituras e a própria instabilidade fazem com que não seja apreensível em uma única visada; pelo contrário, é sua mutabilidade que desafia o sujeito a realizar novas associações entre o que se dá a ver e o que se esconde.

Um projeto de net artes consonante com este argumento é o Form Art<sup>16</sup>, de Alexei Shulgin. *Form Art* é segundo o próprio artista, uma ‘nova’ forma expressiva que se define por sua íntima e exclusiva relação com os elementos funcionais das web pages da Internet. O projeto apresenta uma interface construída apenas por botões, formulários, áreas de texto e menus. Não há arquivos de imagem, áudio ou animações. Shulgin, ao propor na *Form Art*, uma outra leitura dos elementos de programação para além de sua instrumentalização, subverte suas funções e recria seus usos. Os botões e formulários, se antes atuavam como meio de acesso a um fim (como, por exemplo, um botão de confirmação para envio de dados cadastrais em um site de vendas), assumem uma outra função que os colocam como fim em si mesmo. A interface, ao invés de ser

---

<sup>15</sup> LAUREL, Brenda in DUARTE, Cláudia. Marcel Duchamp. Olhando o Grande Vidro como interface. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2000, p. 16.

<sup>16</sup> *Form Art*, disponível em <http://www.easylife.org>. Acesso em abril de 2007.



percebida como painel de controle, é tida como algo substancial; que não deve ser olhado através, mas examinado, observado atentamente. Além da subversão da funcionalidade dos elementos da interface gráfica – que deixam de ser ferramentas de acesso para assumirem uma função estética – está presente a subversão do papel da própria interface. Não se apresenta mais como superfície instrumental, porção visível de um conteúdo, mas como o objeto em si. A interface deixa de falar sobre algo que não está presente, mas pode ser convocado a estar para voltar-se a si mesma, problematizando sua própria constituição. Em contato com as séries visuais da *Form Art*, nos deparamos com o tencionamento entre a emergência do próprio dispositivo e a plasticidade da imagem. Neste projeto, a visualidade é decorrente da estratégia de explicitação dos seus elementos materiais. Ao reorganizar as estratégias das interfaces utilitárias, a *Form Art* convoca o público para construir outros modos de relação com estes elementos que dizem não só sobre a imagem/dispositivo visível, mas também da sua própria postura enquanto sujeito. Promove-se uma circularidade onde o sujeito se propõe a desvendar as estratégias da representação ao mesmo tempo em que esta se constitui ao colocar em xeque seus modos de construção. Longe de uma simples consumação onde a interface apresenta-se como um mapa a ser explorado, estamos diante de processos que combinam elementos flexíveis para a construção de caminhos próprios. Ao invés de um mapa que direciona para um fim, temos um espaço virtual que é o fim em si mesmo; onde a interface é o próprio objeto.

### **Considerações Finais**

Percebemos que as apropriações tecnológicas pelas formas expressivas da Internet não se realizam apenas através do uso previsto das ferramentas de criação, mas de forma imbricada à reflexão das poéticas. As aplicações já constituídas das tecnologias digitais reinventam-se em outras condições de atuação que problematizam os modos de lidar com a interface. É no encontro dos usuários com essas interfaces que emergem – e submergem – sujeitos capazes de percebê-las enquanto construções simbólicas.

Os lugares que o sujeito ocupa diante das net artes não é fixo, assim como o embate entre os sujeitos e as interfaces também não são completamente previsíveis e controlados. Preexiste à aparência das interfaces e à materialidade resultante das interações, a idéia de que, ao se buscar uma dimensão relacional, a situação se modela pelo momento vivido em um modo de agir em conjunto, que se organiza na medida em

que se desenvolve. A instabilidade das trocas simbólicas é movimento presente tanto na constituição das net artes quanto no próprio olhar comunicacional.

Entre a oscilação dos papéis diante das imagens técnicas, o sujeito se vêem por vezes, rendidos à complexidade dos sistemas informáticos e se colocam como sujeitos da transparência, meros acionadores de reações programadas no sistema. Condizente com a concepção de usuário de Flusser (2002), dizemos daquele que se deixa levar pela magicização das imagens e das representações e aliena-se aos instrumentos de sua criação. Ele é incapaz de decifrar as imagens e reconstituir as dimensões abstraídas. Não se serve das imagens, mas vive em função delas, as percebe como verdadeiras e não consegue apreender as estratégias e os discursos ideológicos que as conformam. Para ele, elas parecem indecifráveis porque, aparentemente, não precisam ser decifradas; como se o significado das imagens se imprimisse automaticamente sobre sua superfície.

O caráter aparentemente não simbólico, objetivo, das imagens técnicas faz com que seu observador as olhe como de fossem janelas, e não imagens. O observador confia nas imagens técnicas tanto quanto confia em seus próprios olhos. (...) A aparente objetividade das imagens técnicas é ilusória, pois na realidade são tão simbólicas quanto o são todas as imagens. Devem ser decifradas por quem deseja captar-lhes o significado. Com efeito, são elas símbolos extremamente abstratos: codificam textos em imagens, são metacódigos de textos.  
(FLUSSER, 2002, p.14)

Quando há um esforço para decifrar as imagens técnicas, o sujeito depara-se com um mundo conceitual até então camuflado pela visualidade. Ele percebe que os dispositivos e os modelos de representação que operam a construção das ‘realidades’ não estão explícitos naquela primeira superfície visual, mas imbricados nos desdobramentos conceituais que a articula. A atitude meta crítica discutida por Duguet (2002) inclui esta postura auto reflexiva, que implica em perceber não só o objeto, mas a concomitância da relação sujeito/objeto e o modo de construção do olhar. Ao atentar para a circularidade dos movimentos perceptivos, onde as mediações são marcadas por ambigüidades próprias da linguagem, podemos admitir a opacidade dessas relações. Enquanto que sob a égide da transparência a apreensão do objeto se propõe direta e unidirecional, as relações contaminadas pela opacidade exibem a complexidade das suas modulações.

Nos diversos papéis que o observador assume, ele é antes de tudo um sujeito da linguagem. Embora circunscrita simbolicamente, a linguagem constrói-se em um espaço latente de sentidos que, tomado pelos sujeitos em relação, tencionam sua extensão para



a infinitude. É função das experiências emergentes dos embates sociais abrir novos mundos dentro de um mundo já constituído. É aí que a linguagem – historicamente constituída - ganha novas dimensões. Acreditamos ser este sujeito social, atravessado pela linguagem, o sujeito da comunicação.

### Referências bibliográficas

ASCOTT, Roy. *A Arquitetura da Cibercepção*. In GIANNETTI, Claudia (org.). *Ars Telematica*. Telecomunicação, Internet e Ciberespaço. Lisboa, Ed. Relógio d'Água, 1998, p.163-177.

DUARTE, Cláudia. *Marcel Duchamp. Olhando o Grande Vidro como interface*. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2000.

DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

DUGUET, Ann-Marie. *Dispositif* In Déjouer l'image – Créations életroniques et numériques. Critiques d'art, Editions Jacqueline Chambon, Nimes, 2002, p. 13-42.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta*. São Paulo, Relume Dumará, 2002. (Conexões).

GIANNETTI, Cláudia. *Estética Digital: sintopía del arte, la ciencia y la tecnologia*. Barcelona: Associació de Cultura Contemporània L'Angelot, 2002.

JOHNSON, Steven. *Cultura da interface*. Como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro : Jorge Zahar Editor, 2001.

MACHADO, Arlindo. *Máquina e Imaginário*. São Paulo, SP: Editora da Universidade de São Paulo, 2001.

\_\_\_\_\_. *Arte y Medios: Aproximaciones y Distinciones*. La Puerta FBA, La Plata, v. 1, n. 0, p. 15-22, 2005.

MANOVICH, Lev. *The language of new media*. Massachusetts: MIT Press, 2001.

O'ROURKE, Karen. *Arte e Comunicação, Arte de Redes: Práticas e Problemáticas* In: Cadernos da Pós Graduação. Instituto de Artes, Unicamp. Campinas, SP - 1998 . Volume 2, número2.

PFEIFFER in FELINTO, Erick. *Materialidades da Comunicação: Por um novo lugar da matéria na teoria da Comunicação*. Revista Eletrônica Ciberlegenda, n.5, 2001. Disponível em <http://www.uff.br/mestcii/felinto1.htm>. Acesso em abril de 2007.

TISMA, Andrej. *Web.art's nature*. Disponível em <http://members.tripod.com/~aaart/webartsn.htm>. Acesso em novembro de 2006.