
Imagem como Objeto Tecno-estético em Arte e Tecnologia

Image as Tecno-aesthetic Object in Art and Technology

ANDRÉIA MACHADO OLIVEIRA

Universidade Federal de Santa Maria

FELIX REBOLLEDO PALAZUELOS

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Resumo: Ao conjecturar sobre as imagens técnicas no campo da Arte e Tecnologia, na contemporaneidade, precisamos de uma abordagem diferenciada sobre a própria concepção de imagem, que considere tanto o ambiente natural como o tecnológico. Em face de uma realidade híbrida e complexa em que nos encontramos, relações polarizada entre humano e máquina, decorrente da divisão do natural e do artificial, e de posturas antropocêntricas, já não é mais sustentável. Nesta perspectiva, este artigo traz o conceito simondoniano de imagem, inserido em um pensamento processual, mutável e sistêmico sobre um mundo híbrido e expandido.

Palavras-chave: Arte. Tecnologia. Imagem.

Abstract: To think about technical images in the field of Art and Technology nowadays, we need a different approach to think the image itself—one which considers both the natural and the technological milieu. In the face of the complex and hybrid reality within which we currently find ourselves, the relation between man and machine, polarised along the divide of the natural and the artificial and revolving about anthropocentric posturings, is no longer sustainable. In this perspective, we have chosen to address this paper to the Simondon's concept of the image that can take into account the process-based, mutable and systemic thinking of a hybrid and expanded world.

Keywords: Art. Technology. Image.

1 Introdução

Falamos, na atualidade, em territórios informacionais, cibercidades, ciberespaço, telemática, realidade mista, realidade aumentada, terminologias que nos levam a pensar nossa existência de uma forma expandida, não comportando mais concepções espaço-temporais exclusivamente antropocêntricas, físicas e mensuráveis em sistemas fechados (OLIVEIRA, 2015). Tais terminologias evidenciam realidades que não comportam mais polarizações entre natural e artificial, humano e máquina, ao contrário, nos provocam e inquiram a revisão de vários aspectos do que chamamos realidade. Neste artigo, deteremo-nos sobre a noção de imagem, já que esta se encontra implicada em nossa existência. Ainda, com ênfase na imagética, buscamos pensar a tecnologia como um disparador de potencialidades à experiência da própria imagem.

Propomos que a imagem somente ocorre dentro de cadeias associativas que integram realidades híbridas. Aqui, híbrido refere-se ao reconhecimento da co-existência simultânea do natural e do artificial, do real e do virtual, do não-humano e do humano, do espaço físico e do ciberespaço, bem como do cruzamento de saberes e fazeres de diferentes áreas do conhecimento. Partimos do pressuposto de Bruno Latour, em *Jamais Fomos Modernos* (1994), de que somos seres impuros por constituição, sendo que o puro é uma idealização que de fato não encontramos na realidade. Operamos nas misturas de ideias, conceitos e procedimentos; nas contaminações de diferentes fazeres e saberes. Na contemporaneidade, tais misturas e contaminações tornam-se cada vez mais explícitas e recorrentes, evidenciando práticas interdisciplinares que transbordam áreas específicas do conhecimento, promovem inovações culturais e experiências estéticas e perceptivas diferenciadas. Os processos híbridos exigem dissoluções de fronteiras e desespecificações de práticas, que, gradualmente, vem ocorrendo desde o século XX. Todavia observamos uma inevitável recorrência dos processos híbridos com o uso compartilhado das tecnologias digitais, “já que decompndo a imagem, o texto, o som, ou o gesto, em seus últimos elementos e os reduzindo a puros símbolos que somente uma linguagem apropriada pode “compreender” e ordenar, o numérico torna-se meio de hibridação muito potente” (COUCHOT, 2003, p. 268).

Trazemos tais questões da imagem para o campo da Arte e Tecnologia, em um momento que nos encontramos submersos e constituídos pelas dimensões físicas e digitais. Observamos que considerações teóricas, precedentes, tendiam a afirmações que separavam real e virtual, como se o virtual não fizesse parte do real, como se pudéssemos separar o real como a dimensão física e o virtual como a dimensão digital. Entretanto tais colocações cada vez mais não encontram amparo, uma vez que, por um lado, as hibridizações do físico e do digital são constantes e crescentes no cotidiano de todos, tanto em nível espaço-temporal como do próprio corpo que torna-se mais tecnológico e conectado à redes distribuídas. Por outro lado, o real, em uma perspectiva deleuziana, se constitui do atual e do virtual, independente se tratamos do espaço físico ou do ciberespaço, sempre há potencialidades virtuais a serem atualizadas pela experiência, bem como atualizações de experiências a serem virtualizadas (DELEUZE; GUATTARI, 1992).

2 A Imagem e o Meio

A partir desta perspectiva, entendemos a imagem como uma experiência composta, imersa em uma realidade multifacetada e híbrida. Assim, pensamos o conceito de imagem como um modo de individuação imagética, com referência no filósofo francês Gilbert Simondon em *Imagination et Invention* (2008). Dentro de tal abordagem, a imagem não está restrita à percepção óptica dos objetos, mas sim está diretamente ligada às relações com o meio em que o indivíduo se encontra, com a construção da experiência em si. Desta forma, almejamos trazer a idéia de imagem, meio e objeto tecno-estético como um processo de individuação no âmbito da Arte e Tecnologia.

A experiência que a obra de arte propõe não pertence ao artista nem ao espectador, ela é impessoal no sentido que ela produz um modo de individuação, de subjetivação, naquele meio que associa os indivíduos – obra, artista e público - que ali se encontram. Apreende-se a experiência como um modo de individuação e não uma experiência pessoal. São algumas partes do público, do artista que resta na obra, da obra, da tecnologia que entram em individuação. Quando se fala em experiências, não são experiências de indivíduos isolados, mas um processo de individuação que não se foca no que se é, mas no que se torna (OLIVEIRA, 2010). A experiência nada mais é do que a produção de imagens e meios em um mesmo processo que se denomina individuação.

Entendemos o meio não apenas como um meio geográfico, mas como o que abriga a experiência, incluindo também o meio tecnológico. Este condicionado causal entre ambientes tecnológico e geográfico é o que Gilbert Simondon (1989) designa como um meio associado. O termo descritivo "associado", aplicado para descrever a interdependência de ambos meios, refere-se a um conjunto constituído por elementos que se juntam para criar uma individuação concretizada, através de intercâmbios permanentes de energia que ocorrem dentro desses meios específicos (SIMONDON, 1989, p. 57). O meio associado sustenta e reúne individuações humanas e não-humanas. Em outras palavras, o meio permite um modo não-estático, dinâmico, das imagens tomarem forma como experiência. Pensar no meio é pensar a produção do próprio indivíduo, seus modos de funcionamento e de suas conexões pré-estabelecidas. Desta forma, o meio está ativo e se define como uma fonte de energias, percepções e ações. Deleuze e Guattari (1987), com referência a Bergson, ressalta que nós não percebemos as coisas em nossa mente, percebemos as coisas onde elas estão, no mundo, em seu meio.

Assim, compreendemos o meio como um conjunto de forças e intensidades metaestáveis que estão em atividade não apenas no espaço, mas que surgem imanentes no espaço-tempo: não é o espaço mais tempo, mas o espaço-tempo. Um acontecimento individualizado emergente que manifesta o seu próprio espaço-tempo onde os participantes se associam como um meio experiencial que os envolvem.

O meio permite uma causalidade relacional recursiva recíproca entre os elementos, para que possamos conceber o espaço-tempo como um plano imanente a partir do qual o sujeito e objeto surgem como atividades, como coerência operacional do meio. A imanência não se relaciona a um Alguma coisa como unidade superior a qualquer coisa, nem a um Sujeito como ato que

opera a síntese das coisas: é quando a imanência não é mais imanente a outra que não a si mesma que se pode falar de um plano de imanência. Igualmente, como o campo transcendental não se define pela consciência, o plano de imanência não se define por um Sujeito ou um Objeto capazes de contê-lo (DELEUZE, 2010).

Os elementos constitutivos participam no funcionamento cooperativo de acordo com uma necessidade recíproca dentro do conjunto maquínico, onde as partes mantêm as suas integridades individuais e desempenham funções atribuídas a elas como participantes que contribuem para o bom funcionamento do aparelho como um todo coerente, alterando o todo e, simultaneamente, se alterando. Aquilo que é produzido por uma aglutinação maquínica não é para ser encontrada nas partes individuais, nem na entidade como um todo; o que resulta que é algo indivisível, de uma ordem diferente do que constitui o próprio aparelho ou a participação no seu funcionamento. O meio não é um espaço fechado, não somente o ser vivo passa continuamente de um meio para outro, mas os próprios meios passam por entre si.

Em francês, o termo meio não se refere apenas a um ambiente físico, significa "entorno", ou um "meio" como em biologia, ou "meio" como meio. O ambiente é normalmente entendido como o conjunto de condições externas dentro do qual um ser vive e se desenvolve ou como o conjunto de objetos materiais e circunstâncias físicas que cercam e influenciam um organismo. *Milieu* também pode ser visto como um ambiente no sentido mais amplo do termo ecológica, ou seja, como o *locus* da interação dinâmica de todos os fatores e mecanismos que participam do sustento de um ecossistema. Mencionando Masumi (DELEUZE; GUATTARI, 1987, p. XVII), o termo meio deve ser lido como um termo técnico que combina todos esses significados. O meio associado reúne individualizações humanas e não-humanas, é o cenário e ambiente de concreção, de agregação, onde as coisas se condicionam mutuamente, a fim de formar algo que por sua vez, ao mesmo tempo, permite que essas mesmas coisas formem-se.

O meio atravessa indivíduos, simultaneamente, existindo dentro e fora deles como o ar que se respira ou a água que permeia o nosso corpo ou a terra que nos alimenta. Pensar no meio é pensar a produção do próprio indivíduo, seus modos de funcionamento e de suas conexões pré-estabelecidas e relações. Desta forma, o meio está ativo e se define como uma fonte de energias, percepções e ações. De acordo com Deleuze e Guattari (1987), a noção do ambiente não é unitária: não só a coisa viva passa continuamente de um meio para outro; eles são essencialmente comunicativos entre si. E aqui cabe ressaltar que os meios trocam informações através de uma dinâmica de ação-reação, que é constitutiva da produção de imagens. O meio associado não é tanto um aparelho ou máquina que transforma, mas a expressão do processo sequencial integrado.

Assim, no âmbito de uma abordagem especulativa, a imagem não se restringe à percepção visual habitual de objetos, mas está diretamente relacionado aos sistemas de relação dentro de certo meio natural e tecnológico. Jean-Luc Nancy (2005), na mesma linha, aponta que a imagem é o que conseguimos distinguir do fundo, ou do meio. Ela está em relação direta com o meio, todavia em níveis diferenciados. Portanto, pensamos a imagem como existência, como intensidade de uma experiência que aporta forças que habitam a própria experiência (NANCY, 2005), e não apenas como representação de uma consciência humana individual. Para Jean-Luc

Nancy, as linhas de uma imagem são sua força íntima e não sua representação, a imagem é sua própria força íntima, a imagem ativa tal força, a constrói e a extrai via sua retenção, e é com essa força que a imagem nos toca (NANCY, 2005, p. 11). A representação é entendida apenas como uma fase de simbolização da imagem, uma vez que compreendemos a imagem como uma experiência mais ampla e em processo atravessada por forças intensivas.

3 As Quatro Fases da Imagem

De tal modo, a imagem se dá em um ciclo estrutural e funcional, constantemente se defasando através de seus movimentos transdutivos, ou seja, há um ciclo de transdução na gênese da imagem.

O processo de transdução necessita de um meio associado que permita a transmissão, o atravessamento de informações. Coloca-se a transdução como passagem ativa e alteradora, como transformação de um tipo de sinal em outro, uma energia em outra, uma fusão. De uma fase do desdobramento, ela chama outra fase complementar numa relação de analogia, desfazendo possíveis isolamentos do pensamento em relação a ele mesmo, isto é, promovendo um sistema, nunca em um domínio limitado ou de espécie determinada. De acordo com Simondon (2003), por transdução entendemos uma operação física, biológica, mental, social, por que uma atividade se propaga gradativamente no interior de um domínio, fundando esta propagação sobre uma estrutura do domínio operada de região em região: cada região de estrutura constituída serve de princípio de constituição à região seguinte, de modo que uma modificação se estende progressivamente ao mesmo tempo que esta operação estruturante (SIMONDON, 2003, p. 112).

A transdução é essa propagação que se move sempre em duplo sentido, alterando quem propaga e quem é propagado. Ela é uma transformação em cadeia entre os participantes de um mesmo sistema, de um mesmo meio associado, ocorrendo em nível micromolecular. Como os participantes, previamente, se encontram conectados em um sistema, as transformações que ocorrem se propagam pelo todo sistema, modificando os participantes e o próprio sistema. Assim, tal transformação em cadeia é estruturante e se constitui como um modo de operação do sistema (OLIVEIRA, 2010, p. 117).

Entendemos a imagem não como um termo dado a ser analisado, já individuado, contudo em seu processo de individuação, em sua gênese. Simondon (2008) constrói uma concepção de imagem a partir de sua compreensão sobre o processo de individuação, ou seja, a imagem é concebida dentro de uma abordagem sistêmica e processual da realidade. Neste sentido, o ciclo da gênese da imagem é formado por quatro fases em constante transformação (Figura 1): imagem-motora, imagem-percepção, imagem-mental e imagem-invenção.

Figura 1 – As Quatro Fases do Ciclo da Gênese da Imagem para Gilbert Simondon.



Fonte: Andreia Machado Oliveira.

Com a imagem-motor estão criadas as condições para a adaptação ao meio. Por isso, é a imagem que faz com que o objeto surja para o sujeito, ela precede o próprio objeto. É uma imagem intra-perceptual que, simplesmente, faz a distinção entre figura e fundo. O movimento motor precede a percepção sensorial, de modo que para o estímulo/resposta ocorrer, é necessário um elevado nível de organização para a recepção destes sinais. A partir de um efeito constante da atividade motora, a imagem cria uma situação *a priori* para uma identificação perceptiva futura do objeto. Gera-se um quase-organismo em um primeiro momento, um comportamento programado geneticamente que conduz o vivo e o não vivo ao seu meio associado, como uma espontaneidade de um padrão motor. É uma imagem produzida *a priori* do objeto e com baixa interação com o meio, sendo que depende fundamentalmente da estrutura motora do corpo. É a própria programação genética de um organismo sobre o seu meio (SIMONDON, 2008).

A fim de exemplificar a imagem-motora, trazemos situações referentes às condições de adaptação ao meio, ligadas diretamente à motricidade e ao instinto. Sabemos que os bebês ao nascerem não reconhecem, inicialmente, a figura delimitada da mãe, apenas uma forma indefinida que pode suprir suas necessidades motoras de sucção e alimentação, somente posteriormente, terão capacidades para reconhecer o objeto seio, mamadeira, figura materna etc. Ainda, conhecemos o exemplo dos sapos que apenas reconhecem a presença do alimento mosca se este estiver voando, respondendo ao seu estímulo motor de captura com a língua. Ou como o carrapato, com seus rústicos sentidos, percebe a presença do cachorro pela variação do meio no *entre* carrapato e cachorro.

Inesquecível mundo associado do Carrapato definido por sua energia gravídica de queda, seu caráter olfativo de percepção de suor, seu caráter ativo de picada: o carrapato sobe no alto de uma planta para se jogar em cima de um mamífero que passa, que ele reconhece pelo suor e pica bem fundo na pele (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 66).

Corpo e meio se unem em energia, percepção e ação interior e exterior. Atividades realizadas de modo automático e inconsciente que passam pelo paladar, pelo olhar, pelo tocar. Jean Nancy

(2005), corroborando com Simondon (2008), coloca que “a imagem não é somente visual: ela é também musical, poética, mesmo tátil, olfativa ou degustativa, sinestésica, e mais” (NANCY, 2005, p. 10).

Complexificando nossa abordagem sobre a imagem-motora, trazemos questões referentes à Arte e Tecnologia. Trata-se de propostas que remetem a ponderações sobre relações entre o natural e o artificial, a estrutura dos corpos e suas ações e conexões. “Arte e natureza tem se mesclado, dobrando-se uma sobre a outra e formando um *continuous sensorium*” (LATOURE, 2006, p. 107). Na interação com novas tecnologias, o corpo expande suas estruturas motoras e funções físicas e mentais, adquire outras maneiras de sentir, perceber, agir e pensar. Sendo visto a partir da era pós-biológica, uma vez que “atualmente o que tem sentido já não é a liberdade de ideias, mas a liberdade de formas: a liberdade de modificar e mudar o corpo. As pessoas montadas por fragmentos – comenta Stelarc – são experiências pós-evolutivas” (GIANETTI, 2006, p. 13).

Para Simondon, há uma evolução biológica e tecnológica, sem separar natureza e tecnologia. Quando Stelarc implanta um ouvido em seu braço, está aumentando a velocidade de seu corpo ligado à internet, produzindo um outro corpo analógico/digital. É um disparate colocar que o meio digital negaria o corpo, ao contrário, ele requer outras relações entre as partes dos corpos, realizadas em várias instâncias, modificando assim as imagens-motoras produzidas.

Ainda, Walter Benjamin (1994) nos aponta que nossa percepção sofreu alterações em função das tecnologias de reprodutibilidade das imagens com a fotografia e o cinema, hoje com as tecnologias digitais e a Internet nossa percepção da realidade é atravessada por tais tecnologias que estão presentes dentro e fora dos corpos em realidades híbridas. Cada tecnologia nova traz implicações aos processos de criação e fruição (percepção, pensamento, experiência). A arte, após as tecnologias de reprodutibilidade das imagens, tende a se circunscrever mais em função da reprodutibilidade e menos em relação à obra original, única e autêntica. Sobre este aspecto, Benjamin (1994) aborda que a obra de arte, após os meios tecnológicos de reprodução, não pode mais ser vista como um produto acabado e aferido pela áurea. A arte na era da reprodutibilidade questiona alguns conceitos tradicionais como criatividade e gênio, validade eterna e estilo, forma e conteúdo. O conceito de autenticidade escapa à reprodutibilidade técnica ao perder a referência ao original, àquele objeto igual e idêntico a si mesmo, a uma autoridade que o legitime como verdadeiro, à tradição imposta a ele, à sua áurea. A unidade e durabilidade dão lugar à transitoriedade e repetibilidade. Ao retirar seu invólucro e destruir sua aura, lhe dá autonomia e substitui a existência única por uma serial. O objeto, sua cópia, sua reprodução fica cada vez mais próximo e acessível ao fruidor. A obra de arte criada é para ser reproduzida; assim se emancipa cada vez mais do seu uso ritualístico, no qual a importância consistia em que as imagens existissem e não que fossem vistas. Agora, pelo contrário, aumenta sua exponibilidade, uma vez que elas são produzidas para atingir uma maior visibilidade (OLIVEIRA, 2010). O meio tecnológico pelo qual a imagem é produzida define e altera de antemão a própria imagem.

A partir das imagens-motoras produzidas pela motricidade, os corpos são capazes que desenvolver sensorialidades em relação ao meio em que se encontram, fazendo surgir a

imagem-percepção. A percepção “é um movimento real, porque alguma coisa está acontecendo: o corpo está capacitado. Isto é, tem sido relacionalmente ativado” (MASSUMI, 2002, p. 90).

A imagem-percepção permite que da interação do sujeito com o meio externo surja o objeto a partir da experiência presente. Um número de respostas é realizada a partir da ação de sinais e estímulos sobre os vivos e os não-vivos no meio associado: as imagens se organizam progressivamente como um efeito da experiência e repetição. A imagem não é passiva; é atividade diferencial que está constantemente surgindo. Imagem-percepção evoca uma ação com o objeto a partir da percepção dos signos do meio. Portanto, o objeto surge e se constrói na experiência, no momento presente, como uma reação aos signos do meio. A percepção não é uma ação do sujeito sobre o meio que contém objetos, todavia um efeito de relações sistêmicas que incluem sujeitos, objetos e meios sem qualquer hierarquia, “a percepção existe *entre* quem percebe e o percebido” (MASSUMI, 2002, p. 160).

Coloca-se a percepção como efeito de relações, já que “a energia de fusão (de mistura) de cada experiência surge para ser a força combinada de limites-atratores em tensão. A percepção é uma força-efeito” (Ibidem, p. 75). Não é a obra, objeto completo, que mostra algo ou o sujeito, estruturado, que percebe algo; mas sim a percepção é o que se produz nesse encontro obra e sujeito, não existindo antes do momento que o antecede, já que ela se constitui a partir da disparação de alguns elementos dos indivíduos (sujeito e obra) e de suas técnicas aportadas, bem como de todo meio associado construído. “A percepção nunca é somente impressão. Ela já é combinação composta” (Ibidem, p. 90), resultado de ação, sensação e pensamento. “A percepção da criatura é exatamente proporcional a sua ação sobre as coisas. As propriedades das coisas percebidas são propriedades de ação, mais do que a coisa em si” (Ibidem) , até porque não existe a coisa em si, mas as coisas em indivíduo(ações) em seus planos pré-individuais, sempre em relação umas com as outras. A percepção é decorrente desse processo relacional entre as coisas, explicitando que a coisa, o ser, está sempre se tornando algo nas ações do viver. A percepção da criatura “é suas ações – em seu estado latente. Percepções são possíveis ações” (Ibidem, p. 91).

Os aparelhos tecnológicos cada vez mais estão alterando nossa percepção sobre o meio, influenciando nos signos contidos nos mesmos, os transformando, misturando, incorporando através da construção de ambientes virtuais em games e caves, de realidade aumentada com uso de óculos, *tablets*, celulares, etc. Obras de realidade virtual, como “Osmose” (1995) de Charlotte Davies, podem proporcionar uma experiência sem contiguidade com o referente real e com outras situações espaço-temporais.

Enquanto ambientes virtuais anteriores apresentavam portais que resultavam em transições abruptas, no mundo das imagens de *Osmose* o observador vivencia transições osmóticas de uma esfera a outra, vendo uma esfera esmorecer lentamente antes de se amalgamar à próxima (GRAU, 2007, p. 222).

O espectador entra em estado de imersividade nas transformações daquela paisagem digital, experimentando sensações de leveza, falta de gravidade, movimentos multidirecionais. Em “Osmose” utiliza-se capacete de realidade virtual, recursos da computação gráfica 3D e sons interativos que são explorados sinestesticamente.

O artista brasileiro André Parente, na instalação interativa *Figuras na Paisagem* (2005) utiliza um dispositivo imersivo chamado Visorama que simula um binóculo, com a intenção de mostrar imagens de paisagens digitalizadas de fotografias panorâmicas, vídeos e sons. Diversas imagens e sons são ativados, ao mesmo tempo, permitindo a coexistência de espaços e tempos diversos. Podemos dizer que o Visorama é uma máquina que produz informações nas paisagens, não no sentido que transmite dados sobre locais conhecidos; mas, que produz deslocamentos no público, ao navegarem e compartilharem espaços e tempos simultâneos, sendo disparadores para novas individuações (OLIVEIRA, 2010). As imagens técnicas são produzidas pelos meios tecnológicos e geográficos.

Portanto, as imagens que percebemos e registramos em nossa mente, na atualidade, são essencialmente imagens tecnológicas (analógicas e digitais). A imagem-mental surge de um modo análogo com o meio externo. Em seguida, as imagens motoras e perceptivas são mentalmente organizadas e sistematizadas de acordo com uma ressonância afetivo-emocional com o meio externo. Memórias consistem em imagens que foram retidas quando a situação e a experiência já não existem mais (SIMONDON, 2008).

Na videoinstalação "The House"¹ (2002), Eija-Liisa Ahtila, ao desdobrar o símbolo casa, fabula histórias contidas no imaginário de uma casa, como se pelas portas e janelas da casa flutuasse nosso próprio inconsciente, não se tendo limite entre o real e a ficção. A casa, a artista, a paisagem ao redor, os objetos, o vento, os animais, inventam outras realidades. Somos fragmentados junto com a casa, levando-nos a perceber que inexistente uma única casa, história, sujeito, ao contrário, vivemos na mistura das diferenças heterogêneas. A imagem da casa é saturada pela montagem tecnológica, jogando com o símbolo casa e abrindo outras narrativas, há "disparações" metaestáveis que causam invenções concretizadas em objetos tecno-estéticos.

A imagem-invenção produz um deslocamento espaço-temporal dentro do meio. A imagem-invenção está diretamente relacionada com a invenção técnica e estética, onde a imaginação criativa é a capacidade de inventar objetos tecno-estéticos, uma capacidade de simbolização e comunicação. Na própria produção da imagem, como Simondon coloca, "todos os objetos produzidos pelo homem são objetos-imagens que a imaginação concretiza" (SIMONDON, 2008, p. 13). O objeto é um efeito estético da atividade da invenção, mas principalmente é uma abertura para realidades primitivas imprevistas. Assim, a imagem-invenção modifica as condições de sua existência natural (SIMONDON, 2008, p. 179). Entendemos invenção como um modo de existência humana e não-humana, ativando fluxos de campos através da ação do futuro no presente como a abertura de novos regimes de imagens.

4 Imagem como Objeto Tecno-estético

Neste sentido, Simondon (2008) se refere à gênese da imagem como um ciclo que não se finda em uma fase específica, a imagem-invenção não é a finalização do ciclo, mas apenas uma fase que se relaciona com as demais. "Depois da invenção, quarta fase do devir das imagens, o ciclo recomeça, por uma nova antecipação de reencontrar o objeto, que por ele se produz."

¹ Exibida na 28ª Bienal de São Paulo de 2008.

(SIMONDON, 2008, p. 3).

De acordo com Simondon (2008), essa capacidade de criar objetos é algo que diferencia os humanos de outras espécies, não sendo colocado como algo superior, uma vez que muitos animais não criam objetos por não necessitarem, já que seu corpo supre o que é necessário para se conectar ao meio e aos demais seres. Todavia, observamos em algumas espécies algumas produções que poderíamos pensar como produção de objetos, como as teias de aranhas. Para Simondon, o objeto criado “é por sua origem, e segue sendo, por sua função, um sistema de acoplamento entre o vivente e seu meio, um ponto duplo no qual comunicam o mundo subjetivo e o mundo objetivo” (SIMONDON, 2008).

Ao pensarmos sobre objetos tecno-estéticos que criam os seus próprios meios, mencionamos a instalação interativa *EntreMeios* (2014), produzida no LabInter/UFSM, por Andréia Machado Oliveira, Matheus Camargo Moreno, Marcos Cichelero, Fabio Gomes de Almeida e Evaristo do Nascimento (Figura 2), que explora o ato de habitar e de se mover entre meios distintos. As imagens construídas em espacialidades e temporalidades diversas se hibridizam em um mesmo espaço, em tempo real, propiciando interatividade entre a obra e público. Nesta instalação interativa, coexistem três meios geográficos diferentes sobrepostos em temporalidades distintas. Primeira camada: são imagens do meio local de Santa Maria, em um reservatório do tempo passado; segunda camada: são imagens do meio local do Rio de Janeiro, em um tempo presente; terceira camada: são imagens do meio local da instalação, no evento Hiperorgânicos/UFRJ, em espera por atualizações do público em um tempo futuro.

O público torna-se um interator na produção de imagens. As obras interativas se efetuam e se modificam ao longo da experiência artista/espectador/obra/meio, rompendo com a moldura e exigindo participação, já que é, fundamentalmente, relacional. Exigir participação não implica em uma ação direta, sendo que a própria presença do espectador pode ser um tipo de participação. A interatividade, vista pela individuação da imagem, é uma experiência de presentificação. As obras interativas digitais estão atreladas a sua programação em dígitos, codificadas em 0s e 1s; ficando restritas a certas possibilidades dessa programação. Todavia, sua potência vai se dar no modo relacional em que atua, podendo ser um tradutor de conteúdo e representações de modo mecânico ou um transdutor de informações de modo maquínico. As obras interativas, ao serem obras de ação, podem produzir ações-reações instantâneas, ou suas ações podem ser efetivações de operações tecno-estéticas da própria obra, realizadas pelo público, ou seja, uma obra que mantém abertas suas operações, fazendo com que o próprio espectador possa ter acesso às formas implícitas da obra (OLIVEIRA, 2010, p. 21). Na arte interativa, “o observador não se contenta mais em percebê-la a distância; ele interage com ela, comanda-a pelo gesto, pelo olhar ou pela voz; ele não se detém mais na sua superfície, aí mergulha totalmente” (COUCHOT, 2003, p. 267).

Figura 2 – Andréia Machado Oliveira, Matheus Camargo Moreno, Marcos Cichelero, Fabio Gomes de Almeida e Evaristo do Nascimento (LabInter), *EntreMeios*, 2015.



Fonte: Matheus Camargo Moreno (LabInter).

Nessas relações, entre imagens e meios, entendemos que a imagem é a própria experiência, ela se encontra entre o sujeito e o mundo. Uma imagem que se produz dentro e fora do computador, que segundo Couchot:

a imagem numérica faz corpo com o circuito do computador e seus prolongamentos reticulares. Imagem-matriz, quando a definimos na sua morfogênese, imagem-rede, quando se define em seu modo de distribuição, a imagem contém uma infinidade potencial de outras imagens. É uma imagem na potência da imagem (COUCHOT, 2003, p. 267).

Consideramos que obra, artista, público e meio agem por misturas em seu habitat; agem incorporando partes do mundo em uma *autopoiese*, em um fazer-se mundo. Contagiamos-nos pelas imagens em fluxo constante, pelos ritmos dos meios, pelas misturas de elementos humanos e não humanos. Falamos na produção, de si e do meio a partir das ressonâncias do vivo e do não vivo em processos de incorporação, onde as composições, dos corpos estão em devir. São atos de retirar elementos de seu meio correspondente e levá-los para outros meios aonde ganham novas significações, nas associações, com outros elementos. Em *EntreMeios*, o processo de criação, se constrói no ato de incorporações, híbridas entre diferentes corpos e meios.

Portanto, a imagem aparece na interação entre os participantes e o meio em que está existindo. Ela não é apenas produzida pelo sujeito, pelo contrário, a imagem o produz e se manifesta como uma função de criação imanente ao ser e, relativamente, independente dele. “A imagem é organismo estranho, dotado de dinâmica própria, ela é *exterior* ao sujeito, ainda que exista nele, como uma espécie de parasita que o habita e precisa dele para se desenvolver” (KASTRUP; CARIJÓ; ALMEIDA, 2011, p. 62). Habitamos em um mundo de imagens, bem como as imagens nos habitam e criam nossos mundos; nos atualizam e nos virtualizam em diferentes realidades imagéticas. A imagem é, assim, entendida como uma realidade temporária, intermediária entre indivíduos e meios em que se encontram associadas dentro de uma diversidade tecnológica evolutiva que se concretiza em cada objeto tecno-estético.

Referências

- BENJAMIN, Walter. *Magia e Técnica, Arte e Política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- COUCHOT, Edmond. *A Tecnologia na Arte: da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: UFRGS, 2003.
- DELEUZE, Gilles. *A Imanência: uma vida...* Disponível em: <<http://www.scribd.com/doc/7182897/Deleuze-Gilles-A-Imanencia-Uma-Vida>>. Acesso em 10 abr. 2010.
- DELEUZE, Gilles. *Cinema 1: the movement-image*. trans. Hugh Tomlinson and Barbara Hammerjam. Minneapolis: University of Minnesota, 1986.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *O que é Filosofia?* Rio de Janeiro: 34, 1992.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia*. Rio de Janeiro: 34, 1995. V.1.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *A Thousand Plateaus*. Trans. Brian Massumi. Minneapolis: University of Minnesota, 1987.
- GIANNETTI, Cláudia. O Sujeito-Projeto: metaformance e endoestética. In: FESTIVAL INTERNACIONAL DE LINGUAGEM ELETRÔNICA, 2006, Rio de Janeiro. *FILE Rio*. São Paulo, 2006. P. 9-19.
- GRAU, Oliver. *Arte Virtual: da ilusão à imersão*. São Paulo: UNESP; SENAC, 2007.
- LATOUR, Bruno. Air. In: JONES, Caroline (org.). *Sensorium: embodied experience, technology, and contemporary art*. Cambridge: MIT, 2006.
- LATOUR, Bruno. *Jamais Fomos Modernos*. São Paulo: 34, 1994.
- KASTRUP, Virginia; CARIJÓ, Filipe Herkenhoff; ALMEIDA, Maria Clara de. O Ciclo Inventivo da Imagem. In: *Informática na Educação: teoria & prática*. Porto Alegre, v. 15, n. 1, jan./jun, 2012.
- MASSUMI, Brian. *Parables for the Virtual: movement, affect, sensation*. Durham, US: Duke University, 2002.
- NANCY, Jean-Luc. *The Ground of the Image*. New York: Fordham University, 2005.
- OLIVEIRA, Andréia Machado. Corpo, Imagem, Meio: uma proposta colaborativa em ambiente imersivo. *Revista Eletrônica MAPA D2*, Salvador, v.2, n.1, p. 62-73, jun. 2015.
- OLIVEIRA, Andréia Machado. *Corpos Associados: interatividade e tecnicidade nas paisagens da arte*. 2010. Tese (Doutorado)-Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010.
- SIMONDON, Gilbert. *L'individuation Psychique et Collective: à la lumière des notions de forme, information, potentiel et métastabilité*. Paris: Aubier, 1989.
- SIMONDON, Gilbert. A Gênese do Indivíduo. In: *Cadernos de Subjetividade: o reencantamento do concreto*. São Paulo: Hucitec/EDUC, 2003.
- SIMONDON, Gilbert. *Imagination et Invention (1965-1966)*. Chatou: Lès Éditions de La Transparence, 2008.

Recebido em 03 de outubro de 2015

Aprovado para publicação em 26 de fevereiro de 2016

Andréia Machado Oliveira

Universidade Federal de Santa Maria – UFSM, Santa Maria, Brasil, andreiaoliveira.br@gmail.com

Felix Rebolledo Palazuelos

Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, Porto Alegre, Brasil, rebfel@gmail.com