

# O CONTEMPORÂNEO, SUAS TÉCNICAS E RELAÇÕES: DA INTENÇÃO DO ARTISTA À PARTICIPAÇÃO DO ESPECTADOR

Fernanda de Oliveira Gomes  
UFRJ

ISSN 2316-6479

## Resumo

Um dos maiores desafios da contemporaneidade é pensar as relações entre arte e vida na perspectiva do desenvolvimento tecnológico. Este trabalho se destina a uma investigação de como as ações, os corpos e as imagens contemporâneas são constituídas no cenário das tecnologias digitais, principalmente em obras artísticas que buscam estimular o ato performático no espaço de recepção. Nesse contexto, instalações interativas são colocadas como manifestações bem sucedidas no processo de exploração de novas relações com o espectador, que passa a ser solicitado de maneira cada vez mais diferenciada.

**Palavras-chave:** tecnologias digitais, interação, imagem.

## Abstract

One of the main challenges of the contemporary is to think about the relations between art and life from the perspective of the technological development. This work performs an investigation of how the actions, bodies and contemporary images are constituted in the panorama of the digital technologies, mainly in artistic works which aim at stimulating the performative act in the space of reception. In this context, interactive installations are identified as successful demonstrations in the process of exploration of new relations with the spectator, who becomes more and more important.

**Key words:** digital technologies, interaction, image.

## 1 Introdução

O contemporâneo é apontado por Foucault (2007) como a época do simultâneo, da justaposição, do próximo e do longínquo, do lado a lado, do disperso. Ou seja, a época em que as fronteiras estão cada vez mais diluídas. Os limites difusos entre pesquisas artísticas e pesquisas tecnológicas fazem aparecer no contexto contemporâneo um território entrecruzado de complexas camadas que surgem principalmente a partir da sensibilidade da arte e da complexidade das tecnologias. Pensar as relações entre arte e vida na perspectiva do desenvolvimento tecnológico e da criação, com aspectos sensíveis a partir da criatividade de artistas, técnicos e espectadores no século XXI, é um dos desafios da contemporaneidade.

Desde os anos 50, o desenvolvimento do cinema experimental e da arte contemporânea permitiu uma consolidação da arte da presença e de seus aspectos fenomenológicos. A partir dessa configuração, Philippe Dubois afirma que a instalação

se apresenta como a obra contemporânea por excelência, com parâmetros que justificam uma série de tendências e práticas do seu tempo: maquinaria como maquinação, o gesto mais do que a imagem, o tempo real, o efêmero mais do que o eterno, o imaterial mais do que o objeto (DUBOIS, 2009, p. 87).

Para Raymond Bellour, as instalações interativas e as forças que as animam, “podem parecer o efeito de um suposto estado de crise interno ao cinema, assim como das dificuldades próprias da arte contemporânea, da qual certamente são a parte mais viva” (BELLOUR, 2009, p. 95). Outro pensador contemporâneo que se lança nessa passagem da produção e recepção de imagens do cinema para a produção e recepção de imagens das instalações interativas é Jean-Louis Boissier. O autor chama a atenção para o fato de que o cinema interativo propicia uma libertação da variabilidade potencial dos parâmetros cinematográficos, englobando objetos programados, comportamentos e acontecimentos que podem ser trabalhados de maneiras bem diferentes da sucessão de imagens fixas (BOISSIER, 2009, p.118). O desafio para a interatividade é se infiltrar na substância do cinema, ou seja, no jogo entre as imagens que se constroem. Uma “pista performativa” então surge para assegurar o potencial interativo e tornar-se suporte do conjunto das ações possíveis sobre a imagem.

Boissier (2009) cria o termo “imagem-relação da interatividade”, que depende da modelização e da programação, diferentemente do termo “imagem-relação” criado por Deleuze, que diz mais respeito a uma relação mental do espectador com sua atividade de atualização virtual da imagem. A “imagem-relação da interatividade” colocada em circuito necessita, por sua vez, do ato do receptor, de sua apropriação, de sua singularidade performativa e de sua adequação às circunstâncias da recepção. Boissier retoma então a análise feita por Deleuze das práticas de Hitchcock e faz o seu desdobramento: ao colocar em jogo a relação entre autor, filme e espectador, o diretor já estaria traçando o triângulo do dispositivo interativo. A proposta de se direcionar ao espectador é justamente a dinâmica da obra interativa, que não apenas maneja a liberdade do espectador, mas também o coloca em um jogo de solicitações, coerções e até mesmo de abandono, necessários ao funcionamento da obra e ao sucesso da sua recepção (BOISSIER, 2009, p. 139).

Segundo Philippe Dubois (2004), os artistas estão se afastando de uma ideia de obra isolada. As instalações contemporâneas são verdadeiras obras-exposições, que propõem conjuntos articulados, multiplicados, agenciados, organizados no espaço e no tempo. Esse caráter híbrido das obras contemporâneas se dá pelas confrontações que ultrapassam amplamente os limites territoriais de cada arte e pelo questionamento dos limites da própria arte.

Nesse contexto a performance e a instalação podem ser comparadas ao teatro experimental e são colocadas como manifestações bem sucedidas no processo de exploração de novas relações com o espectador, que passa a ser solicitado de maneira cada vez mais diferenciada. A situação que surge a partir do confronto entre obra e espectador resulta em um deslocamento do foco de atenção. Isso acontece porque a estrutura da recepção que foi criada, apesar de ser controlada por dispositivos, permite uma abertura comportamental, a partir de movimentos improváveis por parte do espectador que se encontra performando.

As obras em situação fazem com que a atenção não se fixe no objeto em si, mas em sua própria situação, permitindo que o espectador veja mais diretamente remetido à sua própria atividade perceptiva. Ao mobilizar o corpo inteiro na compreensão da imagem, as instalações se tornam o lugar em que conceito e percepto podem ser pensados e experimentados de múltiplas maneiras.

## 2 A intenção do artista e a interação dos espectadores

Na visão de Hélio Oiticica (1986), o artista, menos que aquele que cria, é quem propõe, motiva e orienta a criação. O artista não é mais o que assina a obra, mas o que desencadeia experiências coletivas. Oiticica não se classificava como um artista plástico, mas como um inventor, como aquele que despertava em seu *participador* o estado de invenção. Os famosos *Parangolés*, que surgiram após o envolvimento de Oiticica com o samba e com os desfiles de carnaval explicitam bem as intenções do artista. O fenômeno da transformação de pessoas comuns em personagens fantásticos durante instantes mágicos parece ter despertado no artista um interesse pela transformação do papel do espectador na recepção da obra artística. A partir daí, Oiticica pensou em uma obra que só poderia existir plenamente se fosse experimentada corporalmente pelo espectador. O artista desenvolveu um tipo de estrutura que dependia da ação. As capas, bandeiras e estandartes que faziam parte da coleção de *Parangolés* possuíam detalhes, palavras, fotos e outros materiais que só poderiam ser revelados a partir da dança improvisada do espectador, que descobria a obra ao mesmo tempo em que a revelava para os outros espectadores que o assistiam.

Ao vestir um *Parangolé*, o espectador, que começou a ser chamado de *participador* por Oiticica, para caracterizá-lo como parte da obra (MACIEL, 2008), ultrapassou distâncias que há séculos o separava da obra artística. Oiticica (1986) dizia que se tratava de uma incorporação do corpo na obra e da obra no corpo. O artista dava ao espectador a chance de deixar de ser o público que ficava de fora, para o *participador* que, de dentro da obra, passava a ter uma

atividade criadora. Segundo Oiticica, só o ato do *participador* teria a capacidade de revelar a totalidade expressiva da sua estrutura. E, assim como no samba, a obra teria o poder de convocar uma participação improvisada.

Na dinâmica artística proposta por Oiticica, o próprio conceito tradicional de exposição desapareceu, pois o que passou a interessar foi a criação de espaços livres para a invenção do *participador*. O objetivo passou a ser fazer com que o espectador tradicional saísse de seu espaço habitual na recepção da obra artística, dando a ele a possibilidade de experimentar a criação e de descobrir pela participação. Avançando nas considerações sobre esta obra de Oiticica, podemos dizer que o *Parangolé* é o dispositivo que permite uma relação contínua entre a intenção do artista e a improvisação do *participador*.

A intenção do artista é colocada por Jean-Louis Boissier (2009) como algo inerente ao processo semiótico, que não pode ser confundida com a significação da obra. A interatividade é tecnicamente trabalhada a partir do objetivo do autor em estabelecer um jogo com o *espectador performer*, solicitando-o de maneira cada vez mais diferenciada. A “obra aberta por excelência” foi descrita por Anne-Marie Duguet (2009) como constantemente atualizável e variável, oferecendo-se a uma infinidade de interpretações e sem nunca poder ser um produto acabado. E Umberto Eco (1988) aponta a instauração de um novo tipo de relação entre artista e público, a partir dessa poética da obra em movimento, levantando problemas práticos que surgem com a criação de situações comunicativas e de um novo diálogo entre contemplação e uso. Nesse processo, o importante é a relação de presença, com seus desdobramentos perceptivos, interpretativos e participativos e não uma relação de representação. O papel do criador, segundo Umberto Eco, seria o de organizar uma dialética entre a ordem e a desordem, entre a previsibilidade e a imprevisibilidade, entre forma e abertura.

Nas obras interativas, artistas e técnicos determinam o comportamento dos sistemas em variáveis que são vividas nos diálogos com as possibilidades do circuito. As máquinas assumem, portanto, uma forte dimensão comportamental que está além do uso que se faz dos computadores nas criações gráficas. Porém, o comportamento do *espectador performer* também pode ser de certa forma programado, até mesmo em sua imprevisibilidade, na medida em que a obra o submete aos desígnios de seu sistema.

Essa necessidade de organização e controle na esfera da produção também é destacada por Couchot, que delineia uma sociedade partilhada entre a necessidade de dar conta de seus velhos mecanismos de regulação, de mediação e de temporização e a necessidade imposta por uma revolução tecnológica irreversível para reorganizar seus meios de comunicação, seu acesso ao saber



e à informação e sua apropriação de envolver cada um mais e mais individual e diretamente em todos os níveis de decisões possíveis (COUCHOT, 1997, p. 143).

Na visão de Flusser (2008) a sociedade se constitui como um conjunto de comunidades de jogadores. Nesse contexto o artista deixa de ser visto como criador e passa a ser visto como um jogador que brinca com pedaços disponíveis de informação. Segundo o autor esta é precisamente a definição do termo *diálogo*: troca de fragmentos disponíveis de informação. No entanto, o artista brinca com o propósito de produzir informação nova, participando dos diálogos com o objetivo de produzir algo imprevisto. O método utilizado nesse jogo não é o de uma inspiração qualquer, mas sim o do diálogo com os outros e consigo mesmo: “um diálogo que lhe permita elaborar informação nova junto com informações recebidas ou com informações já armazenadas” (FLUSSER, 2008, pág. 93).

### 3 Artistas e técnicas: diálogos e contaminações

Em uma de suas citações mais conhecidas, McLuhan afirma que “...só o artista pode enfrentar impunemente a tecnologia porque ele é um especialista em notar as trocas de percepção sensorial” (*apud* DOMINGUES, 1997, p. 29). Essas trocas de percepção sensorial estão intrinsecamente relacionadas com as transformações sociais, artísticas e técnicas. Talvez a aceleração da evolução técnica é a que mais pode estar implicada em mudanças na esfera de produção, quando o artista passa a estabelecer trocas mais experimentais.

Através das capacidades de criação e produção do humano, uma série de transformações acontecem em diversas áreas: cultura, sociedade, ciência, comunicação, artes, etc. Hoje é possível observar um diálogo contaminador entre produtos artísticos e diversos campos relacionados ao humano: intervenções urbanas que evidenciam, denunciam e realizam interferências em práticas sociais e culturais de espaços públicos; instalações interativas que se colocam como ambientes de experimentos científicos e tecnológicos, cada vez mais presentes em museus de ciência e espaços de sociabilidade; produtos midiáticos que se confundem com obras artísticas, principalmente por se apresentarem também como possibilidades de experiência.

Mas até que ponto a arte se deixa encantar pela técnica? Um autor que se dedica aos aperfeiçoamentos técnicos de sua obra pode ser considerado artista, quando o que se evidencia é o âmbito da experiência? Ou o próprio conceito de artista se modificou dentro da dinâmica contemporânea?

Pierre Levy (2000) afirma que deveríamos deixar de enfatizar o impacto das tecnologias, para pensar que as tecnologias são produtos de uma sociedade

e de uma cultura. As verdadeiras relações, portanto, não são criadas entre a tecnologia como causa e a cultura como quem sofre os efeitos, mas sim entre “um grande número de atores humanos que inventam, produzem, utilizam e interpretam de diferentes formas as técnicas” (LEVY, 2000, p. 22).

Por seu lugar privilegiado dentro de uma reflexão sobre o mundo, a cultura, a sociedade e suas relações, os artistas conseguem colocar-se à frente. No início, começaram a exigir que a técnica fosse uma ferramenta de produção, dentro de seus processos de criação. Porém, a técnica se mostrou extremamente rica também em seu aspecto criativo e passou a exigir mais da arte. Alguns artistas se envolveram totalmente neste processo e passaram a acreditar que as invenções e os avanços técnicos são por si só verdadeiras obras de arte, principalmente se levam a momentos de experiência. As técnicas carregam consigo esquemas imaginários e implicações culturais bastante variados. Por trás das técnicas agem e reagem ideias, projetos, utopias, interesses econômicos, estratégias de poder, enfim, uma série de jogos sociais.

Ainda recorrendo a Pierre Levy (2000), é possível dizer que a Cultura e a Sociedade acabam sendo condicionadas por suas técnicas, sem, no entanto, serem determinadas por elas. Isso quer dizer que a técnica abre algumas possibilidades e que algumas opções culturais ou sociais não poderiam ser pensadas a sério sem sua presença. No caso da arte, convém pensar como a técnica possibilita a concretização de objetivos artísticos. E quando surge esta questão, uma única palavra vem à cabeça: experiência. Mais do que uma ferramenta, a técnica entra como proposta, a partir do momento em que já faz parte de toda uma dinâmica cultural e social. Seguindo essa ideia, não vem ao caso afirmar se uma técnica é boa ou má, pois isso depende dos contextos, dos usos, dos pontos de vista e das experiências possibilitadas.

#### **4 As propostas artísticas e as especificidades da imagem digital**

Não há como negar que a tecnologia já é uma realidade inevitável no mundo das artes. Há algumas décadas, artistas já iniciaram um processo de hibridização, não só com outras linguagens e suportes, mas também com novas técnicas, aproximando as práticas artísticas das práticas comunicacionais. Mas as discussões a respeito dos limites e discursos que devem ou não ser levados em conta, continuam e fazem parte de um processo que continuamente se torna novo em algum aspecto.

Phillipe Dubois (2004, p. 37) levanta como questão fundamental do processo artístico a inscrição do sujeito na imagem, ou seja, a dimensão do humano no artístico, a identificação da personalidade do artista, seu estilo, sua genialidade

expressa manualmente na obra. O que nos leva a questionar como acontece essa inscrição em instalações interativas. Sim, podemos definir o estilo de um artista a partir de sua proposta. O artista mexicano Rafael Lozano-Hemmer, por exemplo, realiza instalações interativas em espaços comuns que convocam uma participação coletiva em grande escala, muitas vezes através de projeções das imagens dos participantes performando em tempo real. Porém, o artista se ausenta e coloca em seu lugar o espectador, que ao se inscrever na obra, exhibe suas imagens e composições possíveis.

Segundo a visão de Dubois (2004, p. 38), as máquinas como instrumentos são elementos intermediários, inseridas entre o homem e o mundo, dentro do processo de construção simbólica. A técnica fotográfica, por exemplo, intervém no processo de constituição da imagem e o gesto humano passa a ser um gesto de condução da máquina. Porém, essa tendência à desumanização do dispositivo de fabricação de imagens, apontada por Dubois, não “engole” todas as propostas artísticas, principalmente quando o espectador é efetivamente convocado a deixar sua marca na obra. É o próprio conceito de “artisticidade” que deve ser revisto, a partir da natureza das relações entre espectadores, artistas e obras. O autor afirma que a evolução do maquínico e o problema do humanismo ou da artisticidade são bem diferentes, sendo que o desenvolvimento de um não implica na regressão do outro (DUBOIS, 2004, p. 42).

Em oposição à visão de que o mundo digital é simplesmente um conjunto de ferramentas complicadas que estendem a margem da pintura, escultura, música ou literatura, Roy Ascott (*apud* ROSEN, 2001, p. 333) prevê que o maior desenvolvimento deste campo irá claramente significar uma interdependência das competências e aspirações artísticas, científicas e tecnológicas. A imagem digital não somente introduz um novo elemento das culturas e práticas representacionais, mas causa uma transformação nas culturas e nas práticas. O autor Philip Rosen (2001) é um dos críticos que levantam questões sobre a chamada utopia digital, apontando projeções para obras futuras, ou identificando práticas que ainda permanecem no âmbito especulativo. Para o autor, o digital não possibilita uma exteriorização da subjetividade; a obra continua sendo exterior ao sujeito, não sendo possível uma unidade. Em seu texto *Old and New: Image, Indexicality, and Historicity in the Digital Utopia*, Rosen (2001) identifica três características da utopia digital: maleabilidade na produção, convergência na transmissão e interatividade na recepção. Para o autor, é preciso verificar se estes três ideais estão efetivamente acontecendo nos casos atuais de imagens digitais.

Neste momento vamos nos concentrar na etapa de recepção, ou seja, no âmbito da interatividade, que sugere que o receptor também pode se tornar um

operador de imagens. Como um ideal digital, a interatividade designa a recepção como um caminho aberto para a maleabilidade de manipulação em conjunção com os recursos proporcionados pela convergência. Resumidamente, ela proporciona experiências de apropriação de imagens por parte dos espectadores. Se o digital é uma questão de manipulação de séries de números e se a convergência determina que estes números podem atravessar qualquer número de pontos em uma rede, a interatividade significa que a manipulação de uma imagem nunca precisa parar, libertando todas as limitações temporais e espaciais na sua formação. Mais uma vez, Roy Ascott (*apud* ROSEN, 2001, p. 334) expressa seu entusiasmo com as ferramentas tecnológicas, afirmando que o processo de transformação está não só nas mãos do artista, mas também nas mãos daquele que recebe a obra de arte. Como um ideal digital, a interatividade é vista como uma operação de um novo tipo de recepção e um novo tipo de sujeito.

Porém, Rosen (2001) ressalta como as capacidades interativas atuais permanecem em um âmbito limitado e programado. Isso realmente pode ser observado em grande parte das instalações interativas, nas quais as possibilidades de interação se limitam a *feedbacks* previsíveis. O objetivo é que a interatividade vá em direção contrária a uma atitude mais geral e uniformizada de receber imagens, constituindo-se como a concretização física do desejo do sujeito de escapar do achatamento da tela e fundir-se a um sistema criativo. O espectador, por sua vez, deve estar consciente dos elementos que constituem o espaço, suas possibilidades e os vários graus de restrições na interação com as imagens percebidas no campo de ações. O não programado é, justamente, a capacidade de criação e liberdade comportamental que é concedida ao espectador.

Quando os artistas começaram a fazer trabalhos em vídeo, eles usaram o meio como uma atualização tecnológica a partir de uma atenção cada vez mais voltada para o fenomenológico. A partir da problematização da televisão, devido à sua heterogeneidade, é proclamado o fim da especificidade de um meio, instaurando uma condição pós-midiática. Práticas impuras estão cada vez mais presentes no mundo artístico, tendo o *Fluxus* como um de seus grupos pioneiros. O poderoso suporte da interdisciplinaridade já havia sido evidenciado por Foucault, que identificou uma nova condição a partir de seus estudos sobre os dispositivos.

Ao declarar que os meios são extensões do homem, McLuhan chamou nossa atenção para o fato dos meios tirarem seus significados através das interações com os sentidos e com o corpo. Em um esforço para evitar o determinismo tecnológico, Jay David Bolter e Richard Grusin (2000, p. 77) tratam as forças sociais e as formas técnicas como dois aspectos de um mesmo fenômeno,



explorando as tecnologias digitais como híbridos de fatores técnicos, materiais, sociais e econômicos. Para os autores, condenar o uso dos dispositivos próprios das novas mídias é condenar a cultura contemporânea.

Philip Rosen (2001) defende que aqueles que acreditam que a arte interativa transforma a relação do espectador com a obra devem reconhecer, como o artista David Rokeby, que o comportamento reativo da maioria das obras é definido por um programa de computador que é determinado pelo artista, ou por um técnico que realiza os desejos do artista. Seguindo as afirmações utópicas do digital, o número de escolhas abertas ao receptor deveria ser ilimitado, de acordo com um modo ideal de relação entre espectador e imagem. Porém, Rosen reforça que as escolhas estão circunscritas por decisões e seleções anteriores, a partir de pré-concepções de audiências. Dentro dessa perspectiva, Boissier acentua que “toda obra interativa põe a questão do lugar do espectador, de seu deslocamento imaginário e concreto, de sua inclusão ou não na obra” (BOISSIER, 2009, p. 126). O autor afirma que talvez seja preciso ver na interatividade a inscrição específica de uma intenção que é tecnicamente trabalhada. Nesse processo, a intenção se desloca do autor para ao objeto e o usuário, até incluí-lo. A produção de signos interativos deve ser direcionada não só para o comportamento do espectador, mas principalmente para a forma das relações que o implicarão.

Em instalações interativas é fundamental identificar as várias camadas que integram seus sistemas dispositivos. Isso possibilita uma análise de como os suportes são explorados e como eles podem evoluir, para ultrapassar limitações que ainda persistem, principalmente no processo de deslocamentos e reestruturações dos elementos que fazem parte dos espaços de recepção: a imagem, o meio e o corpo. Rosalind Krauss (1999) vê a instalação multimídia como um modismo internacional em que o corpo ainda está submetido à imagem. Talvez pela constatação da necessidade de reinvenção e diferenciação destes meios, além de uma busca efetiva por suas possibilidades expressivas. A autora levanta o conceito de improvisação em sua análise sobre a relação entre o suporte técnico e as convenções articuladas ou trabalhadas neste suporte (KRAUSS, 1999, p. 5-7). Ou seja, a improvisação como resultado da necessidade de fazer escolhas em meios que se libertem das garantias das tradições artísticas, que se abram para expressões livres e que cada vez mais possuam pluralidades internas.

## **5 Parâmetros para a produção contemporânea: imagem e ação**

Sim. É fato. Cada indivíduo pode produzir suas próprias imagens. Para ele mesmo, para os familiares, para um grupo de amigos, para uma rede

social, para telespectadores de um programa, para espectadores de uma obra, para o mundo. A cada dia, milhares de novas imagens surgem dentro de um intenso movimento cultural caracterizado por uma grande facilidade de acesso a dispositivos técnicos. E como diferenciar estas imagens? Como identificar as propostas artísticas em meio a tanta produção?

Ao abordar o uso dos aparelhos em sua análise sobre o cinema, a televisão e o vídeo, Deleuze (1992) lança uma luz sobre os verdadeiros grandes autores, que se tornam grandes porque conseguem produzir obras significativas com os recursos a que têm acesso, ao mesmo tempo em que estão sempre em busca de novas possibilidades que vão surgindo com o avanço das técnicas. “Todo novo meio lhes serve” (DELEUZE, 1992, p. 71). O autor ressalta que nas mãos de autores medíocres, as novidades técnicas não resultam em obras significativas. Como esses autores se lançam em produções que não se destacam por suas proposições e experimentações próprias, acabam sub-utilizando tais aparelhos e entrando em uma série de repetições do mesmo.

Este tipo de análise pode ser atualizada para o uso das novas tecnologias nas produções artísticas contemporâneas. Muitos artistas conseguem utilizar dispositivos avançados em suas obras, mas não conseguem envolver os espectadores em suas propostas. Por um lado, temos artistas que impressionam pela tecnologia empregada, mas que decepcionam pelo efeito final de sua obra no espaço de recepção, tornando-se praticamente usuários medianos dos últimos avanços técnicos. E por outro lado temos artistas inventivos que muitas vezes usam sistemas dispositivos relativamente simples, mas que conseguem estimular a relação dos espectadores com suas obras. Nas palavras de Deleuze: “Pensar é sempre experimentar, não interpretar, mas experimentar, e a experimentação é sempre o atual, o nascente, o novo, o que está em vias de se fazer” (DELEUZE, 1992, p. 132).

O que interessa para Deleuze são as ressonâncias e o autor chama a atenção para a especificidade de cada domínio, que tem seus ritmos, sua história, evoluções e mutações. “Uma arte poderá ter primazia e lançar uma mutação que outras retomarão, desde que o façam com seus próprios meios” (DELEUZE, 1992, p. 82). Cada tipo de imagem tem suas singularidades internas e são essas singularidades que devem ser buscadas. Para o autor, é evidente que o cinema pós-guerra deveria ressurgir sobre novas bases e a imagem deveria ter uma nova função, assim como a arte deveria ter uma nova finalidade. Em sua famosa carta para Serge Daney, Deleuze (1992) discorre sobre as transformações na produção e recepção das imagens, principalmente após o surgimento da televisão. A questão não é o que há para ver por trás da imagem. Nem como ver a própria imagem. Mas como se inserir nela, como deslizar para dentro dela,

já que cada imagem desliza agora sobre outras imagens, já que “o fundo da imagem é sempre já uma imagem”? (DELEUZE, 1992, p. 91-92)

Em sua obra *A partilha do sensível: estética e política*, Jacques Rancière (2005) coloca em questão as “práticas estéticas”, ou seja, as formas de visibilidade das práticas da arte, o lugar que ocupam e como se distinguem do comum. “As práticas artísticas são maneiras de fazer que intervêm na distribuição geral das maneiras de fazer e nas suas relações com maneiras de ser e formas de visibilidade” (RANCIÈRE, 2005, p. 17). Segundo o autor, as artes podem ser percebidas e pensadas como formas de inscrição do sentido da comunidade, que “dança e canta sua própria unidade” (RANCIÈRE, 2005, p. 18). A instituição de um regime estético possibilita a identificação da arte no singular, permitindo a quebra de regras, hierarquias, gêneros e estilos. Ao mesmo tempo, este regime rompe a barreira mimética que distinguia as maneiras de fazer arte das outras maneiras de fazer. Mesmo sendo difícil identificar limites, em meio a tantas práticas, ainda é necessário reconhecer a autonomia da arte e a especificidade de suas configurações.

Dentro dos processos cognitivos é extremamente necessário experimentar novas relações e trocas entre sons, imagens, corpos e espaços, principalmente em ambientes educacionais, que estão preparando os indivíduos para um cenário em que a velocidade das transformações está cada vez maior.

O mundo contemporâneo exige cada vez mais que os indivíduos se tornem singulares, que façam suas próprias escolhas, que administrem suas próprias vidas. Porém, a liberdade exige certos parâmetros para se configurar. Torna-se necessário então a criação de sistemas dispositivos que permitam que os indivíduos façam as suas escolhas, deixem suas marcas e entrem para redes de criação e improvisação. Parâmetros e diretrizes existem não mais para controlar, mas para estimular. Sistemas dispositivos são planejados dentro de uma tendência contemporânea de diluição de padrões, regras e especificidades.

### Referências Bibliográficas

- BELLOUR, Raymond. *De um outro cinema*. In: MACIEL, Katia. (org.) *Transcineas*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009, p. 93-112
- BOISSIER, Jean-Louis. *A Imagem Relação*. In: MACIEL, Katia. (org.) *Transcineas*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009, p.113-141
- BOLTER, Jay David and GRUSIN, Richard. *Immediacy, Hypermediacy, and Remediation*. In: BOLTER, Jay David and GRUSIN, Richard. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2000.

COUCHOT, Edmond. *A arte pode ainda ser um relógio que adianta? O autor, a obra e o espectador na hora do tempo real*. In: DOMINGUES, Diana. (org.). *A arte no século XXI – A humanização das tecnologias*. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.

DELEUZE, Gilles. *Conversações*. São Paulo: Editora 34, 1992, p.88-102

DOMINGUES, Diana. (org.). *A arte no século XXI – A humanização das tecnologias*. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.

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

\_\_\_\_\_. *Sobre o “efeito cinema” nas instalações contemporâneas de fotografia e vídeo*. In: MACIEL, Katia. (org.). *Transcineamas*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009, p.85-91.

DUGUET, Anne-Marie. *Dispositivos*. In: MACIEL, Katia. (org.) *Transcineamas*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009, p.49-70

ECO, Umberto. *Obra Aberta*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1988.

FLUSSER, Vilém. *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. São Paulo: Annablume, 2008.

FOUCAULT, Michel. *Microfísica do Poder*. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2007.

LEVY Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed.34, 2000.

KRAUSS, Rosalind. *A Voyage on the North sea: Art in the age of the post-medium condition*. New York: Thames & Hudson Inc., 1999.

MACIEL, Katia. *O cinema tem que virar instrumento: as experiências quase-cineamas de Hélio Oiticica e Neville de Almeida*. In: MACIEL, Katia. (org.) *Transcineamas*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009, p.281-294

OITICICA, Helio. *Aspiro ao grande labirinto*. Rio de Janeiro: Rocco, 1986.

RANCIÈRE, Jacques. *A partilha do sensível: estética e política*. São Paulo: Editora 34, 2005.

ROSEN, Philip. *Change Mummified: Cinema, Historicity, Theory*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2001.

---

## Minicurrículo

Fernanda de Oliveira Gomes é artista, professora e pesquisadora. Pós Graduada na Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, com bolsa financiada pela FAPERJ. [infernanda@yahoo.com](mailto:infernanda@yahoo.com)